

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

# **ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ**

**Робоча програма**  
**для студентів спеціальності**  
**186 "Видавництво та поліграфія"**  
**першого (бакалаврського) рівня**

**Харків**  
**ХНЕУ ім. С. Кузнеця**  
**2017**

УДК 004.92:655(07.034)

О-75

Затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем і технологій.  
Протокол № 2 від 27.09.2016 р.

*Самостійне електронне текстове мережеве видання*

**Укладач** Л. В. Потрашкова

**Основи** композиції та дизайну : робоча програма для студентів О-75 спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" першого (бакалаврського) рівня : [Електронне видання] / уклад. Л. В. Потрашкова. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2017. – 42 с.

Подано тематичний план навчальної дисципліни та її зміст за модулями й темами. Вміщено плани лекцій і лабораторних занять, матеріал для закріплення знань (завдання для самостійної роботи, контрольні запитання), критерії оцінювання знань студентів.

Рекомендовано для студентів спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" першого (бакалаврського) рівня.

**УДК 004.92:655(07.034)**

© Харківський національний економічний  
університет імені Семена Кузнеця, 2017

## Вступ

Навчальна дисципліна "Основи композиції та дизайну" присвячена вивченню та застосуванню принципів графічного дизайну, які визначають, як правильно подавати інформацію у поліграфічних виданнях і мультимедійних продуктах (на рекламних плакатах, на візитках, у презентаціях, буклетах, на веб-сайтах і т. д.).

Графічний дизайн – це процес організації графічних компонентів на різних носіях з метою передачі заданої інформації. Основна функція графічного дизайну – передача певного повідомлення (наприклад, повідомлення рекламного, мотиваційного або довідкового характеру). Основна задача графічного дизайнера – виявлення найбільш підходящої візуальної форми для передачі заданого змісту.

Так як графічний дизайн має справу з організацією сукупності графічних компонентів, то він використовує принципи та засоби побудови графічної композиції. Ці принципи та засоби є загальними для усіх напрямів графічного дизайну.

До основних напрямів графічного дизайну належать:

розробка корпоративної ідентифікації (фірмових знаків, логотипів та зовнішнього вигляду ділової документації);

дизайн плакатів;

книжковий, журнальний та газетний дизайн;

дизайн листових видань (візиток, буклетів, листівок, флаєрів);

розробка упаковки та етикетки;

дизайн мультимедійних продуктів;

веб-дизайн.

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 виданнях і мультимедійних продуктах, що вона привертатиме увагу, легко сприйматиметься, запам'ятовуватиметься та сприятиме досягненню поставлених цілей.

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 5	Галузь знань: 18 "Виробництво та технології"	Базова
		Рік підготовки:
Змістових модулів – 2	Спеціальність: 186 "Видавництво та поліграфія"	2
		Семестр:
ІНДЗ "Розробка фірмового стилю організації"	Спеціалізація: "Технології електронних мультимедійних видань", "Комп'ютерні технології та системи видавничо-поліграфічних виробництв"	3
Загальна кількість годин – 150		Лекції:
		34 год.
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4; самостійної роботи студента – 4,8	Освітній ступінь: бакалавр	Лабораторні:
		34 год.
	Самостійна робота:	
	82 год.	
	у т.ч. ІНДЗ:	
	18	
	Вид контролю: залік	

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить 83 %.

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Мета** навчальної дисципліни – формування системи знань, умінь і навичок із застосування теоретичних основ художньої композиції та графічного дизайну у сфері розробки поліграфічної та мультимедійної продукції.

**Завдання** навчальної дисципліни:

формування в студентів компетентностей створювати графічні композиції відповідно до заданих комунікаційних цілей;

формування в студентів компетентностей створювати мультимедійні видання відповідно до вимог юзабіліті;

розвиток у студентів образного мислення та креативності.

**Предметом** вивчення в рамках даної навчальної дисципліни є принципи, засоби та прийоми створення графічної композиції, а також принципи,

засоби та прийоми художнього оформлення поліграфічної продукції та мультимедійних видань.

Вивчення дисципліни ґрунтується на знаннях з курсу "Основи комп'ютерного дизайну". Зі свого боку, дисципліна "Основи композиції та дизайну" забезпечує вивчення таких дисциплін: "Теорія кольору", "Типографіка", "Технології web-дизайну", "Мультимедійні видання", "Видавнича справа та технічне редагування", "Додрукарська обробка інформації", "Технології комп'ютерного дизайну", "Комп'ютерна анімація", "Мультимедійний дизайн та візуалізація даних", "Дизайн поліграфічної продукції".

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:

**знати:**

функції графічного дизайну;

принципи соціально відповідального дизайну;

принципи та прийоми побудови гармонійної графічної композиції;

характерні риси стилістичних напрямів графічного дизайну;

принципи дизайну плакатів;

принципи розробки графічного фірмового стилю організацій;

принципи створення мультимедійних презентацій;

вимоги юзабіліті до дизайну веб-сайтів та мультимедійних видань;

принципи дизайну графічної реклами;

**вміти:**

створювати графічні композиції із заданими характеристиками;

створювати продукти графічного дизайну відповідно до заданих стилістичних напрямів;

застосовувати знання психологічних закономірностей зорового сприйняття людини в процесі художнього оформлення поліграфічної та мультимедійної продукції;

розробляти дизайн плакатів;

створювати елементи графічного фірмового стилю організацій;

створювати мультимедійні презентації згідно з вимогами юзабіліті;

застосовувати принципи юзабіліті у процесі створення веб-сайтів та мультимедійних видань.

**Комунікація.** Здатності, які треба набути студентам:

розуміти дискурс графічного дизайну;

підтримувати діалог у термінах графічної композиції та дизайну з замовниками, потенційними працедавцями та іншими професіоналами у сфері видавничо-поліграфічної справи та мультимедіа;

здійснювати спільну діяльність з графічними дизайнерами, арт-директорами та іншими професіоналами у сфері видавничо-поліграфічної справи та мультимедіа.

Важливим додатком до діалогу з потенційними працедавцями буде портфоліо робіт студентів, створене в рамках даної дисципліни.

**Автономність і відповідальність.** Студенти будуть здатні самостійно: формулювати вимоги до характеристик графічних композицій (застосовані прийоми, колір, шрифт, стиль);

ставити та виконувати завдання з розробки елементів фірмового стилю організацій;

ставити та виконувати завдання зі створення плакатів;

ставити та виконувати завдання зі створення мультимедійних презентацій;

формулювати вимоги юзабіліті до веб-сайтів та мультимедійних видань.

У процесі викладання навчальної дисципліни основну увагу приділено оволодінню студентами професійними **компетентностями**, наведеними в табл. 2.1.

Таблиця 2.1

**Професійні компетентності,  
яких набувають студенти в результаті вивчення дисципліни**

Коди компетентностей	Назви компетентностей	Складові частини компетентностей
1	2	3
ОКД1	Проводити аналіз продуктів графічного дизайну	ОКД1.1. Формулювати вимоги до продуктів дизайну, виходячи з призначення дизайну та його системності
		ОКД1.2. Проводити аналіз продуктів графічного дизайну на предмет їхньої відповідності принципам гармонійної композиції
ОКД2	Створювати графічні композиції відповідно до заданих специфікацій	ОКД2.1. Створювати графічні композиції, які відповідають основним композиційним принципам
		ОКД2.2. Обирати композиційні прийоми, які забезпечать досягнення заданої комунікаційної мети композиції
		ОКД2.3. Обирати колірну гаму композиції відповідно до заданого враження, яке повинна створювати композиція

