

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**ХУДОЖНІ ОСНОВИ ПРОЄКТУВАННЯ ВИДАНЬ**

№	Назва поля	Детальний контент, коментарі
1.	Назва факультету	Комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	Бакалаврський
3.	Код і назва спеціальності	186 Видавництво та поліграфія
4.	Тип і назва освітньої програми	Освітньо-професійна програма «Видавничо-поліграфічна справа» першого рівня вищої освіти за спеціальністю 186 Видавництво та поліграфія
5.	Код і назва дисципліни	ОК 29. Художні основи проєктування видань
6.	Кількість ЄКТС кредитів	4
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції 24 год Лабораторні роботи 20 год Практичні заняття – 8 год Консультації 8 год Самостійна робота 60 год Сем. контроль залік Курсове проєктування - КР
8.	Графік (терміни) вивчення дисципліни	2 курс, 4 семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	Для навчання за дисципліною здобувач має знати: основи композиційних прийомів, проєктування схем побудови складних композицій і побудови оригінал-макетів; методами візуального контролю оцінки графічних об'єктів; методи аналізу графічних робіт, з точки зору споживчої аудиторії.
10.	Анотація (зміст) дисципліни	<b><u>Теми лекцій:</u></b> <b>Змістовий модуль 1. Основи проєктної графіки.</b> Лекція 1. Вступ у дисципліну. Класифікація видань. Лекція 2. Етапи проєктування видань. Технологічні схеми виготовлення видань. Лекція 3. Поняття композиції у виданнях (тенденції). Основи типографіки Лекція 4. Формати видань. Поля як елемент формування графічного простору. Модульна сітка. Лекція 5. Правила редагування. Загальні положення класичної верстки. Лекція 6. Ілюстрація як складова частина видання. Інфографіка. Таблиці. <b>Змістовий модуль 2. Особливості проєктування різних видів видань</b>

		<p>Лекція 7. Плакат, як об'єкт графічного дизайну. Серійність у плакаті. Символ у плакатній графіці</p> <p>Лекція 8. Елементи корпоративної ідентифікації. Бренд-бук. Гайдлайн. Логотипи. Корпоративна поліграфія. Носії айдентики.</p> <p>Лекція 9. Особливості проєктування журнальних видань. Фотографія як графічний елемент.</p> <p>Лекція 10. Проєктування настільно-друкованих ігор.</p> <p>Лекція 11. Книжкове видання. Дитячі видання, юнацькі видання. Книга у «класичному» розумінні. Арт-бук</p> <p>Лекція 12. Електронні видання. Типи сайтів. Типографіка та колір. Особливості проєктування інтерфейсів. Навігація</p> <p><b><u>Лабораторні роботи:</u></b></p> <p>ЛБ 1. Створення банерів товару для соціальних мереж</p> <p>ЛБ 2. Розробка оригінал-макета буклету кафедри МСТ</p> <p>ЛБ 3. Проведення редизайну існуючого розвороту або сторінки сайту</p> <p>ЛБ 4. Розробка макета календаря для кафедри МСТ</p> <p>ЛБ 5. Розробка макету авторського портфоліо</p> <p><b><u>Практичні заняття:</u></b></p> <p>ПЗ 1. Проведення редизайну логотипу існуючої компанії</p> <p>ПЗ 2. Створення плаката, в якому розкривається творчість видатної особистості</p> <p>ПЗ 3. Розробка інфографіки для певної вікової категорії</p> <p>ПЗ 4. Створення соціального або екологічного плакату</p>
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<p>За результатом вивчення дисципліни студенти повинні:</p> <p><b>знати:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– тенденції проєктування сучасних друкованих та електронних видань із урахуванням споживчої аудиторії;</li> <li>– методи виразної візуалізації інформації у різних виданнях;</li> <li>– властивості й асортимент можливостей та засобів, які впливають на будову графічного листа;</li> </ul>

	<p>– основи підбору шрифтів та гарнітур для різних видів поліграфічної продукції та електронних видань;</p> <p>– системи та засоби візуальної комунікації;</p> <p><b>ВМІТИ:</b></p> <p>– обирати композиційні рішення з урахуванням аудиторії для кожного виду друкованої продукції та електронних видань;</p> <p>– використовувати правила професійного підбору кольору, пропорцій, форми та застосовувати візуально-абстрактні прийоми;</p> <p>– розробляти та реалізовувати оригінал-макети друкованих видань з урахуванням відповідних видів сучасного друку та сьогочасних досягнень в галузі графічного дизайну;</p> <p>– розробляти та втілювати проекти електронних видань зважаючи на технічні обмеження та сучасні можливості.</p> <p>В процесі навчання здобувач оволодіє компетентностями:</p> <p>ЗК-1. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>ЗК-6. Здійснення безпечної діяльності</p> <p>ЗК-9. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні;</p> <p>СК-1. Здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>СК-2. Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.</p>
--	--

