



НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

Освітня програма «Графічний дизайн»

Назва дисципліни	Робота в матеріалі
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Спеціальність	022 Дизайн
Тип і назва освітньої програми	Освітньо-професійна програма. Графічний дизайн
Статус дисципліни	Вибіркова
Мова викладання	Українська
Кількість ЄКТС кредитів	4 кредити ЄКТС
Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Практичні – 56 год. Модульний контроль – 8 год. Самостійна робота – 56 год.
Форма підсумкового контролю	Залік
Графік (терміни) вивчення дисципліни	2 курс, 3 семестр
Програмні компетентності	<p>– Загальні (ЗК номер). Зміст компетентності</p> <p>ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та специфіки професійної діяльності.</p> <p>ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>– Спеціальні (фахові, предметні) (СК номер). Зміст компетентності.</p> <p>СК 1. Здатність застосовувати на практиці сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів графічного дизайну.</p> <p>СК 2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування та моделювання об'єктів графічного дизайну.</p> <p>СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів графічного дизайну.</p> <p>СК 4. Здатність застосовувати теоретичні знання та навички проектної графіки у професійній діяльності.</p>

	<p>СК 6. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності з графічного дизайну спеціальні техніки та технології роботи у матеріалах.</p> <p>СК 8. Здатність здійснювати колористичні вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> <p>СК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності з графічного дизайну.</p>
<p>Програмні результати навчання</p>	<p>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області графічного дизайну та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію графічного дизайну, основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування.</p> <p>ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</p> <p>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.</p> <p>ПРН. 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.</p> <p>ПРН. 9. Створювати об'єкти графічного дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.</p> <p>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів графічного дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</p> <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів графічного дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.</p> <p>ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.</p> <p>ПРН 15. Розуміти вагому роль українських етнокультурних традицій у стильових вирішеннях об'єктів графічного дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практика.</p> <p>ПРН 18. Відобразити морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів графічного дизайну.</p>
<p>Анотація (зміст) дисципліни</p>	<p>1. Коротка анотація до 10 речень. Дисципліна «Робота в матеріалі» допомагає у формуванні в здобувачів вищої освіти творчого підходу до створення дизайн-проєктів на основі практичного засвоєння основних способів роботи з</p>

матеріалами, застосування яких характерне для виготовлення об'єктів графічного дизайну. У процесі опанування дисципліни на здобувачів очікує засвоєння основних прийомів використання глини для виготовлення об'єктів графічного дизайну; набуття практичних знань і вмінь з композиційного формоутворення; ознайомлення з основними принципами композиційного узгодження елементів з різною фактурою і текстурою; формування та розвиток творчого мислення; вміння застосовувати глину в творчій діяльності.

2. Зміст за модулями, темами.

Змістовий модуль №1.

«Пласкі керамічні форми»

1.1. Формування з глини площин у вигляді простих геометричних фігур.

1.2. Робота з глазур'ю: підбір кольору та змішування кольорів.

Змістовий модуль №2.

«Розпис кераміки»

2.1. Особливості створення розпису по глині з використанням глазури.

2.2. Виготовлення оригінал-макета керамічної плитки з графічним оздобленням, створеним на основі орнаментів та/або патернів та виготовленим з використанням різнокольорової глазури.

Змістовий модуль №3.

«Рельєфні керамічні форми»

3.1. Формування з глини площин з неглибоким рельєфом та текстурами.

3.2. Формування з глини рельєфів.

Змістовий модуль №4.

«Створення декоративних прорізів в глиняній заготовці»

4.1. Виготовлення оригінал-макета керамічно-графічного декоративного оздоблення у вигляді настінного годинника для тематичного інтер'єру.

4.2. Індивідуальне завдання полягає у виготовленні оригінал-макета екологічної (керамічної) зовнішньої реклами або системи екологічних (керамічних) модульних вказівників (наприклад, номери будинків з назвами вулиць та інше).

Система
оцінювання

Форми контролю:

1. Оцінювання роботи під час практичних занять – 42 бали (від 0 до 6 балів за кожне практичне).

2. Самостійна робота – 42 бали (від 0 до 6 балів за кожне практичне).

3. Модульний контроль – 8 балів (від 0 до 2 балів за кожний модуль).

4. Залік / екзамен – 8 балів.

