

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ЗАКАРПАТСЬКА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ
Факультет дизайну та декоративно-прикладного мистецтва
Кафедра дизайну



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ОСОБЛИВІ КНИЖКОВІ КОНСТРУКЦІЇ

галузь знань 02 Культура і мистецтво

(шифр і назва галузі знань)

спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

факультет Дизайну та декоративно-прикладного мистецтва

2020 – 2021 навчальний рік

Робоча програма дисципліни **«Особливі книжкові конструкції»** для студентів I (за скороченою формою навчання) та III курсів за спеціальністю 022 Дизайн, ОПП «Графічний дизайн», рівень вищої освіти «бакалавр»

Розробник: Сопко О.І., доцент кафедри дизайну ЗАМ

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну ЗАМ.

Протокол від “28”серпня 2020 року №1

Завідувач кафедри Небесник Іван Іванович



(підпис)

Небесник Іван Іванович

(прізвище та ініціали)

_____, 20__ рік

_____, 20__ рік

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 2,5	Галузь знань: 02 Культура та мистецтво	Нормативна (за вибором)	
Модулів – 2	Спеціальність: 022 «Дизайн» ОПП «Графічний дизайн»	Рік підготовки:	
Змістових модулів -2		III та 2-й (за ск. ф. н)	-
Загальна кількість годин – 75 з них: лекції – 22 год практичні – 40 год самостійна робота – 13 год		Семестр	
		5,6 та 3-4	-
	Рівень вищої освіти: бакалавр	Лекції	
		22	-
		Практичні	
		40	-
		Самостійна робота	
		13 год	-
		Вид контролю: міжсесійний контроль, екзаменаційний перегляд	

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета: підготувати студента до самостійної роботи в якості графічного дизайнера. Дати знання про базові засоби графічного дизайну. Навчити практично втілювати у життя курсові проекти засобами різноманітних графічних технік та комп'ютерних програм. Розвинути у студента здатність трансформувати навколишній світ у візуальні комунікативні образи, в яких органічно поєднуються емоційне та раціональне начала.

Завдання: навчити студента втілювати художньо-пластичний задум курсового завдання відповідними засобами ручних графічних технік та сучасних комп'ютерних технологій.

За результатами вивчення дисципліни студент повинен

знати:

- різновиди технік і манер традиційних та новітніх видів графіки;
- матеріали, інструменти, обладнання, які використовуються в роботі при створенні об'єктів графічного дизайну;
- методику підготовки оригінал-макетів до друкування;
- художні особливості комп'ютерних програм.

вміти:

- підбирати найбільш доцільний вид графічної техніки та різновид шрифту для кожного конкретного завдання;

- правильно обирати параметри для об'єкта проектування;
- поетапно вести роботу від художньо-пластичного задуму до завершеного оригіналу;
- правильно застосовувати графічні редактори в процесі виконання завдання.

Завдання курсу:

- на основі ескізів виконати курсові завдання, в яких проявити себе вмілим графіком-дизайнером.

3. Програма навчальної дисципліни

Модуль I

Змістовий модуль I

Виготовлення особливої книжкової конструкції «Книга-сувій».

Тема 1. Вступ. Сучасна книга-сувій. Конструювання та графічне оформлення книги-сувою, як виду графічного дизайну, її види та жанри. Особливості технічного виконання спрямовані на ручні графічні техніки та сучасні комп'ютерні технології.

Тема 2. Затвердження теми. Збір аналогового матеріалу, начерки, замальовки.

Практичне завдання: Зібрати аналоговий матеріал, визначити змістову складову, виконати начерки та замальовки до обраної теми.

Тема 3. Ескізування.

Практичне завдання: Виконати та затвердити ескізи до обраної теми.

Тема 4. Виконання конструкції книги та макетування.

Практичне завдання: Виконати оригінали текстів та ілюстрацій на основі затверджених ескізів.

Тема 5. Підготовка презентації курсової роботи.

Практичне завдання: Підготувати презентацію курсової роботи у програмі PowerPoint.

Модуль II

Змістовий модуль I

Виготовлення особливої книжкової конструкції «Книжка-іграшка».

Тема 1. Вступ. Сучасна книжка-іграшка. Конструювання та графічне оформлення книги-метелика, як виду графічного дизайну, її види та жанри. Особливості технічного виконання спрямовані на ручні графічні техніки та сучасні комп'ютерні технології. Особлива конструкція книги як вид графічного дизайну, її стилі та жанри. Художні, технічні та технологічні особливості конструювання.

Тема 2. Затвердження теми. Збір аналогового матеріалу, начерки, замальовки.

