

Міністерство освіти і науки України

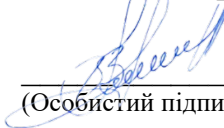
Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет Комп'ютерних наук

Кафедра Медіасистем і технологій

ЗАТВЕРДЖУЮ

В.о. декана факультету КН

 Олег ЗОЛОТУХІН
(Особистий підпис Власне ім'я ПРИЗВИЩЕ)

“ 02 ” вересня 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОК 29. Художні основи проєктування видань

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

спеціальність 186 Видавництво та поліграфія

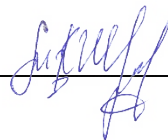
(код і назва спеціальності)

освітньо-професійна програма

Видавничо-поліграфічна справа

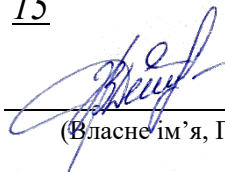
(повна назва програми)

Розробник: Марія ШИПОВА, ст. викл. каф. МСТ



Робочу програму схвалено на засіданні кафедри МСТ
Протокол від «27» червня 2025 р. № 15

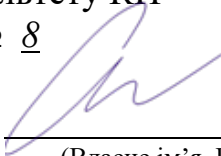
Завідувач кафедри МСТ
(підпис)



Жанна ДЕЙНЕКО
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

Схвалено методичною комісією факультету КН
Протокол від «27» червня 2025 р. № 8

Голова методичної комісії
(підпис)



Олексій ЛАНОВИЙ
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

1 ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів ЄКТС 4	Обов'язкова	
Змістових модулів 2	Рік підготовки:	
	2-й	2-й
курс. робота (проєкт) <u>так</u>	Семестр	
Загальна кількість годин 120	4-й	4-й
	Навчальні заняття:	
Мова навчання українська	1) лекції, год	
	24	2
	2) практичні, год	
	8	2
	3) лабораторні, год	
	20	8
	4) консультації, год	
	8	18
	Самостійна робота, год	
	60	120
	в тому числі: 1) РГЗ та КР, год	
	2) курсова робота (проєкт), год	
	30	30
	Вид контролю: залік	

2 МЕТА ДИСЦИПЛІНИ ТА ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ З ЇЇ ВИВЧЕННЯ

2.1 Мета навчальної дисципліни

Метою дисципліни «Художні основи проектування видань» є ознайомлення й набуття студентами необхідних знань з основ теорії проектування видань як друкованих так й електронних, ознайомлення з естетикою набору багатосторінкового тексту та його візуалізації, складання уявлення про композицію та ієрархію багатосторінкових видань (друкованих та електронних) та візуалізацію художнього твору у оригінал-макет.

У результаті вивчення курсу «Художні основи проектування видань» студенти мають знати методи виразної візуалізації інформації в електронних чи друкованих виданнях і вміти образно мислити і майстерно виконувати оригінал-макети видань різного виду; творчо опрацьовувати і реалізовувати проекти друкованих видань та розробляти сценарій та художнє вирішення електронних видань, розвивати індивідуальне творче мислення і професійну грамотність.

Набуті теоретичні знання допоможуть орієнтуватись у сучасному стані графічного дизайну.

Дисципліна покликана забезпечити необхідний рівень професійного і загальнокультурного розвитку майбутніх фахівців, розширює світогляд студентів у творчому напрямку, дає основу для творчої співпраці в установах, які займаються сучасною проектною та поліграфічною діяльністю. Знання, які отримані під час навчання, використовуються також у вивченні інших дисциплін, що викладаються на кафедрі.

2.2 Результати навчання:

За результатом вивчення дисципліни студенти повинні:

– ЗНАТИ:

– тенденції проектування сучасних друкованих та електронних видань із урахуванням споживчої аудиторії;

– методи виразної візуалізації інформації у різних виданнях;

– властивості й асортимент можливостей та засобів, які впливають на будову графічного листа;

– основи підбору шрифтів та гарнітур для різних видів поліграфічної продукції та електронних видань;

– системи та засоби візуальної комунікації;

– ВМІТИ:

– обирати композиційні рішення з урахуванням аудиторії для кожного виду друкованої продукції та електронних видань;

– використовувати правила професійного підбору кольору, пропорцій, форми та застосовувати візуально-абстрактні прийоми;

– розробляти та реалізовувати оригінал-макети друкованих видань з урахуванням відповідних видів сучасного друку та сьогочасних досягнень в галузі графічного дизайну;

– розробляти та втілювати проекти електронних видань зважаючи на технічні обмеження та сучасні можливості.