		<p>СК-3. Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>СК-9. Здатність демонструвати розуміння метрологічного забезпечення, стандартизації, проблем та напрямів забезпечення якості виробництва та технологій.</p> <p>СК-12. Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях.</p> <p>СК-14. Здатність розробляти колірні рішення для мультимедійної та поліграфічної продукції, здійснювати тонову та колірну корекцію зображень, працювати з системою управління кольором та керувати кольором в процесах комп'ютерного та друкарського кольоровідтворення.</p>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>ПРН-9. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.</p> <p>ПРН-10. Оцінювати технічні характеристики друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>ПРН-11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.</p> <p>ПРН-17. Використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем</p> <p>ПРН-26. Використовувати знання з теорії кольору, методів обробки текстової та графічної інформації, технологій додрукарської підготовки видань, технологій друку та палітурно-</p>

		брошурувальних процесів для забезпечення якості поліграфічної продукції згідно діючим стандартам.
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	<p>Основні засоби контролю – виконання лабораторних робіт та практичних робіт, усне опитування, відповіді на контрольні запитання в дистанційній формі, залік.</p> <p>Оцінки за змістові модулі:</p> $ЗМ\ 1 = (6-10)*ЛБ1 + (6-10)*ЛБ2 + (6-10)*ПЗ1+(6-10)*ПЗ2+(6-10)*ПЗ3$ $= (30-50) \text{ балів};$ $ЗМ\ 2 = (6-10)*ЛБ3 + (6-10)*ЛБ4 + (9-15)*ЛБ5 + (9-15)*ПЗ4$ $= (30-50) \text{ балів.}$ <p>Оцінка за семестр – залік за підсумком здачі змістовних модулів: <math>ЗМ1+ЗМ2 = (60-100)</math> балів.</p>
14.	Якість освітнього процесу	<p>Політика академічної доброчесності ґрунтується на підставі Положення про академічну доброчесність ХНУРЕ, наказ від 02.02.2021 № 50. Оновлення змісту дисципліни відбувається відповідно до ОПП, затвердженої рішенням Вченої ради ХНУРЕ</p> <p>Зміст дисципліни постійно оновлюється після вивчення спеціалізованих видань, співбесід з представниками роботодавців. Всі аспекти взаємодії здобувача з викладачем мають бути заснованими на принципах академічної доброчесності.</p>
15.	Методичне забезпечення	<p>1. Комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни «Художні основи проектування видань» підготовки бакалавра, спеціальність 186 - Видавництво та поліграфія [Електронний ресурс] / ХНУРЕ ; розроб. Ю. С. Бокарева. – Харків, 2017. – 323 с.  <a href="https://catalogue.nure.ua/document=220977">https://catalogue.nure.ua/document=220977</a></p> <p>2. Методичні вказівки до лабораторних робіт з дисципліни «Художні основи проектування видань» для студентів спеціальності G20 «Видавництво та поліграфія» [Електронний ресурс] / М.К. Шипова. – Харків: ХНУРЕ, 2025. – 66 с.</p> <p>3. Методичні вказівки до курсової роботи з дисципліни «Художні основи</p>

		<p>проектування видань» для студентів спеціальності G20 «Видавництво та поліграфія» [Електронний ресурс] / М.К. Шипова – Харків: ХНУРЕ, 2025. – 46 с.</p> <p>4. Методичні вказівки до практичних занять з дисципліни «Художні основи проектування видань» для студентів спеціальності G20 «Видавництво та поліграфія» [Електронний ресурс] / М.К. Шипова . – Харків: ХНУРЕ, 2025. – 54 с.</p> <p>5. Методичні вказівки до самостійної роботи з дисципліни «Художні основи проектування видань» для студентів спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» [Електронний ресурс] / Ю.С. Бокарева. – Харків: ХНУРЕ, 2019. – 104 с.</p> <p>6. Конспект лекцій з дисципліни «Художні основи проектування видань» для студентів спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» [Електронний ресурс] / Ю.С. Бокарева. – Харків: ХНУРЕ, 2024. – 161 с.</p>
16.	Розробник силабусу	<p><b>ст. викл каф. МСТ Шипова М.К.</b>  maria.shypova@nure.ua</p>