Закінчення табл. 2.1

1	2	3
		<p>ОКД2.4. Обирати характеристики шрифту, які забезпечать досягнення заданої комунікаційної мети композиції</p> <p>ОКД2.5. Створювати продукти графічного дизайну відповідно до заданих стилістичних напрямків</p> <p>ОКД2.6. Створювати графічні композиції рекламного призначення</p>
ОКД3	Організовувати свою роботу відповідно до основних принципів технології проектування графічного дизайну	<p>ОКД3.1. Оформляти технічне завдання на розробку проектів у сфері графічного дизайну</p> <p>ОКД3.2. Застосовувати в процесі художнього оформлення поліграфічної та мультимедійної продукції знання психологічних закономірностей зорового сприйняття інформації людиною</p> <p>ОКД3.3. Застосовувати методи активізації творчості в графічному дизайні</p>
ОКД4	Створювати елементи графічного фірмового стилю організацій	<p>ОКД4.1. Формулювати вимоги до елементів графічного фірмового стилю організацій (фірмового знаку, логотипу, фірмової колірної гами, фірмових шрифтів, фірмових графічних елементів)</p> <p>ОКД4.2. Розробляти фірмові знаки та логотипи з урахуванням основних композиційних принципів та принципів розробки графічного фірмового стилю організацій</p>
ОКД5	Застосовувати принципи юзабіліті у процесі створення мультимедійних презентацій та веб-сайтів	<p>ОКД5.1. Проводити аналіз мультимедійних видань на предмет їхньої відповідності принципам юзабіліті</p> <p>ОКД5.2. Застосовувати принципи юзабіліті у процесі створення мультимедійних презентацій</p> <p>ОКД5.3. Проводити аналіз користувальницького інтерфейсу на предмет його відповідності типовим вимогам</p> <p>ОКД5.4. Застосовувати прийоми метафори, аффордансу та стандарту в процесі проектування дизайну користувальницького інтерфейсу</p> <p>ОКД5.5. Проводити аналіз веб-сайтів на предмет їхньої відповідності принципам юзабіліті</p> <p>ОКД5.6. Застосовувати принципи юзабіліті у процесі створення веб-сайтів</p>

Структуру складових частин професійних компетентностей та їх формування, відповідно до Національної рамки кваліфікацій України, наведено в табл. А.1 додатка А.

## **3. Програма навчальної дисципліни**

### **Змістовий модуль 1**

#### **Загальні принципи художньої композиції та графічного дизайну**

##### **Тема 1. Поняття дизайну**

- 1.1. Що таке дизайн?
- 1.2. Що таке гарний дизайн?
- 1.3. Види дизайнерської діяльності
- 1.4. Що таке графічний дизайн?
- 1.5. Що таке соціально відповідальний дизайн?

##### **Тема 2. Основи композиції: поняття та принципи**

- 2.1. Поняття композиції.
- 2.2. Принципи композиції.
- 2.3. Елементи композиції.

##### **Тема 3. Засоби композиції**

- 3.1. Прийоми побудови композиції: симетрія та асиметрія; ритм і метр; контраст і нюанс; акцент; прийоми передачі глибини простору.
- 3.2. Властивості композиції: симетрія та асиметрія; статичність та динамічність; замкнутість та відкритість.

##### **Тема 4. Колір у композиції**

- 4.1. Колір і його характеристики.
- 4.2. Колірне коло.
- 4.3. Гармонійні комбінації кольорів.
- 4.4. Типи колориту в історії образотворчого мистецтва.

##### **Тема 5. Шрифт у композиції**

- 5.1. Функції шрифту в композиції.
- 5.2. Термінологія (кернінг, трекинг і т. д.).
- 5.3. Види гарнітур шрифту.
- 5.4. Єдність форми та змісту.



## **Тема 6. Стилi в графiчному дизайнi**

- 6.1. Iндустрiальний техно-стиль.
- 6.2. Хай-тек.
- 6.3. Кiберпанк.
- 6.4. Треш.
- 6.5. Поп-арт.
- 6.6. Векторний стиль.
- 6.7. Пiкселарт.
- 6.8. Нова готика.

## **Тема 7. Технологiя дизайнерського проектування**

- 7.1. Етапи дизайн-проекту в графiчному дизайнi.
- 7.2. Методи активiзацiї творчого процесу в графiчному дизайнi.

## **Тема 8. Психологiчнi основи сприйняття композицiї**

- 8.1. Етапи сприйняття вiзуальної iнформацiї.
- 8.2. Закономiрностi сприйняття графiчної композицiї (траекторiя погляду; точки уваги; психофiзiологiчнi основи композицiйних принципiв i прийомiв).
- 8.3. Психологiчний вплив лiнii.
- 8.4. Психологiчний вплив форми.
- 8.5. Психофiзiологiчний вплив кольору.

## **Змiстовий модуль 2**

### **Технологiя окремих напрямiв графiчного дизайну**

#### **Тема 9. Дизайн плакату**

- 9.1. Особливостi сприйняття плакату.
- 9.2. Дизайн плакату.
- 9.3. Метафора.

#### **Тема 10. Графiчний фiрмовий стиль**

- 10.1. Графiчний фiрмовий стиль: елементи та носiї.
- 10.2. Довiдник з використання фiрмового стилю (бренд-бук).
- 10.3. Товарний знак: поняття та види.
- 10.4. Принципи створення товарних знакiв.

## **Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань**

11.1. Електронні мультимедійні видання.

11.2. Мультимедійні презентації: поняття; основні типи; структура та зміст; етапи роботи.

11.3. Рекомендації з графічного оформлення мультимедійної презентації.

## **Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань**

12.1. Поняття користувальницького інтерфейсу.

12.2. Основні вимоги до користувальницького інтерфейсу.

12.3. Вимоги до дизайну елементів керування.

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

## **Тема 13. Дизайн веб-сайтів**

13.1. Типи дизайну веб-сайтів. Поняття юзабіліті.

13.2. Основний принцип юзабіліті.

13.3. Дизайн веб-сторінки.

13.4. Дизайн початкової сторінки сайту.

13.5. Веб-навігація.

## **Тема 14. Дизайн реклами**

14.1. Поняття реклами.

14.2. Структурні елементи реклами.

14.3. Принципи графічної реклами.

14.4. Прийоми графічної реклами.

# **4. Структура навчальної дисципліни**

Із самого початку вивчення навчальної дисципліни кожен студент має бути ознайомлений як із робочою програмою навчальної дисципліни та формами організації навчання, так і зі структурою, змістом та обсягом кожного з її змістових модулів, а також із усіма видами контролю та методикою оцінювання сформованих професійних компетентностей.

Вивчення студентом навчальної дисципліни відбувається шляхом послідовного і ґрунтовного опрацювання змістових модулів. Змістовий

модуль – це окремий, відносно самостійний блок дисципліни, який логічно поєднує кілька навчальних елементів дисципліни за змістом та взаємозв'язками. Тематичний план дисципліни складено із двох змістових модулів (табл. 4.1).

Таблиця 4.1

### Структура залікового кредиту навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усього	у тому числі				
		лекційні	лабораторні	проведення підсумкового контролю	самостійна робота	
				виконання ІНДЗ	підготовка до занять	
<b>Змістовий модуль 1</b>						
<b>Загальні принципи художньої композиції та графічного дизайну</b>						
Тема 1. Поняття дизайну	8	4		–	–	4
Тема 2. Основи композиції: поняття та принципи	16	2	6	–	–	8
Тема 3. Засоби композиції	16	4	4	–	–	8
Тема 4. Колір у композиції	8	2	2	–	–	4
Тема 5. Шрифт у композиції	8	2	2	–	–	4
Тема 6. Стили в графічному дизайні	12	2	4	–	–	6
Тема 7. Технологія дизайнерського проектування	2	1		–	–	1
Тема 8. Психологічні основи сприйняття композиції	2	1		–	–	1
<b>Разом за змістовим модулем 1</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>–</b>	<b>–</b>	<b>36</b>
<b>Змістовий модуль 2</b>						
<b>Технологія окремих напрямів графічного дизайну</b>						
Тема 9. Дизайн плакатів	12	2		–	8	2
Тема 10. Графічний фірмовий стиль	32	4	10	–	6	12
Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань	26	4	6	–	4	10
Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань		2		–		
Тема 13. Дизайн веб-сайтів	4	2		–		2
Тема 14. Дизайн реклами	4	2		–		2
<b>Разом за змістовим модулем 2</b>	<b>78</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>–</b>	<b>18</b>	<b>28</b>
<b>Усього годин за модулями</b>	<b>150</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>–</b>	<b>18</b>	<b>64</b>

## 5. Теми лабораторних занять

**Лабораторне заняття** – це форма навчального заняття, при якій здійснюється формування вмінь та навичок практичного застосування окремих положень навчальної дисципліни шляхом індивідуального виконання студентами відповідно сформульованих завдань з використанням комп'ютера та необхідного програмного забезпечення під керівництвом викладача.