Шкала оцінювання:

	<p>За національною диференційованою шкалою – «відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно».</p> <p>За шкалою ECTS: A 90-100, B 82-89, C 74-81, D 64-73, E 60-63, FX 35-59, F 1-34.</p>
Якість освітнього процесу	Всі учасники освітнього процесу дотримуються політики доброчесності і сприяють функціонуванню ефективної системи запобігання та виявлення академічного плагіату.
Сторінка курсу на платформі Google-classroom	<p>https://classroom.google.com/u/1/c/NTQ0ODgwNTkzOTk2</p> <p>https://classroom.google.com/u/1/c/NTQ0ODgwNTk0NTQ3</p>
Література	<p>Основна:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ганжа П. Таємниці українського рукомесла. – К.: Мистецтво. - 1996. – С.13-38. 2. Даниленко В. Я. Основи дизайну : навч. посібник. Київ : ІЗМН, 1996. 92 с. 3. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник. Харків : ХДАДМ, 2003. 664 с. 4. Дизайн: Словник-довідник / Ін-т проблем сучасн. мист-ва НАМ України; за ред. М. І. Яковлева; упоряд.: Ю. О. Іванченко, О. І. Ваврик, О. Г. Бросаліна та ін.; редкол.: В. Д. Сидоренко (голова), І. Д. Безгін, Г. І. Веселовська та ін. Київ : Фенікс, 2010. 384 с. 5. Кривецька Л., Кобринович М., Воробей В., Плющева О. Стан розвитку дизайну в Україні. На прикладі графічного та предметного дизайну. Львів : PPV Knowledge Networks, Український культурний фонд, 2019. 73 с. 6. Мастер-класс. Изделия из керамики / авт.-сост. Т.Дорошенко / Худож.-оформитель А. Ленчик. – Харьков: Фолио, 2007. – 221 с., ил. – (Мастер-класс). 7. Михайленко В. Є., Яковлев М. І. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формоутворення) : навч. посіб. для студ. вищих навч. закладів. Київ : Каравела, 2004. 304 с. 8. Чернявський В. Г., Кузнецова І. О., Кара-Васильєва Т. В., Чегусова З. А. Синтез мистецтв : навч. посіб. Київ : НАУ, 2012. 320 с. 9. Elam K. Geometry of Design. Princeton Architectural Press, 2001. 96 p. 10. A Graphic Design Project from Start to Finish. Index Book S. L., 2010. 247 p. 11. Berman D. B. Do good design. How designers can change the world. New Riders Inc., 2009. 180 p. 12. Martin B, Hanington B. Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers, 2012. 207 p. 13. Weinschenk S. 100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders Publishing, 2011. 242 p. 14. Gualdoni F. Art. The Twentieth Century. Milano, Italy :

	<p>Skiraeditore, 2008. 559 p. 15. Currey M. Daily Rituals. How Artists Work. New York : Alfred A. Knopf, 2013. 304 p. Додаткова: 1. http://elib.nakkkim.edu.ua/ – репозитарій НАКККіМ 2. http://library.nakkkim.edu.ua:8080/libr/DocSearchForm – електронний каталог наукової бібліотеки НАКККіМ 3. http://www.nbuv.gov.ua – сайт Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського 4. http://elib.nplu.org – електронна бібліотека «Культура України» 5. http://kultura.ho.ua/books_ku.htm – Культурологічна бібліотека 6. http://www.nibu.kiev.ua – Національна історична бібліотека України 7. https://scholar.google.com.ua/schhp?hl=uk – Google Академія 8. https://academia.edu/Academia – ресурс наукових публікацій</p>
Матеріально-технічне, лабораторне, програмне забезпечення дисципліни	<p>Аудиторія, корпус: гончарна майстерня в корпусі №5. Глина, кольорова глазур, інструменти і матеріали для роботи з глиною, піч для випікання та інше відповідно до специфіки тематики навчальних занять.</p>
Кафедра	<p>Назва кафедри: кафедра графічного дизайну Телефон кафедри: +38 (044) 280-4554 Сторінка фкафедри на сайті Академії: https://nakkkim.edu.ua/instituti/institut-dizajnu-ta-reklami/kafedra-grafichnogo-dyzainu Імейл кафедри: in.design@nakkkim.edu.ua</p>
Викладач	<div data-bbox="472 1272 820 1659" data-label="Image"> </div> <p>Булгаков Віктор Петрович Посада: старший викладач кафедри графічного дизайну НАКККіМ Тел.: +38 (044) 280-4554 E-mail: kambul@ukr.net Робоче місце: гончарна майстерня НАКККіМ – вул. Лаврська, 9, корпус 5, м. Київ, 01015</p>