Практичне завдання: Зібрати аналоговий матеріал, визначити тематику, виконати начерки та замальовки до обраної теми.

Тема 3. Ескізування.

Практичне завдання: Виконати та затвердити ескізи до обраної теми.

Тема 4. Виконання конструкції книги та макетування.

Практичне завдання: Виконати оригінали текстової частини та ілюстрацій на основі затверджених ескізів.

Тема 5. Підготовка презентації курсової роботи.

Практичне завдання: Підготувати презентацію курсової роботи у програмі PowerPoint.

4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	денна форма					заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		л	пр	лаб	с. р.		л	пр	лаб	с. р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Модуль I										
Змістовий модуль 1. Виготовлення особливої книжкової конструкції «Книга-сувій».										
Тема 1. Сучасна книга-сувій. Конструювання та графічне оформлення книги-сувою, як виду графічного дизайну, її види та жанри. Особливості технічного виконання спрямовані на ручні графічні техніки та сучасні комп'ютерні технології.		4			2		-	-		-
Тема 2. Затвердження теми. Збір аналогового матеріалу, начерки, замальовки		2	4		2		-	-		-
Тема 3. Ескізування		2	6		2		-	-		-
Тема 4. Виконання конструкції книги та макетування.		2	4				-	-		-
Контрольна робота за підсумками М I			2							
Тема 5. Підготовка презентації курсової роботи			2				-	-		-
Разом за модулем I	34	10	18		6		-	-		-
Модуль II										
Змістовий модуль I. Виготовлення особливої книжкової конструкції «Книжка-іграшка».										
Тема 1. Вступ. Сучасна книжка-іграшка. Конструювання та графічне оформлення книжки-іграшки, як виду графічного дизайну, її види та жанри. Особливості технічного		6			2					

виконання спрямовані на ручні графічні техніки та сучасні комп'ютерні технології. Особлива конструкція книги як вид графічного дизайну, її стилі та жанри. Художні, технічні та технологічні особливості конструювання.									
Тема 2. Затвердження теми. Збір аналогового матеріалу, начерки, замальовки		2	6		2				
Тема 3. Ескізування		2	4		2				
Тема 4. Виконання конструкції книги та макетування.		2	6						
Контрольна робота за підсумками М I			2						
Тема 5. Підготовка презентації курсової роботи			4		1				
Разом за модулем II	41	12	22		7				
Усього годин	75	22	40		13				

5. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
Модуль I		
Змістовий модуль 1. Виготовлення особливої книжкової конструкції «Книга-сувій».		
1	Збір теоретичного та аналогового матеріалу за обраною темою	2
2	Ескізування. Виконання конструкції книги та макетування.	4
3	Виконання текстового матеріалу та ілюстрацій	4
4	Контрольна робота за підсумками М I	4
5	Підготовка презентації курсової роботи	4
Модуль II		
Змістовий модуль II.		
1	Збір теоретичного та аналогового матеріалу до обраної теми	4

2	Виконання ескізної частини	6
3	Виконання ілюстрацій	4
4	Контрольна робота за підсумками М І	4
5	Підготовка презентації курсової роботи	4
	Разом	40

6. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми. Особлива книжкова конструкція «Книжка-іграшка».	Кількість годин
Змістовий модуль II. «Виготовлення особливої книжкової конструкції «Книжка-іграшка».		
1	Опрацювання теоретичного матеріалу за темою	1
2	Збір матеріалу, класифікація, систематизація за обраною темою	1
3	Ескізування, пошук ідеї, опрацювання вибраного матеріалу	2
4	Виконання текстів та ілюстрацій	1
5	Підготовка презентації	1
Змістовий модуль 2. Особлива книжкова конструкція «Книжка-іграшка».		
1	Опрацювання теоретичного матеріалу за темою	2
2	Збір матеріалу, класифікація, систематизація за обраною темою	2
3	Ескізування, пошук ідеї, опрацювання вибраного матеріалу	1
4	Виконання текстової частини та ілюстрацій	1
5	Підготовка презентації	1
	Разом	13

7. Методи навчання

Основними методами навчання при викладанні теоретично-практичної дисципліни „Особливі книжкові конструкції” є практична робота. Кожен Змістовий модуль передбачає засвоєння та осмислення теоретичного матеріалу і подальше самостійне виконання авторської ідеї з врахуванням індивідуальних досліджень сучасних тенденцій у розвитку графічного дизайну.

Поряд із конкретними вимогами, які висуваються до даної дисципліни, здійснюється спроба формування у студента самостійного мислення, пошук нової, виразної художньо-образної мови.

Для кращого засвоєння матеріалу використовуються унаочнення з фахової літератури, засобів інтернет мережі, метод фонду Закарпатської академії мистецтв.