Лабораторне заняття включає проведення попереднього контролю знань, вмінь і навичок студентів, постановку загальної проблеми та її обговорення за участю студентів, виконання поставлених завдань, перевірку отриманих результатів та оцінювання.

План проведення лабораторних занять в рамках навчальної дисципліни "Основи композиції та дизайну" наведено в табл. 5.1.

Таблиця 5.1

### Перелік тем лабораторних занять

Назва теми	Програмні питання	Кількість годин	Література
<b>Змістовий модуль 1</b>			
<b>Загальні принципи художньої композиції та графічного дизайну</b>			
<i>Тема 2.</i> Основи композиції: поняття та принципи	<i>Лабораторна робота 1.</i> Створення та аналіз графічної композиції з примітивів	6	Основна: [1 – 4]
<i>Тема 3.</i> Засоби композиції	<i>Лабораторна робота 2.</i> Застосування прийомів побудови композиції	4	Основна: [1 – 4]
<i>Тема 4.</i> Колір у композиції. <i>Тема 5.</i> Шрифт у композиції	<i>Лабораторна робота 3.</i> Колір і шрифт у композиції	4	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [7; 11; 12; 18; 19]
<i>Тема 6.</i> Стилi в графічному дизайні	<i>Лабораторна робота 4.</i> Створення графічної композиції у заданому стилі	4	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [8]
<b>Змістовий модуль 2</b>			
<b>Технологія окремих напрямів графічного дизайну</b>			
<i>Тема 10.</i> Графічний фірмовий стиль	<i>Лабораторна робота 5.</i> Розробка фірмового стилю організації	10	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [20; 21]
<i>Тема 11.</i> Дизайн електронних мультимедійних видань. <i>Тема 12.</i> Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань	<i>Лабораторна робота 6.</i> Створення мультимедійного видання	6	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [17]
<b>Усього годин</b>		<b>34</b>	

## 5.1. Приклади лабораторних занять

### Лабораторна робота 1

#### Створення та аналіз графічної композиції з примітивів

##### Мета роботи:

набути досвіду створення графічної композиції із заданим змістом;  
навчитися аналізувати графічні композиції на предмет їхньої відповідності композиційним принципам;

навчитися виявляти та виправляти порушення композиційних принципів у графічних композиціях;

навчитися створювати збалансовану графічну композицію.

##### Завдання 1

Створити з геометричних примітивів композицію, яка ілюструватиме використання комп'ютерних і мультимедійних технологій у заданій організації (за варіантами).

##### Завдання 2

Проаналізувати створену композицію на предмет її відповідності принципам *доцільності, цілісності, субординації та домінанти*. У випадку виявлення порушень даних принципів, усунути їх.

##### Завдання 3

Проаналізувати створену композицію на предмет її відповідності принципу *неформальної рівноваги*. У випадку виявлення порушень даного принципу, усунути їх.

Визначити центр мас композиції та відмітити його місце.

##### Завдання 4

Створити композицію із заданих геометричних фігур з дотриманням принципів *цілісності та неформальної рівноваги*.

### Лабораторна робота 2

#### Застосування прийомів побудови композиції

**Мета роботи:** навчитися застосовувати композиційні прийоми.

##### Завдання 1

Придумати ідею колажу із застосуванням власного фотозображення та стилізованого графічного зображення тварини або людини.

##### Завдання 2

Створити задумане *стилізоване зображення* тварини або людини.

Необхідно виконати два варіанти стилізованого зображення:

а) детальне;

б) спрощене геометризоване, яке виглядає як знак.

#### **Завдання 3**

Використовуючи створене геометризоване зображення, розробити орнаментальну комбінацію у вигляді *метричної повторюваності* з десяти або більше зображень.

Використовуючи створене геометризоване зображення, створити *ритмічний ряд* з 6 – 10 зображень, у якому зміні піддається який-небудь елемент або розмір вихідного стилізованого зображення.

#### **Завдання 4**

Проаналізувати композицію, створену в рамках лабораторної роботи № 1, з метою виявлення в ній відносин *контрасту* – контрасту кольору, форми або розмірів. У випадку відсутності таких відносин, ввести їх до композиції.

#### **Завдання 5**

Проаналізувати композицію, створену в рамках лабораторної роботи № 1, з метою виявлення застосованих *прийомів передачі простору*. Якщо такі прийоми не були використані, треба їх застосувати з метою додання композиції глибини та відчуття простору.

#### **Завдання 6**

Проаналізувати композицію, створену в рамках лабораторної роботи № 1, і визначити, яка властивість у ній домінує – *статичність* або *динамічність*. Змінити характеристики композиції вбік посилення статички або динаміки, на свій розсуд.

#### **Завдання 7**

Проаналізувати композицію і визначити, яку властивість у ній виражено – *замкнутість* або *відкритість*. Змінити характеристики композиції вбік посилення замкнутості або відкритості, на свій розсуд.

#### **Завдання 8**

Із заданих геометричних фігур розробити дві композиції – *статичну* та *динамічну*.

### **Лабораторна робота 3** **Колір і шрифт у композиції**

#### **Мета роботи:**

отримати навички створення абстрактно-емоційної композиції;  
навчитися підбирати гармонійну колірну гаму композиції;

навчитися підбирати шрифтові гарнітури для оформлення текстових елементів композиції;

набути досвіду створення метафоричного плакату.

#### *Завдання 1*

Створити абстрактно-емоційну композицію, яка ілюструє якесь абстрактне поняття.

#### *Завдання 2*

Створити метафоричний плакат на задану тему.

Елементи композиції: а) авторська ілюстрація (графіка, фотографія, колаж); б) текст.

### **Лабораторна робота 4**

#### **Створення графічної композиції у заданому стилі**

**Мета роботи:** навчитися створювати графічні композиції, у тому числі рекламні плакати, у заданому стилі.

#### *Завдання*

Створити рекламний плакат, використовуючи один з вивчених стилістичних напрямів.

### **Лабораторна робота 5**

#### **Розробка фірмового стилю організації**

**Мета роботи:** набути досвіду створення логотипу та фірмового знаку організації.

#### *Завдання*

За допомогою векторного редактора розробити елементи графічного фірмового стилю організації-замовника:

а) логотип;

б) фірмовий знак;

в) фірмовий блок як поєднання логотипу та фірмового знаку;

г) чорно-білий варіант фірмового блоку.

### **Лабораторна робота 6**

#### **Створення мультимедійного видання**

**Мета роботи:** навчитися створювати представницьку мультимедійну презентацію організації.

#### *Завдання*

Створити представницьку мультимедійну презентацію організації-замовника, оформивши її відповідно до розробленого графічного фірмового стилю.

## 6. Самостійна робота

**Самостійна робота студента (СРС)** – це форма організації навчального процесу, за якої заплановані завдання студенти виконують самостійно під методичним керівництвом викладача.

**Мета СРС** – засвоєння в повному обсязі навчальної програми та формування у студентів загальних і професійних компетентностей, які відіграють суттєву роль у становленні майбутнього фахівця вищого рівня кваліфікації.

СРС з навчальної дисципліни "Основи композиції та дизайну" містить: опрацювання лекційного матеріалу; опрацювання та вивчення рекомендованої літератури; виконання лабораторних робіт; поглиблене опрацювання окремих лекційних тем або питань; виконання ІНДЗ; виконання творчого завдання; систематизацію вивченого матеріалу з метою підготовки до підсумкового контролю.

Основні види самостійної роботи, запропоновані студентам в рамках навчальної дисципліни "Основи композиції та дизайну", наведені в табл. 6.1.