– **ВОЛОДІТИ:**

– методами застосування композиційних прийомів, смислових значень в проектуванні графічних робіт;

– методами проектування схем побудови складних композицій і побудови оригінал-макетів;

– методами візуального контролю оцінки графічних об'єктів;

– методами аналізу графічних робіт, з точки зору споживчої аудиторії.

ПЕРЕЛІК КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ:

ЗК-1. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

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

ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК-6. Здійснення безпечної діяльності.

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;

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.

СК-2. Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.

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.

СК-9. Здатність демонструвати розуміння метрологічного забезпечення, стандартизації, проблем та напрямів забезпечення якості виробництва та технологій.

СК-12. Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях.

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.

ПРН-9. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.

ПРН-10. Оцінювати технічні характеристики друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПРН-11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.

ПРН-17. Використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем

ПРН-26. Використовувати знання з теорії кольору, методів обробки текстової та графічної інформації, технологій додрукарської підготовки видань, технологій друку та палітурно-брошурувальних процесів для забезпечення якості поліграфічної продукції згідно діючим стандартам.

2.3 Передумови для вивчення дисципліни:

Базується на використанні знань отриманих на дисципліні «Вступ у спеціальність», «Інформатика», «Основи графічного дизайну».

3 ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Основи проєктної графіки.

Лекція 1. Вступ у дисципліну. Класифікація видань.

Загальні терміни. Плакат. Авторський плакат. Поняття корпоративної ідентифікації. Редизайн. Електронне видання. Друковане видання. Розворот як одиниця друкованого видання. Календар. Портфоліо. Типографіка. Сучасний логотип. Можливості редизайну. Соціальний плакат як вид впливу на аудиторію. Серія листівок. ДСТУ та ОСТ по галузі. Видання. Види видань. Цільове призначення. Читацька аудиторія. Періодичність видань. Склад основного тексту. Знакова природа. Обсяг друкованого видання. Формати друкованого видання. Формати електронного видання. Матеріальна конструкція. Періодичні видання. Газета. Журнал. Календар.

Лекція 2. Етапи проєктування видань. Технологічні схеми виготовлення видань. Етапи розробки друкованого видання. Етапи розробки електронного видання. Етапи проєктування друкованих та електронних видань. Етапи подрукарської підготовки. Планування. Бриф. Технічне завдання. Споживча аудиторія. Портрет споживача. Збір та аналіз інформації. Етап дизайнерської пропозиції. Ескізування. Розробка дизайну. Концепція видання. Видавнича підготовка. Редагування. Коректура. Підготовка до друку накладу. Програмування. Схема структури сайту. Тестування сайту. Адаптивність.

Лекція 3. Поняття композиції у виданнях (тенденції). Основи типографіки. Композиція. Художній образ видання. Закономірності зорового сприйняття. Статичність. Асиметрія у сприйнятті сучасних виданнях. Цілісність композиції. Композиційна рівновага. Симетрія. Динамічність. Тривимірність та двомірність. Типографіка. Зручність читання. Здешевлення та прискорення поширення інформації. Епохи в розвитку видань. Способи друку та їх вплив на типографіку. Основні закони типографіки. Види верстки. Типографіка кольору.

Лекція 4. Формати видань. Поля як елемент формування графічного простору. Модульна сітка. Розробка макета видання. Вибір формату видання. Рекомендовані формати залежно від виду видання. Формат після обрізки. Вибір полів. Вілларове креслення. Розміри складальної смуги. Смуга набору. Модульна сітка. Оформлення книжкових видань.

Лекція 5. Правила редагування. Загальні положення класичної верстки.