Упродовж семестру студент працює над запропонованою темою, яка подається у вигляді проекту під час перегляду.

8. Методи контролю

Контрольні роботи, проміжкові семестрові та між семестрові заліково-екзаменаційні перегляди, контрольні роботи.

9. Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 - 100	A	відмінно	зараховано
82 - 89	B	добре	
74 - 81	C		
64 - 73	D	задовільно	
60 - 63	E		
35 - 59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0 - 34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

10. Рекомендована література

1. Овчинников В. В. Історія книги. – Львів.: вид-ви Світ, 200
2. Білецький П. О. Георгій Нарбут. – К.: Мистецтво, 1983
3. Даниленко В. Дизайн. – Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003.
3. Квентин Ньюарк. Что такое графический дизайн? Руководство по дизайну. – М.: Астрель, 2005.
4. Кафедра графічного дизайну ХДАДМ. Презентаційне видання до 50-річчя харківської школи графічного дизайну (1962-2012). – Харків, ХДАДМ, 2012
5. Лесняк Владимир. Графический дизайн. Основы профессии. – К.: Биос Дизайн Букс, 2009
6. Сбітнева Н. Ф. Історія графічного дизайну. – Харків: ХДАДМ, 2014
7. Стівен Геллер, Сеймур Кваст. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів. – К.: ArtHuss, 2019

11. Інформаційні ресурси

Паперовий сувій і його фетиші. Ці мінливі у часі книжкові форми/ Читомо
<http://archive.chytomo.com/news/tsi-minlyvi-u-chasi-knyzhkovi-formy>

Історія книги від давнини до наших днів.

<https://travel-in-time.org/uk/istoriya-vinahodiv/istoriya-knigi-vid-davnini-do-nashih-dniv/>

Еволюція книги як матеріально-конструктивного об'єкта

https://pidruchniki.com/1037120151398/dokumentoznavstvo/evolyutsiya_knigi_materialno-konstruktivnogo_obyekta

Сувій-малюнок

https://www.google.com/search?sa=X&rlz=1C1NHXL_ruUA841UA841&sxsrf=ACYBGNO-Molvp_0bkOwv30Cj0G_Q7odUMw:1571415211730&q=%D1%81%D1%83%D0%B2%D1%96%D0%B9+%D0%BC%D0%B0%D0%BB%D1%8E%D0%BD%D0%BE%D0%BA&tbm=isch&source=univ&ved=2ahUKEwItN_XrmablAhW6kcMKHZV1AXMQsAR6BAgHEAE&biw=1920&bih=937

Ті, що малюють між слів. 7 українських ілюстраторів, яких варто знати

<https://life.pravda.com.ua/culture/2016/07/8/214736/>

Найкращі дитячі ілюстратори незалежної України

<https://starylev.com.ua/news/naykrashchi-dytyachi-ilyustratory-nezalezhnoyi-ukrayiny>

Надя Онищенко ліногравюра

<http://talantime.com.ua/uk/linotale-linohraviura-sohodennia/>

Катя Моргентал

<http://prozahid.com/content-61989.html>

катерина шелевицька

<https://molbert.brovdi.art/2017-2/novyny/ilyustraciyi-katerini-shelevickoyi-stayut-afishami-do-koncertiv-vidomih-ukrayinskih-gurtiv> лоренцо матотті – ілюстрація, комікс

<https://www.google.com.ua/search?q=%D0%BB%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%BE+%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%82%D1%82%D1%96+%D1%85%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA&oq=%D0%BB%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%BE+%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%82%D1%82%D1%96+%D1%85%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA&aqs=chrome..69i57.9075j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

майдуков сергій - суч укр ілюстр

<https://bzh.life/lyudi/illyustrator-sergey-maydukov-o-svoih-rabotah>

євгенія гайдамака – укр суч іл

<https://theukrainians.org/haidamaka/>

молоді сучасні ілюстратори

<https://nv.ua/ukr/project/instagram-illustration-40009624.html>

ілюстратори з китайського тайваню

<https://natakoval.wordpress.com/2017/07/22/%D1%96%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8-%D0%B7-%D0%BA%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D1%82%D0%B0%D0%B9%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D1%8E-%D0%BD%D0%B0-ill/>

яків гніздовський

<https://artslooker.com/ukrainskiy-grafik-chii-roboti-prikrashaly-presyidentski-apartamenty-kennrdi/? utl t=fb>

трієнале графіки, білий світ

<https://www.facebook.com/4newkyiv/videos/475848252914437/UzpfSTewMDAwMTc5Mzk4NzQ5MT0xODc0NzE0NDI1OTMxNjcy/>