Таблиця 6.1

### Завдання для самостійної роботи студентів та форми контролю за нею

№ п/п	Назви тем	Зміст самостійної роботи студентів	Кількість годин	Форми контролю	Література
1	2	3	4	5	6
<b>Змістовий модуль 1</b>					
<b>Загальні принципи художньої композиції та графічного дизайну</b>					
1	<i>Тема 1.</i> Поняття дизайну	Вивчення лекційного матеріалу	4	Усне опитування та захист лабораторної роботи 1	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [9; 15; 16]
2	<i>Тема 2.</i> Основи композиції: поняття та принципи	Вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 1	8	Усне опитування та захист лабораторної роботи 1	Основна: [1 – 4]
3	<i>Тема 3.</i> Засоби композиції	Вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 2	8	Усне опитування та захист лабораторної роботи 2	Основна: [1 – 4]



Закінчення табл. 6.1

1	2	3	4	5	6
4	<i>Тема 4.</i> Колір у композиції	Вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 3	4	Усне опитування та захист лабораторної роботи 3	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [7; 18]
5	<i>Тема 5.</i> Шрифт у композиції	Вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 3	4	Усне опитування та захист лабораторної роботи 3	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [11; 12; 19]
6	<i>Тема 6.</i> Стилi в графічному дизайні	Вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 4	6	Усне опитування та захист лабораторної роботи 4	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [8]
7	<i>Тема 7.</i> Технологія дизайнерського проектування	Вивчення лекційного матеріалу	1	Усне опитування	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [22]
8	<i>Тема 8.</i> Психологічні основи сприйняття композиції	Вивчення лекційного матеріалу	1	Усне опитування	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [5; 6]
<b>Змістовий модуль 2</b>					
<b>Технологія окремих напрямів графічного дизайну</b>					
9	<i>Тема 9.</i> Дизайн плакатів	Вивчення лекційного матеріалу	10	Усне опитування. Захист творчого завдання	Основна: [1 – 4]
10	<i>Тема 10.</i> Графічний фірмовий стиль	Виконання ІНДЗ, вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 5	18	Усне опитування та захист лабораторної роботи 5. Захист ІНДЗ	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [20; 21]
11	<i>Тема 11.</i> Дизайн електронних мультимедійних видань	Виконання ІНДЗ, вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 6	14	Усне опитування та захист лабораторної роботи 6. Захист ІНДЗ	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [17]
12	<i>Тема 12.</i> Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань	Виконання ІНДЗ, вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 6		Усне опитування та захист лабораторної роботи 6. Захист ІНДЗ	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [23]
13	<i>Тема 13.</i> Дизайн веб-сайтів	Вивчення лекційного матеріалу	2	Усне опитування	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [10; 13; 14]
14	<i>Тема 14.</i> Дизайн реклами	Вивчення лекційного матеріалу	2	Усне опитування	Основна: [1 – 4]
<b>Усього годин</b>			<b>82</b>		

## 6.1. Індивідуальне науково-дослідне завдання

**Мета роботи:** формування компетентностей зі створення елементів графічного фірмового стилю організацій.

Завдання:

1. Провести аналіз поточного стану простору корпоративної ідентифікації:

1.1. Проаналізувати існуючий фірмовий стиль організації-замовника (якщо він є). Виявити його елементи та носії.

1.2. Проаналізувати фірмовий стиль організацій, які працюють у тій же сфері, що і організація-замовник. Виявити їхні схожі риси та відмінності, їхні переваги та недоліки.

1.3. Проаналізувати актуальні тенденції у сфері розробки графічного фірмового стилю організацій.

2. Визначити вимоги до фірмового стилю, що розробляється.

Шляхом опитування представників організації-замовника з'ясувати:

а) як фірмовий стиль організації-замовника повинен співвідноситися з фірмовим стилем інших аналогічних організацій: за принципом подоби або за принципом контрасту;

б) які характерні риси організації-замовника мають бути відображені в її фірмовому стилі;

в) які враження та асоціації повинен викликати фірмовий стиль, що розробляється?

Перелік типових вражень:

1) фізичні враження:

враження простору (глибина чи площа; наповненість чи пустота);

враження руху (статика чи динаміка);

враження температури (тепло чи холод);

акустичні враження (тиша або шум);

враження маси (легкість або важкість);

враження фактури (м'якість, твердість, колючість, гладкість або інше);

враження складності (складність або простота);

2) емоційні враження (радість, спокій, смуток, драйв або інше);

3) враження взаємовідносин:

враження стилю взаємовідносин (формальний чи неформальний стиль спілкування; серйозність чи комічність);  
гендерне враження (жіночність чи мужність);

4) інші враження:

враження вартості (розкіш чи простота, аскетизм);  
враження сфери професійної діяльності;  
враження часу (сучасність, минуле, чи майбутнє);  
географічне враження (яка частина світу, країна, місто).

Визначені вимоги до фірмового стилю оформити у вигляді технічного завдання.

3. На основі проведеного аналізу розробити концепцію фірмового стилю організації-замовника.

Зміст концепції фірмового стилю:

обґрунтування композиції фірмового знаку та логотипу;  
обґрунтування фірмової колірної гами;  
обґрунтування шрифту логотипу.

4. За допомогою векторного редактора розробити елементи графічного фірмового стилю організації-замовника:

логотип;  
фірмовий знак;  
фірмовий блок як поєднання логотипу та фірмового знаку;  
чорно-білий варіант фірмового блоку.

5. Створити представницьку мультимедійну презентацію організації-замовника, оформивши її відповідно до розробленого графічного фірмового стилю.

## **6.2. Контрольні запитання для самодіагностики**

1. Як ви розумієте висловлювання "Хороший дизайн – це кругла сковорідка"?

2. Як ви розумієте висловлювання "Хороший дизайн – це якомога менше дизайну"?

3. Як ви розумієте висловлювання "Хороший дизайн – інноваційний"?
4. У чому проявляється системна сутність дизайну?
5. Як ви розумієте висловлювання "Графічний дизайн – це візуальне вирішення проблем комунікації"? Як це можна сказати іншими словами?
6. Як ви розумієте висловлювання Віктора Папанека "Усі люди – дизайнери"?
7. Віктор Папанек стверджує, що дизайн – це свідомі та інтуїтивні зусилля зі створення значимого порядку. Проаналізуйте це твердження.
8. Чим дизайн відрізняється від мистецтва?
9. Назвіть основні види дизайну.
10. Назвіть основні види графічного дизайну.
11. Назвіть основні функції графічного дизайну.
12. Яких ви знаєте відомих дизайнерів?
13. Яких ви знаєте відомих дизайнерів-графіків?
14. Які книги з графічного дизайну ви читали?
15. Які ви знаєте конкурси з графічного дизайну?
16. Які ви знаєте тенденції у сучасному графічному дизайні?
17. Назвіть основні композиційні принципи.
18. Який вид балансу застосовано в композиції герба України?
19. Який вид балансу застосовано в композиції знаку Apple Inc.?
20. За допомогою яких прийомів можна придати графічній композиції властивості динамічності?
21. Назвіть прийоми, які привносять до графічної композиції статику.
22. Назвіть прийоми, які привносять до графічної композиції рівновагу.
23. Назвіть прийоми, які привносять до графічної композиції глибину.
24. Назвіть прийоми, які підсилюють замкнутість графічної композиції.
25. Назвіть прийоми, які підсилюють відкритість графічної композиції.
26. Яка з колірних схем є найбільш спокійною?
27. Яка з колірних схем є найбільш контрастною?
28. Яку колірну схему застосовано на прапорі Мальдів?
29. Яку колірну схему застосовано на прапорі Афганістану?
30. Яку колірну схему застосовано на прапорі Германії?
31. Для яких стилістичних напрямів графічного дизайну характерне застосування зображень на тему високих технологій?
32. Для яких стилістичних напрямів графічного дизайну характерні яскраві, кричущі кольори?

33. Для яких стилістичних напрямів графічного дизайну характерна неакуратна, хаотична композиція?

34. Чи вважаєте ви себе творчою особистістю? Що ви робите з метою розвитку своїх творчих здібностей?

35. Чому дизайнеру потрібні знання психологічних основ сприйняття інформації?

36. Опишіть етапи сприйняття людиною візуальної інформації.

37. Яку роль у процесі сприйняття відіграють стереотипи?

38. Які закономірності керують траєкторією погляду людини, що розглядає графічну композицію?

39. Які елементи композиції стають точками уваги глядача?

40. Згадайте, які слова в наведених вимогах до оформлення тексту на екрані замінені знаком ●:

Рядки та абзаци тексту повинні бути (якими?) ●.

Частина інформації повинна бути подана у вигляді (чого?) ●.

Текст слід вирівнювати (як?) ●.

Не має бути надлишку (чого?) ●?