Зручність читання. Розмір складального рядка. Фіксована довжина рядка. Пропуск. Перенесення. Горизонталі рядків. Основний текст. Абзацний відступ. Види абзаців. Кінцевий рядок абзацу. Верстка віршованих форм. «Висячий» рядок. Заголовки. Ілюстрації. Способи завершуванням. Розміщення ілюстрацій та підписів до них. Колонтитули та колонцифр. Зміст. Ініціал. Буквиця. Шрифт та колір. Знаки та цифри. Дефіс, мінус та тире. Символ привід. Скорочення. Правила переносів. Лапки. Виноски. Таблиці. Вирівнювання рядків. Формули. Пояснення до формул.

Лекція 6. Ілюстрація як складова частина видання. Інфографіка. Таблиці. Ілюстрація. Вплив виду видання на ілюстрацію. Види ілюстрацій (заставка,

кінцівка, фронтиспис). Fashion-ілюстрація. Види заверстування ілюстрацій. Сучасна ілюстрація. Інфографіка. Переваги, недоліки використання інфографіки. Таблиці. Загальний текст. Види виключок. Варіанти заверстування таблиць. Верстка формул. Верстка пояснень до формул.

Змістовий модуль 2. Особливості проєктування різних видів видань

Лекція 7. Плакат, як об'єкт графічного дизайну. Серійність у плакаті. Символ у плакатній графіці

Плакат. Види плакатів. Художня мова плакату. Художній образ. Образотворчий, шрифтової та комбінований плакат. Напрямки плаката. Комерційний плакат. Соціальний плакат. Банер. Формальні графічні принципи. Розташування об'єктів. Колір. Текст. Графіка. Серійність плаката. Заборони у сучасній рекламі. Метафора. Гротеск. Гіпербола. Іноскання. Алегорія. Диптих, триптих, поліптих. Афіша. Тенденції сучасної плакатної графіки.

Лекція 8. Елементи корпоративної ідентифікації. Бренд-бук. Гайдлайн. Логотипи. Корпоративна поліграфія. Носії айдентики.

Бренд-бук. Цілі, структура бренд-буку. Гайдлайн. Корпоративна ідентифікація. Логотип, шрифт. Види логотипу. Візитні картки. Особливості корпоративної ідентифікації. Корпоративна документація. Корпоративний герой, маскот. Корпоративна поліграфія. Буклет. Календар. Календарна сітка. Корпоративний календар. Сувенірна продукція. Вулична графіка. Показчики. Пакування. Носії айдентики в онлайн. Сайти, соціальні мережі.

Лекція 9. Особливості проєктування журнальних видань. Фотографія як графічний елемент.

Журнал. Особливості. Вихідні відомості. Постійні елементи періодичних видань. Назва журналу. Корінець. Шрифт. Колір. Папір. Зміст. Статті. Форматування. Нешрифтові прийоми. Лінійки. Емоція у тексті. Заголовок. Інтерактивний журнал. Електронний журнал. Контрастність, спрямованість, економічність і мінімалізм. Фотографія. Комп'ютерна графіка. Сучасна журнальна реклама.

Лекція 10. Проєктування настільно-друкованих ігор.

Класифікація ігор. Ігри настільні. Мета гри. Принципи гри. Спосіб взаємодії між гравцями. Механіка. Навчальні настільні ігри. Пакування. Санітарні норми для здоров'я дітей. Інструкція. Текст. Маркування. Штрих-код. Ложемент. Ігрове поле. Ігрові жетони, фішки. Картки. Протектори для карт. Пазл.

Лекція 11. Книжкове видання. Дитячі видання, юнацькі видання. Книга у «класичному» розумінні. Арт-бук.

Книжкове видання. Книга для дітей. Класифікація. Книжки-малюнки. Антропоморфізм. Анімізм. Казка. Рекомендовані формати та розміри шрифту. Книжки-малюнки. Книжки-іграшки. Ілюстрації. Колір. Книги для молодших школярів. Літературний текст. Книги для підлітків. Завдання художньої літератури. Рекомендовані формати. Вибір шрифту для видання. Малюнок гарнітури шрифту. Основний текст. Ілюстрація. Фронтиспис. Заставка. Кінцівка. Ляссе. Форзац. Зовнішні елементи книги. Альбомні видання. Стопа таблиць. Кодекс та гармошки.