41. Згадайте, які слова в наведених вимогах до елементів керування замінені знаком ●:

Ті елементи керування, що використовуються найчастіше, доцільно розташовувати (де?) ●, а ті, що використовуються рідко – (де?) ●.

Термінаційні кнопки повинні бути розташовані (де?) ●.

Для назви елемента керування, що запускає дію, доцільно використовувати (що?) ●?

42. Назвіть основний принцип юзабіліті.

43. У якому випадку логотип веб-сайта є елементом навігації на сайті?

44. Які елементи навігації на сторінках веб-сайта інформують користувача про його місцезнаходження?

45. Як слід оформляти на сторінках веб-сайта елементи, які є клікабельними?

## 7. Індивідуально-консультативна робота

Індивідуально-консультативну роботу здійснюють за графіком індивідуально-консультативної роботи у формі індивідуальних занять, консультацій, перевірки виконання індивідуальних завдань, перевірки та захисту завдань, винесених на поточний контроль тощо.

Формами організації індивідуально-консультативної роботи є:

а) за засвоєнням теоретичного матеріалу:

консультації індивідуальні (запитання – відповідь), групові (розгляд типових прикладів – ситуацій);

б) за засвоєнням практичного матеріалу:

консультації індивідуальні та групові;

в) для комплексного оцінювання засвоєння програмного матеріалу: індивідуальне здавання виконаних робіт.

## 8. Методи навчання

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачено застосування як активних, так і інтерактивних методів, серед яких: презентації, банки візуального супроводу, лекції проблемного характеру, мозкові атаки, рольові ігри (табл. 8.1).

Активні та інтерактивні методи навчання відрізняються від традиційних методикою та технікою викладання, а також високою ефективністю навчального процесу, яка проявляється у: високій мотивації студентів; закріпленні теоретичних знань на практиці; підвищенні самосвідомості студентів; формуванні здатності приймати самостійні рішення; формуванні здатності до прийняття колективних рішень; формуванні здатності до соціальної інтеграції; набуття навичок у вирішенні конфліктів; розвитку здатності до знаходження компромісів.

Таблиця 8.1

### Використання методик активізації процесу навчання

Теми навчальної дисципліни	Практичне застосування методик	Методи активізації процесу навчання
1	2	3
<b>Змістовий модуль 1</b> <b>Загальні принципи художньої композиції та графічного дизайну</b>		
<i>Тема 1. Поняття дизайну</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів; проблемна лекція з питання "Що таке графічний дизайн?"	Презентації та банки візуального супроводу; методи розвитку образного мислення; проблемна лекція

1	2	3
<i>Тема 2. Основи композиції: поняття та принципи</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
<i>Тема 3. Засоби композиції</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
<i>Тема 4. Колір у композиції</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
<i>Тема 5. Шрифт у композиції</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
<i>Тема 6. Стили в графічному дизайні</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
<i>Тема 7. Технологія дизайнерського проектування</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
<i>Тема 8. Психологічні основи сприйняття композиції</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
<b>Змістовий модуль 2.</b>		
<b>Технологія окремих напрямів графічного дизайну</b>		
<i>Тема 9. Дизайн плакатів</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів; мозкова атака з метою формування пропозицій щодо вибору візуальної метафори для плакату	Презентації; банки візуального супроводу; мозкова атака
<i>Тема 10. Графічний фірмовий стиль</i>	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів; рольова гра "Розробка фірмового стилю організації"	Презентації; банки візуального супроводу; рольова гра
<i>Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань</i>	наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів; мозкова атака з метою формування пропозицій щодо дизайну презентації для замовника	Презентації; банки візуального супроводу; мозкова атака

1	2	3
Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
Тема 13. Дизайн веб-сайтів	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу
Тема 14. Дизайн реклами	Наочна демонстрація прикладів графічних композицій та дизайн-проектів	Презентації; банки візуального супроводу

**Лекції проблемного характеру** – один із найважливіших елементів проблемного навчання студентів. Вони передбачають поряд із розглядом основного лекційного матеріалу встановлення та розгляд кола проблемних питань дискусійного характеру, які недостатньо розроблено в науці та які мають актуальне значення для теорії та практики. Лекції проблемного характеру відрізняються поглибленою аргументацією матеріалу, що викладають. Вони сприяють формуванню у студентів самостійного творчого мислення, прищеплюють їм пізнавальні навички. Студенти стають учасниками наукового пошуку та вирішення проблемних ситуацій.

**Мозкові атаки** – метод вирішення невідкладних завдань, сутність якого полягає в тому, щоб висловити якомога більшу кількість ідей за дуже обмежений проміжок часу, обговорити та здійснити їх селекцію.

**Рольові ігри** – форма активізації студентів, за якої вони задіяні у процесі інсценізації певної ситуації у професійній діяльності або прийняття професійних рішень у ролі безпосередніх учасників подій, за правилами, які вже розроблено або виробляють самі учасники; реалізують шляхом самостійного вирішення студентами поставленої проблеми.

**Презентації** – виступи перед аудиторією, що використовують для подання певних досягнень, результатів роботи групи, звіту про виконання індивідуальних завдань, проектних робіт. Презентації можуть бути як індивідуальними, наприклад виступ одного слухача, так і колективними, тобто виступи двох та більше слухачів.

**Банки візуального супроводу** сприяють активізації процесу навчання за темами навчальної дисципліни за допомогою наочності.



## 9. Методи контролю

Система оцінювання сформованих компетентностей (див. табл. 2.1) у студентів ураховує види занять, які, згідно із програмою навчальної дисципліни, передбачають лекційні, лабораторні заняття, а також виконання самостійної роботи. Оцінювання сформованих компетентностей у студентів здійснюють за накопичувальною 100-бальною системою.

Відповідно до Тимчасового положення "Про порядок оцінювання результатів навчання студентів за накопичувальною бально-рейтинговою системою" ХНЕУ ім. С. Кузнеця, контрольні заходи містять:

**поточний контроль**, що здійснюють протягом семестру під час проведення лекційних, лабораторних занять і оцінюють за сумою набраних балів;

**модульний контроль**, що здійснюють, ураховуючи поточний контроль за відповідний змістовий модуль; він має на меті *інтегроване* оцінювання результатів навчання студента після вивчення матеріалу з логічно завершеної частини дисципліни – змістового модуля;

*Поточний контроль* із цієї навчальної дисципліни здійснюють у таких формах:

оцінка присутності студента на лекційних заняттях;

захист лабораторних робіт;

захист ІНДЗ;

захист творчого завдання.

*Модульний контроль* із цієї навчальної дисципліни здійснюють у формі тестування. Тест містить запитання одиничного і множинного вибору щодо перевірки знань основних категорій навчальної дисципліни.

**Порядок здійснення поточного оцінювання знань студентів.** Оцінювання знань студента під час лабораторних занять здійснюють за такими критеріями:

відповідність створених графічних композицій основним композиційним принципам;

відповідність створених графічних композицій (у тому числі їхніх колірних та шрифтових характеристик) заданим комунікаційним цілям;

здатність проводити аналіз продуктів графічного дизайну на предмет їхньої відповідності заданим комунікаційним цілям та основним композиційним принципам;

відповідність створених товарних знаків основним принципам розробки графічного фірмового стилю організацій;

здатність проводити аналіз створених товарних знаків на предмет їхньої відповідності основним принципам розробки графічного фірмового стилю організацій;

відповідність створених електронних продуктів (презентацій та веб-сайтів) принципам юзабіліті;

здатність проводити аналіз електронних продуктів (презентацій та веб-сайтів) на предмет їхньої відповідності принципам юзабіліті;

володіння понятійним апаратом графічного дизайну;

володіння методиками та комп'ютерними технологіями графічного дизайну; вміння використовувати їх для виконання конкретних практичних завдань;

самостійність виконання роботи.

Максимально можливий бал за конкретним завданням ставлять за умови відповідності індивідуального завдання студента та його усної відповіді всім зазначеним критеріям. Відсутність тієї або іншої складової частини зменшує кількість балів. Під час оцінювання лабораторних робіт увагу також приділяють якості, самостійності та своєчасності здавання виконаних завдань викладачу, згідно з графіком навчального процесу. Якщо якусь із вимог не буде виконано, то бали буде знижено.