Прийоми верстки альбомів. Авторська книга. Арт-бук. Інтерактивність друкованого видання. Книга антистрес.

Лекція 12. Електронні видання. Типи сайтів. Типографіка та колір. Особливості проєктування інтерфейсів. Навігація.

Електронний документ. Електронне видання. Вихідні дані електронних видань. Випускні данні. Базові типи структур електронних видань. Основні етапи створення сайтів. Колір у електронному виданні. Верстка, шрифт. Довжина рядка. Інтерфейс. UI-дизайн. UX-дизайн. UI-дизайн – основні правила. Типи мобільних застосунків. Модульні сітки. Візуальна ієрархія. Ритми у електронних виданнях.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		л	п	лб	конс	с.р.		л	п	лб	конс	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Змістовий модуль 1. Основи проєктної графіки												
Лекція 1. Вступ у дисципліну. Класифікація видань.	2	2					1	1				
Лекція 2. Етапи проєктування видань. Технологічні схеми виготовлення видань	4	2			2		2				2	
Лекція 3. Поняття композиції у виданнях (тенденції). Основи типографіки	14	2	2			10	24	1	1		2	20
Лекція 4. Формати видань. Поля як елемент формування графічного простору. Модульна сітка.	16	2		4		10	2			2		
Лекція 5. Правила коректури. Загальні положення класичної верстки.	8	2		4	2		4			2	2	
Лекція 6. Ілюстрація як складова частина видання. Інфографіка. Таблиці.	14	2	2			10	10					10
Разом за змістовим модулем 1	58	12	4	8	4	30	43	2	1	4	6	30
Змістовий модуль 2. Особливості проєктування різних видів видань												
Лекція 7. Плакат, як об'єкт графічного дизайну. Серійність у плакаті. Символ у плакатній графіці	6	2		4			5			2	3	
Лекція 8. Елементи корпоративної ідентифікації. Бренд-бук. Гайдлайн. Логотипи. Корпоративна поліграфія. Носії айдентики.	20	2	2	4	2	10	26		1	2	3	20
Лекція 9. Особливості проєктування журнальних видань. Фотографія як графічний елемент.	6	2	2		2		2				2	
Лекція 10. Проєктування настільно-друкованих ігор.	12	2				10	20					20
Лекція 11. Книжкове видання. Дитячі видання, юнацькі видання. Книга у «класичному» розумінні. Арт-бук.	6	2		4			2				2	
Лекція 12. Електронні видання. Типи сайтів. Типографіка та колір. Особливості проєктування інтерфейсів. Навігація.	12	2				10	22				2	20

Разом за змістовим модулем 2	62	12	4	12	4	30	108	0	1	4	12	90
Усього годин	120	24	8	20	8	60	120	2	2	8	18	90

5 ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ (СЕМІНАРСЬКИХ) ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Проведення редизайну логотипу існуючої компанії	2	1
2	Створення плаката, в якому розкривається творчість видатної особистості	2	
3	Розробка інфографіки для певної вікової категорії	2	1
4	Створення соціального або екологічного плаката	2	
	Усього годин	8	2

6 ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Створення банерів товару для соціальних мереж	4	2
2	Розробка оригінал-макета буклету кафедри	4	2
3	Проведення редизайну існуючого розвороту або сторінки сайту	4	2
4	Розробка макета календаря для кафедри МСТ	4	2
5	Розробка макету авторського портфоліо	4	
	Усього годин	20	8

7 САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Психофізіологія кольору у дизайні. Інструменти по підбору кольорових схем	10	20
2	Візуальні комунікації в дизайні	10	10
3	Рекламний дизайн: створення, психологія просування, айдентика та брендинг	10	20
4	Оформлення портфоліо	10	20
5	Колажування у графічному дизайні	10	10
6	Прототипування та навігація	10	10
	Усього годин	60	90

8 ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Як індивідуальне завдання студенти можуть підготувати графічні роботи за темами, що надаються організаційним комітетом студентських виставок в яких студенти приймають участь у продовж навчання.

Метою курсової роботи є закріплення теоретичних знань, що були придбані при вивченні курсу «Художні основи проектування видань» та практичних навичок здобутих на лабораторних та практичних заняттях, а також здатність самостійно вирішувати творчі завдання.