### **Критерії оцінювання позааудиторної самостійної роботи студентів.**

Основними видами позааудиторної самостійної роботи студентів у рамках дисципліни "Основи композиції та дизайну" є такі: вивчення лекційного матеріалу; виконання лабораторних робіт; виконання індивідуального творчого завдання; виконання ІНДЗ; самостійна перевірка особистих знань за запитаннями для самоконтролю.

Перевірка результатів позааудиторної самостійної роботи студентів здійснюється під час перевірки лабораторних робіт та ІНДЗ. Оцінка результатів позааудиторної самостійної роботи студентів здійснюється за наведеними вище критеріями оцінки лабораторних робіт.

Студента слід **вважати атестованим**, якщо сума балів, набраних за семестр, дорівнює або перевищує 60. Сумарний результат у балах за семестр становить: "60 і більше балів – зараховано", "59 і менше балів – не зараховано", його заносять до залікової відомості обліку успішності навчальної дисципліни.

## 9.1. Приклад модульного контролю

### Білет 1

#### Завдання (стереотипне).

Дайте відповіді на тестові запитання:

1. *Характерна риса дизайну:*

- а) орієнтація на подальше тиражування;
- б) неприпустимість масового тиражування;
- в) наслідування робіт відомих художників.

2. *Комплексний підхід у дизайні полягає в:*

- а) одночасному проектуванні комплексу робіт;
- б) урахуванні ергономічних, виробничо-економічних і комерційних умов;
- в) виконанні колективного проектування дизайну.

3. *Юзабіліті – це:*

- а) система понять і методика забезпечення якості дизайну користувацького інтерфейсу;
- б) різновид графічного дизайну для забезпечення наочності інформації;
- в) використання декількох різних гарнітур шрифту в межах одного проекту.

4. *Який стильовий напрям не належить до готики:*

- а) даркарт;
- б) піксельарт;
- в) фентезі?

5. *Яких кольорів немає на колірному колі:*

- а) ахроматичних;
- б) хроматичних;
- в) інфра?

6. *Видом повторюваності не є:*

- а) баланс;
- б) ритм;
- в) метр.

7. *До якого виду дизайну належить знаки дорожнього руху:*

- а) промисловий дизайн;
- б) графічний дизайн;
- в) арт-дизайн?

## 10. Розподіл балів, які набирають студенти

Систему оцінювання рівня сформованості професійних компетентностей студентів денної форми навчання наведено в табл. 10.1.

Таблиця 10.1

### Система оцінювання рівня сформованості професійних компетентностей

Професійні компетентності	Навчальний тиждень	Години	Методи та форми навчання	Оцінювання рівня сформованості компетентностей				
				Форми контролю	Максимальний бал			
1	2	3	4		5	6		
<b>Змістовий модуль 1</b>								
<b>Загальні принципи художньої композиції та графічного дизайну</b>					<b>50</b>			
Застосовувати загальні принципи художньої композиції	ОКД1.1	1	Ауд.	2	Лекція	Тема 1. Поняття дизайну	Робота на лекції	0,3
			СРС	2	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу	—	
	ОКД1.2, ОКД2.1	2	Ауд.	2	Лекція	Тема 1. Поняття дизайну	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 1. Створення та аналіз графічної композиції з примітивів	—	
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи	—	
	ОКД2.2	3	Ауд.	2	Лекція	Тема 2. Основи композиції: поняття та принципи	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 1. Створення та аналіз графічної композиції з примітивів	—	
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи	—	
		4	Ауд.	2	Лекція	Тема 3. Засоби композиції	Робота на лекції	0,3
	2			Лабораторне заняття	Лабораторна робота 1. Створення та аналіз графічної композиції з примітивів	Перевірка лабораторної роботи 1	15	
	СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи				

Продовження табл. 10.1

1	2	3	4		5	6		
	ОКД2.3	5	Ауд.	2	Лекція	Тема 3. Засоби композиції	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 2. Застосування прийомів побудови композиції	—	
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи		
	ОКД2.4	6	Ауд.	2	Лекція	Тема 4. Колір у композиції	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 2. Застосування прийомів побудови композиції	Перевірка лабораторної роботи 2	10
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи		
	ОКД2.5	7	Ауд.	2	Лекція	Тема 5. Шрифт у композиції	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 3. Колір і шрифт у композиції	—	
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи		
	ОКД3	8	Ауд.	2	Лекція	Тема 6. Стилї в графічному дизайні	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 3. Колір і шрифт у композиції	Перевірка лабораторної роботи 3	10
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи		
	ОКД3.2	9	Ауд.	2	Лекція	Тема 7. Технологія дизайнерського проектування Тема 8. Психологічні основи сприйняття композиції	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 4. Створення графічної композиції у заданому стилі	—	
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи		
<b>Змістовий модуль 2</b>								
<b>Технологія окремих напрямів графічного дизайну</b>							<b>50</b>	
ОКД4	10	Ауд.	2	Лекція	Тема 9. Дизайн плакатів	Робота на лекції	0,3	
			2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 4. Створення графічної композиції у заданому стилі	Перевірка лабораторної роботи 4	10	
		СРС	2	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи. Виконання ІНДЗ			

1	2	3	4		5	6		
Застосовувати правила проектування окремих видів графічного дизайну	ОКД5.1, ОКД5.2	11	Ауд.	2	Лекція	Тема 10. Графічний фірмовий стиль	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 5. Розробка фірмового стилю організації	—	
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи. Виконання ІНДЗ		
	ОКД5.3, ОКД5.4	12	Ауд.	2	Лекція	Тема 10. Графічний фірмовий стиль	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 5. Розробка фірмового стилю організації	—	
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи. Виконання ІНДЗ		
	ОКД5.5, ОКД5.6	13	Ауд.	2	Лекція	Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 5. Розробка фірмового стилю організації	Перевірка лабораторної роботи 5	10
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи. Виконання ІНДЗ		
	ОКД2.6	14	Ауд.	2	Лекція	Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 6. Створення мультимедійного видання	—	
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи. Виконання ІНДЗ		
	ОКД2.6	15	Ауд.	2	Лекція	Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 6. Створення мультимедійного видання	Перевірка лабораторної роботи 6	10
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи. Виконання ІНДЗ		
	ОКД2.6	16	Ауд.	2	Лекція	Тема 13. Дизайн веб-сайтів	Робота на лекції	0,3
				2	Лабораторне заняття	Конкурс студентських робіт "Розробка елементів та носіїв фірмового стилю організації"	Захист ІНДЗ. Підсумкова контрольна робота	20
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи. Виконання ІНДЗ		

## Закінчення табл. 10.1

1		2	3		4			5	6
		17	Ауд.	2	Лекція	Тема 14. Дизайн реклами		Робота на лекції	0,2
				4	Лабораторне заняття	Конкурс студентських робіт		Захист ІНДЗ. Перевірка творчого завдання	10
			СРС	4	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу. Виконання лабораторної роботи. Виконання ІНДЗ			
Усього годин			180		Загальна максимальна кількість балів із навчальної дисципліни			100	
із них			68		із них				
аудиторні					поточний контроль:			100	
самостійна робота			82		підсумковий контроль:			—	

Розподіл балів у межах тем змістових модулів наведено в табл. 10.2.

Таблиця 10.2

## Розподіл балів за темами

Поточний контроль														ІНДЗ	Творче завдання	Контрольна робота	Сума
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14				
0,3	15,3	10,6	10,6		10,3	0,3	0,3	0,3	10,6	10,9		0,3	0,2	10	10	10	100

Примітка. T1, T2 ... T14 – теми змістових модулів.

Максимальну кількість балів, яку може накопичити студент за формами та методами навчання, наведено в табл. 10.3.

Таблиця 10.3

## Розподіл балів за формами та методами навчання

Теми змістових модулів		Лекції	Лабораторні	ІНДЗ	Творче завдання	Контрольна робота	Усього
1	2	3	4	5	6	7	8
ЗМ 1	Тема 1. Поняття дизайну	0,3	—	10	10	10	
	Тема 2. Основи композиції: поняття та принципи	0,3	15				
	Тема 3. Засоби композиції	0,6	10				
	Тема 4. Колір у композиції	0,3	10				
	Тема 5. Шрифт у композиції	0,3					

## Закінчення табл. 10.3

1	2	3	4	5	6	7	8
	Тема 6. Стили в графічному дизайні	0,3	10				
	Тема 7. Технологія дизайнерського проектування	0,3	–				
	Тема 8. Психологічні основи сприйняття композиції	0,3	–				
ЗМ 2	Тема 9. Дизайн плакатів	0,3	–				
	Тема 10. Графічний фірмовий стиль	0,6	10				
	Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань	0,6	10				
	Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань	0,3					
	Тема 13. Дизайн веб-сайтів	0,3	–				
	Тема 14. Дизайн реклами	0,2	–				
<b>Разом</b>		<b>5</b>	<b>65</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Максимальну кількість балів, яку може накопичити студент протягом тижня, наведено в табл. 10.4.

Таблиця 10.4

## Максимальний бал на тиждень

Теми змістових модулів	Тиждень	Лекції	Лабораторні	ІНДЗ	Творче завдання	Контрольна робота	Усього
1	2	3	4	5	6	7	8
Тема 1. Поняття дизайну	1 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 2. Основи композиції: поняття та принципи	2 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 3. Засоби композиції	3 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 3. Засоби композиції	4 тиждень	0,3	15	–	–	–	15,3
Тема 4. Колір у композиції	5 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 5. Шрифт у композиції	6 тиждень	0,3	10				10,3
Тема 6. Стили в графічному дизайні	7 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 7. Технологія дизайнерського проектування	8 тиждень	0,3	10	–	–	–	10,3
Тема 8. Психологічні основи сприйняття композиції	9 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 9. Дизайн плакатів	10 тиждень	0,3	10	–	–	–	10,3
Тема 10. Графічний фірмовий стиль	11 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 10. Графічний фірмовий стиль	12 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань	13 тиждень	0,3	10	–	–	–	10,3
Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань	14 тиждень	0,3	–	–	–	–	0,3
Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань	15 тиждень	0,3	10	–	–	–	10,3
Тема 13. Дизайн веб-сайтів	16 тиждень	0,3	–	–	–	10	10,3
Тема 14. Дизайн реклами	17 тиждень	0,2	–	10	10	–	20,2
<b>Разом</b>		<b>5</b>	<b>65</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>100</b>



Підсумкову оцінку з навчальної дисципліни визначають відповідно до Тимчасового положення "Про порядок оцінювання результатів навчання студентів за накопичувальною бально-рейтинговою системою" ХНЕУ ім. С. Кузнеця (табл. 10.5).

Таблиця 10.5

### Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ЄКТС	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	не зараховано
1 – 34	F		

Оцінки за цією шкалою заносять до відомостей обліку успішності, індивідуального навчального плану студента та іншої академічної документації.

## 11. Рекомендована література

### 11.1. Основна

1. Вязьминов В. (MrDeSign). Сборник статей о дизайне и графике [Электронный ресурс] / В. Вязьминов. – Режим доступа : <http://simpldesign.ru/mrdesign.krasline.ru/articles/index.shtml.htm>.

2. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии) / В. Лесняк. – Москва : ИндексМаркет, 2011. – 416 с.

3. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну : навч. посіб. / Л. В. Потрашкова. – Харків : Вид. ХНЕУ, 2008. – 144 с.

4. Методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт з навчальної дисципліни "Основи композиції та дизайну" для студентів напряму підготовки "Видавничо-поліграфічна справа" усіх форм навчання / укл. Л. В. Потрашкова, Н. І. Прибиткова. – Харків : Вид. ХНЕУ, 2009. – 48 с.

## 11.2. Додаткова

5. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – Москва : Прогресс, 1974. – 392 с.
6. Грегори Р. Глаз и мозг. Психология зрительного восприятия / Р. Грегори. – Москва : Прогресс, 1970. – 192 с.
7. Иттен И. Искусство цвета. / И. Иттен. – Москва : Д. Аронов, 2001. – 96 с.
8. Клонингер К. Свежие стили Web-дизайна: как сделать из вашего сайта "конфетку" / К. Клонингер. – Москва : ДМК Пресс, 2002. – 224 с.
9. Кнабе Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа / Г. А. Кнабе. – Москва : "Вильямс", 2006. – 736 с.
10. Круг С. Веб-дизайн: книга Стива Круга или "не заставляйте меня думать!" / С. Круг. – Санкт-Петербург : Символ-Плюс, 2005. – 200 с.
11. Лесняк В. Акцидентный шрифт. 75 оригинальных шрифтів / В. Лесняк. – Харьков : Колорит, 2004. – 139 с.
12. Лесняк В. Модернистские и постмодернистские шрифты (44 оригинальных шрифта) / В. Лесняк. – Харьков : Колорит, 2006. – 148 с.
13. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. – Санкт-Петербург : Символ-Плюс, 2006. – 512 с.
14. Нильсен Я. Дизайн Web-страниц. Анализ удобства и простоты использования 50 узлов / Я. Нильсен, М. Тахир. – Москва : Вильямс, 2002. – 326 с.
15. Норман Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман. – Москва : Вильямс, 2006. – 384 с.
16. Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – Москва : Д. Аронов, 2004. – 416 с.
17. Рейнольдс Г. Презентация в стиле дзен : основы дизайна для тех, кто хочет выступать лучше / Гарр Рейнольдс. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 288 с.
18. Самара Т. Типографика цвета / Тимоти Самара. – РИП-Холдинг, Rockport Publishers, 2006. – 256 с.
19. Шпикерман Э. О шрифте / Э. Шпикерман. – Москва : ПараТайп, 2005. – 200 с.
20. Эвами М. LOGO. Создание логотипов / М. Эвами. – Санкт-Петербург : Питер, 2009. — 352 с.
21. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера / Д. Эйри. – Санкт-Петербург : Питер, 2011. – 208 с.

22. Эверс В. Искусство дизайна – с компьютером и без... / В. Эверс, Э. Кендра. – Москва : Кудиц-Образ, 2004. – 198 с.

### **11.3. Інформаційні ресурси**

23. Головач В. Дизайн пользовательского интерфейса. Искусство мыть слона [Электронный ресурс] / В. Головач. – Режим доступа : <http://uibook2.usetheics.ru/>.

24. Лебедев А. Ководство [Электронный ресурс] / А. Лебедев. – Режим доступа : <http://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/>.

25. Потрашкова Л. В. Электронный учебный курс по дисциплине "Основы композиции и дизайна" [Электронный ресурс] / Л. В. Потрашкова. – Режим доступа : <http://www.okd.mdk.ksue.edu.ua/>.

# Додатки

Додаток А

Таблиця А.1

## Структура складових частин професійних компетентностей із навчальної дисципліни "Основи композиції та дизайну" за Національною рамкою кваліфікацій України

36

Складові компетентності, яка формується в рамках теми	Мінімальний досвід	Знання	Уміння	Комунікації	Автономність і відповідальність
1	2	3	4	5	6
<b>Тема 1. Поняття дизайну</b>					
Формулювати вимоги до продуктів дизайну, виходячи з призначення дизайну та його системності	Знати поняття та функції графічного дизайну	Сутність дизайну та графічного дизайну	Вміння формулювати вимоги до продуктів дизайну, виходячи з призначення дизайну та його системності	Розуміння дискурсу графічного дизайну	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо формулювання вимог до продуктів дизайну, виходячи з призначення дизайну та його системності
<b>Тема 2. Основи композиції: поняття та принципи</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо створення графічних композицій відповідно до основних композиційних принципів	Знати основні принципи побудови гармонійної графічної композиції	Основні принципи побудови гармонійної графічної композиції	Вміння створювати графічні композиції, які відповідають основним композиційним принципам; проводити аналіз продуктів графічного дизайну на предмет їхньої відповідності принципам гармонійної композиції	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання, сформульовані в <i>термінах принципів композиції</i> (задля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору таких характеристик створюваної графічної композиції, які забезпечують дотримання основних композиційних принципів