Теми курсової роботи поділено на напрямки:

– розробка друкованого макету видання:

1. Проектування оригінал-макету книги (або перевидання), технології її розробки та оформлення;

2. Проектування оригінал-макету журналу (або перевидання), технології його розробки та оформлення;

3. Проектування оригінал-макету арт-буку (або перевидання), технології її розробки та оформлення;

4. Проектування оригінал-макету рекламного каталогу (або перевидання), що містить елементи системи корпоративної ідентифікації, технології його розробки та оформлення;

5. Проектування оригінал-макету настільної гри (або перевидання), технології її розробки та оформлення;

– розробка оформлення електронного видання:

6. Проектування електронного мультимедійного видання, а саме web-сайту технології його розробки, виготовлення та оформлення;

7. Проектування корпоративного диску, а саме презентаційного диску компанії технології його розробки, виготовлення та оформлення;

8. Проектування електронного журналу, технології його розробки, виготовлення та оформлення;

9. Проектування мобільного застосунку, технології його розробки, виготовлення та оформлення.

Теми 6, 8, 9 **ОБОВ'ЯЗКОВО** повинні мати **СОЦІАЛЬНУ СПРЯМОВАНІСТЬ**.

9. МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ

Метод навчання – це упорядкована діяльність викладача і студентів, спрямована на досягнення заданої мети навчання.

В ході вивчення навчальної дисципліни передбачено застосування методів як-от: практичного під час лабораторних робіт та практичних занять, наочного та словесного під час лекцій (традиційні лекції інформаційного виду з використанням проектора, лекції-візуалізації, оглядово-установчі лекції), роботу з навчально-методичною літературою в ході підготовки до занять, застосування новітніх інформаційних технологій в дистанційній формі.

Лекційні заняття більшою мірою орієнтовані на набуття знань. В ході лабораторних робіт та практичних занять відбувається формування умінь і навичок, застосування та закріплення засвоєних знань, перевірка набутих знань, умінь і навичок.

Лабораторні роботи та практичні заняття проводяться за загальними, передбачають використання персональних комп'ютерів.

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання є виконання завдань лабораторних робіт та практичних завдань, усне опитування та співбесіда на лекціях та під час захисту лабораторних робіт, відповіді на контрольні запитання у дистанційній формі.

10 МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ТА РЕЙТИНГОВА ОЦІНКА ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

10.1 Розподіл балів, які отримують студенти (кількісні критерії оцінювання)

Для оцінювання рівня знань та контролю студентів застосовується рейтингова система оцінювання знань з кредитного модуля, яка складається зі 100 балів. Студенти отримують бали за опрацювання матеріалів лекцій, виконання лабораторних робіт, захист виконаних лабораторних робіт та практичних завдань, виконання індивідуального завдання тощо.

Вид заняття / контрольний захід	Оцінка $O_{\text{сем}}$	
	мін	макс
Лабораторна робота 1	6	10
Практичне заняття 1	6	10
Лабораторна робота 2	6	10
Практичне заняття 2	6	10
Практичне заняття 3	6	10
Контрольна точка 1	30	50
Практичне заняття 4	9	15
Лабораторна робота 3	6	10
Лабораторна робота 4	6	10
Лабораторна робота 5	9	15
Контрольна точка 2	30	50
Всього за семестр	60	100

Основні засоби контролю – виконання лабораторних робіт та практичних завдань з відповідями на контрольні запитання. Семестровим контролем є залік.

Відповідно до Положення про організацію освітнього процесу, розділ про рейтингове оцінювання успішності студентів (затверджено наказом № 400 від 27.11.2020, п. 2.6 Організація контрольних заходів) для підсумкового контролю у формі заліку для оцінювання роботи студента протягом семестру використовується підсумкова рейтингова оцінка $O_{\text{сем}}$. $O_{\text{сем}} = \sum O_i$. Оцінка за семестр $O_{\text{сем}}$ обчислюється як сума оцінок за різні види занять та контрольні заходи.

10.2 Якісні критерії оцінювання

Необхідний обсяг знань для отримання позитивної оцінки:

1. Етапи проєктування як друкованих так й електронних видань.
2. Будову композиції та композиційного центру у багатосторінкових виданнях.
3. Особливості проєктування акцидентної продукції.

4. Складові елементи бренд-буку.
5. Особливості проєктування дитячих видань у залежності від вікової аудиторії.
6. Можливості komponування елементів у арт-буках.
7. Принципи оформлення сайтів та застосунків.

Необхідний обсяг умінь для одержання позитивної оцінки.

1. Концептуальне проєктування односторінкової продукції.
2. Удосконалення (редизайн) існуючих об'єктів графічного дизайну.
3. Проєктування багатосторінкових видань в залежності від глядацької аудиторії.
4. Проводити додрукарську підготовку файлів для різних способів друку.
5. Застосовувати навички обґрунтування дизайн-пропозицій.

Критерії оцінювання роботи студента протягом семестру.

«Задовільно» D, E (60–74). Студент виявив знання основного навчально-програмного матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання й майбутньої роботи за спеціальністю, впорався з виконанням лабораторних та практичних завдань з дисципліни «Художні основи проєктування видань», передбачених програмою; припустив значну кількість помилок або недоліків у відповіді на запитання при виконанні практичних завдань та лабораторних робіт, при цьому принципів з них може усунути самостійно; завдання лабораторних робіт та практичних завдань виконані, запропоновані заходи мають поширені аналогії.

«Добре» C (75–89). Студент протягом семестру виявив систематичні знання навчального матеріалу з дисципліни «Художні основи проєктування видань» вище середнього рівня, продемонстрував уміння вільно виконувати завдання, передбачені програмою; засвоїв літературу, рекомендовану програмою; засвоїв взаємозв'язок основних понять дисципліни та їх значення для подальшої професійної діяльності. Студент здатний до самостійного використання отриманих теоретичних знань для виконання практичних завдань з дисципліни. Практичні завдання та лабораторні роботи виконані на достатньо високому рівні, запропоновані заходи мають конкретний характер, обґрунтування власних творчих ідей викладається з використанням професійної термінології і в логічній послідовності.

«Відмінно» A, B (90 – 100). Студент протягом семестру виявляв всебічні та глибокі знання навчально-програмного матеріалу з дисципліни «Художні основи проєктування видань», показав вміння вільно виконувати завдання, що передбачені програмою, засвоїв основну та додаткову літературу, яка рекомендована програмою; проявив видатні творчі здібності в розумінні, в логічному, чіткому, стислому та ясному трактуванні навчально-програмного матеріалу; засвоїв основні поняття дисципліни, їх значення для подальшої професійної діяльності; постійно використовував допоміжну літературу; завдання лабораторних та практичних робіт виконані на високому рівні, має особистий характер та творчий підхід.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		екзамен, курсовий проєкт (робота), практика	заліку
96-100	A	5 (відмінно)	зараховано
90-95	B		
75-89	C	4 (добре)	
66-74	D	3 (задовільно)	
60-65	E		
35-59 0-34	FX F	2 (незадовільно)	не зараховано

11 МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ТА РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