1	2	3	4	5	6
<b>Тема 3. Засоби композиції</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо застосування прийомів побудови гармонійної графічної композиції	Знати основні прийоми побудови гармонійної графічної композиції	Прийоми побудови гармонійної графічної композиції	Вміння обирати композиційні прийоми, які забезпечать досягнення заданої комунікаційної мети композиції	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання, сформульовані в <i>термінах прийомів композиції</i> (задля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору прийомів створення графічної композиції відповідно до заданої комунікаційної мети
<b>Тема 4. Колір у композиції</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо застосування кольору у графічних композиціях	Знати основні характеристики кольору; види кольорів; гармонійні комбінації кольорів; типи колориту	Характеристики кольору; види кольорів; гармонійні комбінації кольорів; типи колориту	Вміння обирати колірну гаму композиції відповідно до заданого враження, яке повинна створювати композиція	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання, сформульовані в <i>термінах колірних характеристик композиції</i> (задля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору колірних характеристик графічної композиції відповідно до заданої комунікаційної мети
<b>Тема 5. Шрифт у композиції</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо застосування шрифту у графічних композиціях	Знати основні функції шрифту в композиції; характеристики шрифтових знаків; базові терміни типографіки; класи гарнітур	Функції шрифту в композиції; характеристики шрифтових знаків; базові терміни типографіки; класи гарнітур	Вміння обирати характеристики шрифту, які забезпечать досягнення заданої комунікаційної мети композиції	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання, сформульовані в <i>термінах типографіки</i> (задля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору характеристик шрифту в графічній композиції відповідно до заданої комунікаційної мети

1	2	3	4	5	6
<b>Тема 6. Стили в графічному дизайні</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо створення графічних композицій у різних стилістичних напрямках	Знати характерні риси розглянутих стилістичних напрямів графічного дизайну	Характерні риси певних стилістичних напрямів графічного дизайну (індустріальний техно-стиль, хай-тек, кіберпанк, треш, поп-арт, векторний стиль, пікселарт, нова готика)	Вміння створювати продукти графічного дизайну відповідно до заданих стилістичних напрямків	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання, сформульовані в <i>термінах стилістичних напрямів графічного дизайну</i> (зادля підтримки комунікацій з замовниками, працівцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору прийомів створення графічної композиції відповідно до заданого стилістичного напрямку
<b>Тема 7. Технологія дизайнерського проектування</b>					
Організовувати роботу відповідно до основних принципів технології проектування графічного дизайну	Знати етапи проектування графічного дизайну; правила оформлення технічного завдання; методи активізації творчості в графічному дизайні	Етапи проектування графічного дизайну; правила оформлення технічного завдання; методи активізації творчості в графічному дизайні	Вміння організовувати свою роботу відповідно до основних принципів технології проектування графічного дизайну; оформляти технічне завдання; застосовувати методи активізації творчості в графічному дизайні	Вміння оформляти технічне завдання як засіб комунікації між дизайнером та замовником	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо організації труда дизайнерів в процесі виконання дизайнерських проєктів
<b>Тема 8. Психологічні основи сприйняття композиції</b>					
Застосовувати знання психологічних закономірностей зорового сприйняття людини в процесі художнього оформлення поліграфічної та мультимедійної продукції	Знати основні психологічні закономірності сприйняття людиною графічної композиції	Психологічні закономірності сприйняття людиною графічної композиції	Застосовувати знання психологічних закономірностей зорового сприйняття людини в процесі художнього оформлення поліграфічної та мультимедійної продукції	Покращення комунікацій із замовниками завдяки розумінню процесів емоційного впливу продуктів графічного дизайну на користувачів	Спроможність враховувати в процесі прийняття рішень з вибору характеристик графічної композиції психологічні закономірності сприйняття людиною візуальної інформації

1	2	3	4	5	6
<b>Тема 9. Дизайн плакатів</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо створення плакатів	Знати основні особливості плакатної графіки	Особливості плакатної графіки	Вміння створювати плакати	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо побудови графічної композиції плакату
<b>Тема 10. Графічний фірмовий стиль</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо створення елементів графічного фірмового стилю організацій	Знати основні принципи розробки графічного фірмового стилю організацій	Принципи розробки графічного фірмового стилю організацій	Вміння формулювати вимоги до елементів графічного фірмового стилю організацій	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання, сформульовані в <i>термінах корпоративної ідентифікації</i> (зادля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо формулювання вимог до елементів фірмового стилю організацій
<b>Тема 11. Дизайн електронних мультимедійних видань</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо створення мультимедійних презентацій	Знати основні вимоги юзабіліті до дизайну мультимедійних презентацій	Вимоги юзабіліті до дизайну мультимедійних презентацій	Застосовувати принципи юзабіліті при створенні мультимедійних презентацій; проводити аналіз мультимедійних видань на предмет їхньої відповідності принципам юзабіліті	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо аналізу та розробки мультимедійних презентацій, сформульовані в <i>термінах вимог юзабіліті</i> (зadля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору характеристик дизайну мультимедійних презентацій відповідно до вимог юзабіліті

Закінчення додатка А  
Закінчення табл. А.1

1	2	3	4	5	6
<b>Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу мультимедійних видань</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо дизайну користувальницького інтерфейсу	Знати основні вимоги до користувальницького інтерфейсу; дизайнерські прийоми створення зрозумілого інтерфейсу (метафора, аффорданс, стандарт)	Основні вимоги до користувальницького інтерфейсу; дизайнерські прийоми створення зрозумілого інтерфейсу (метафора, аффорданс, стандарт)	Проводити аналіз користувальницького інтерфейсу на предмет його відповідності типовим вимогам; застосовувати прийоми метафори, аффордансу та стандарту в процесі проектування дизайну користувальницького інтерфейсу	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання, сформульовані в <i>термінах дизайнерських прийомів створення інтерфейсу</i> (зادля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору дизайнерських прийомів створення зрозумілого інтерфейсу
<b>Тема 13. Дизайн веб-сайтів</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо дизайну веб-сайтів	Знати основні вимоги юзабіліті до дизайну веб-сайтів	Вимоги юзабіліті до дизайну веб-сайтів	Застосовувати принципи юзабіліті при створенні веб-сайтів; проводити аналіз веб-сайтів на предмет їхньої відповідності принципам юзабіліті	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо аналізу та розробки веб-сайтів, сформульовані в <i>термінах вимог юзабіліті</i> (зadля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору характеристик дизайну веб-сайтів відповідно до вимог юзабіліті
<b>Тема 14. Дизайн реклами</b>					
Розуміти, ставити та вирішувати завдання щодо створення рекламних плакатів	Знати основні принципи та прийоми дизайну графічної реклами	Принципи та основні прийоми дизайну графічної реклами	Створювати графічні композиції рекламного призначення	Вміння розуміти, ставити та вирішувати завдання, сформульовані в <i>термінах прийомів дизайну графічної реклами</i> (зadля підтримки комунікацій з замовниками, працедавцями, колегами)	Спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо вибору прийомів створення графічних композицій рекламного характеру



## Зміст

Вступ.....	3
1. Опис навчальної дисципліни .....	4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни .....	4
3. Програма навчальної дисципліни .....	8
4. Структура навчальної дисципліни.....	10
5. Теми лабораторних занять.....	12
5.1. Приклади лабораторних занять .....	13
6. Самостійна робота.....	16
6.1. Індивідуальне науково-дослідне завдання .....	18
6.2. Контрольні запитання для самодіагностики .....	19
7. Індивідуально-консультативна робота .....	21
8. Методи навчання .....	22
9. Методи контролю .....	25
9.1. Приклад модульного контролю .....	27
10. Розподіл балів, які набирають студенти .....	28
11. Рекомендована література.....	33
11.1. Основна .....	33
11.2. Додаткова .....	34
11.3. Інформаційні ресурси.....	35
Додатки.....	36

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

# ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ

**Робоча програма  
для студентів спеціальності  
186 "Видавництво та поліграфія"  
першого (бакалаврського) рівня**

*Самостійне електронне текстове мережеве видання*

Укладач **Потрашкова** Людмила Володимирівна

Відповідальний за видання *О. І. Пушкар*

Редактор *О. Г. Лященко*

Коректор *Т. А. Маркова*

План 2017 р. Поз. № 120 ЕВ. Обсяг 42 с.

---

Видавець і виготовлювач – ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 61166, м. Харків, просп. Науки, 9-А

---

*Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру  
ДК № 4853 від 20.02.2015 р.*