11.1 Базова

1. ДСТУ 2169-93 Іграшки. Ігри настільні. Загальні технічні умови. – Чин. від 01.07.1994 – К.: Конструкторське бюро з розробки іграшок та проектування технологічного устаткування «Ігротон». – 36 с.
2. ДСТУ 3017:2015 Видання. Основні види. Терміни та визначення. – Чин. від 2016-01-07. – К.: Держспоживстандарт України, 1995. – 19 с. (на заміну ДСТУ 3017-95. Видання. Основні види. Терміни та визначення. – Чин. від 1996-01-01. – К.: Держстандарт України, 1995. – 46 с.)
3. ДСТУ 3017:2015 Видання. Основні види. Терміни та визначення. – Чин. від 2016-01-07. – К.: ДП УНДЦ, 2016. – 42 с.
4. ДСТУ 4489:2005 Видання книжкові та журнальні. Вимоги до форматів. – Чин. від 01.10.2006 – К.: Держспоживстандарт України. – 9 с.
5. ДСТУ 4861:2007 Інформація та документація. Видання. Вихідні відомості. – Чин. від 01.07.2010 – К.: Держспоживстандарт України, 2009 – 50 с.
6. ДСТУ 7157:2010 Інформація та документація. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості. – Чин. від 2010-01-07. – К.: Держспоживстандарт України, 2010. – 20 с.
7. СОУ 18.1-02477019-11:2014 Видання для дітей. Загальні технічні вимоги. – Чинний від 2014-25-06. – К.: ПРАТ «УНДППІ ім. Т.Г. Шевченка».
8. ДСанПіН 5.5.6.138–2007 Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей. – Чин. від 10.02.2007 – К.: Міністерство охорони здоров'я. – 33 с.
9. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати [Текст] / Шон Адамс Максим, переклад Тимченко – ArtHuss, 2022 – 256 с.
10. Бразелл Д., Девіс Д. Як зрозуміти ілюстрацію[Текст] / Дерек Бразелл, Джо Девіс – ArtHuss 2019 – 208 с.
11. Валуєнко Б. Архітектура книги [Текст] / Б. Валуєнко – К., 2002.
12. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень: пер з англ. Мельник М., Пугач В. / Гевін Емброуз, Ніл Леонард. – Вид: ArtHuss, 2019. – 192 с.: іл.
13. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей [Текст] / Гевін Емброуз, Ніл Леонард – ArtHuss, 2019 – 192 с.
14. Лаптон Е., Філліпс Д.К. Графічний дизайн. Нові основи [Текст] / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філліпс. – Вид.: Arthuss, 2020. – 264 с.: іл.
15. Огар Е. Дитяча книга в українському соціумі (досвід перехідної доби)/ Е.І. Огар. – Львів: Світ, 2012. – 320 с.
16. Оно-Біллсон Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова [Текст] / Найджел Оно-Біллсон, Гевін Емброуз – ArtHuss 2019 – 192 с.
17. Шевченко, В. Я. Композиція плаката [Текст]: навч. посіб. / В. Я Шевченко. – Х.: Колорит, 2004. – 123 с.

11.2 Допоміжна література

1. Касьяненко К.М. Українська ігрова дитяча книжка: витоки, стан, тенденції: автореф. дис канд. мистецтвознавства: 26.00.01 / Касьяненко Кароліна Михайлівна; Київський національний університет культури і мистецтв. – Київ, 2016. – 18 с.
2. Лагутенко О. Українська графіка першої третини ХХ століття / О. Лагутенко. – Київ: Грані-Т, 2006. – 240 с.
3. Женченко М. Цифрові трансформації видавничої галузі: монографія. 2-ге вид., змін і до-повн. [Текст] / М. Женченко – К.: Жнець, 2019. – 440 с.
4. Корбут О. Г. Електронний підручник як елемент освітнього середовища [Електронний ресурс] / О. Г. Корбут. – 2012. – Режим доступу: www.culturalstudies.in.ua/zv_2009-5-2.php.
5. Сент-Клер К. Потаємне життя барв [Текст] / Кассія Сент-Клер, переклад : Ксенія Сокульська – КМ-Букс, 2021. – 296 с.
6. Муті І. Брендинг за 60 хвилин [Текст] / Ідріс Муті – ФАБУЛА 2019 – 256 с.

11.3 Методичні вказівки до різних видів занять

1. Бокарева Ю.С., Шипова М. К. Художні основи проектування видань: комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни. [Електронний ресурс] – Харків: ХНУРЕ, 2024. – 439 с. <https://catalogue.nure.ua/document=220977>.
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.
3. Методичні вказівки до курсової роботи з дисципліни «Художні основи проектування видань» для студентів спеціальності G20 «Видавництво та поліграфія» [Електронний ресурс] / М.К. Шипова – Харків: ХНУРЕ, 2025. – 46 с.
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.
5. Бокарева Ю.С. Художні основи проектування видань: методичні вказівки до самостійної роботи [Електронний ресурс] / Ю.С. Бокарева. – Харків: ХНУРЕ, 2023. – 100 с.
6. Бокарева Ю.С. Художні основи проектування видань: конспект лекцій [Електронний ресурс] / Ю.С. Бокарева. – Харків: ХНУРЕ, 2024. – 161 с.