

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ  
КАФЕДРА «ДИЗАЙН»



**“ЗАТВЕРДЖУЮ”**

Перший проректор з

науково-педагогічної роботи

Олександр СОБОЛЄВ

2020 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА**  
навчальної дисципліни

**«ПРОЕКТУВАННЯ»**  
(за спеціалізацією)

**Освітньо-професійна програма "ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН"**  
Першого рівня вищої освіти  
Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»  
Спеціальність: 022 «Дизайн»

Харків — 2020 рік

Робоча програма з дисципліни «Проектування» для студентів 2 курсу ОПІ  
«Промисловий дизайн», першого рівня вищої освіти, галузь знань: 02 «Культура і  
мистецтво», спеціальність: 022 «Дизайн» очної та заочної форми навчання. 2020 р. – 15 с.

Робочу програму складено на основі навчальної програми з дисципліни «Проектування»,  
затвердженої Методичною Радою ХДАДМ,  
протокол № \_\_\_ від “\_\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_ року.

**Розробники:**

*Хоменко М.О.*

Старший викладач кафедри «Дизайн»

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри «Дизайн»

Протокол від. «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 року № \_\_\_

В.о. завідувача кафедри *Ірина ЄРЕМЕНКО*  
(підпис)

**Узгоджено:**

Декан факультету «Дизайн» *Надія СБИТНЄВА*  
(підпис)

Керівник навчального відділу ХДАДМ *Галина ЖЕРНОКЛЬОВА*  
(підпис)

Схвалено Методичною Радою ХДАДМ  
Протокол № \_\_\_ від “\_\_\_” \_\_\_\_\_ 2020 року

## АНОТАЦІЯ

### до учбової дисципліни «Проектування»

Дисципліна «Проектування» належить до циклу фахових дисциплін та вивчається на 2-му році навчання за ОПП «Промисловий дизайн».

Робоча програма дисципліни «Проектування» будується за принципом послідовного ускладнення проектних задач: поступовий перехід від проектування простих за морфологією об'єктів до проектування об'єктів з більш складними функціональними, ергономічними і образними задачами. Ускладнення проектних завдань йде у декількох напрямках:

- виконання простого за морфологією та функцією побутового об'єкту засобами стилізації;
- виконання побутового однофункціонального виробу з найбільш важкою морфологічною структурою;
- виконання побутового виробу з виразним образним рішенням.

Це ускладнення проектних задач можливо подати як послідовні рішення поректних задач: від простого виробу, що було виконано з однією технологічною операцією (штамбування, плавка, ковка і т.і.), з однією функцією - до виробу з морфологією більш складного вигляду, що складається з декількох вузлів і деталей, які виконано з декількома технологічними операціями і що мають різну кольорово-фактурну відділку поверхні виробу.

Важливим моментом у методиці дисципліни є те, що за мірою ускладнення завдання ускладнюється й їх графічне зображення: від моделювання форми виробу з одного матеріалу, який виконано з однією технологічною операцією, що можна представити в наступних графічних прийомах: «відмивка», «туповка», «задування» до більш складних завдань, де необхідне моделювання різних за кольором та фактурою поверхонь виробів з використанням професійних художньо-графічних засобів нюансного моделювання для надання повного уявлення про форму, конструкцію, елементи, їх пластику, матеріали та технологію виконання.

## ANNOTATION

### to the discipline «Design»

The discipline "Design" belongs to the cycle of professional disciplines and is studied in the 2nd year of study at OPP "Industrial Design".

The work program of the discipline "Design" is based on the principle of consistent complication of design tasks: a gradual transition from the design of morphologically simple objects to the design of objects with more complex functional, ergonomic and figurative tasks. Complication of project tasks goes in several directions:

- execution of a simple morphology and function of a household object by means of stylization;
- execution of a household single-function product with the heaviest morphological structure;
- execution of a household product with a clear figurative solution.

This complication of design problems can be presented as successive solutions of correct problems: from a simple product that was performed with one technological operation (stamping, melting, forging, etc.), with one function - to a product with morphology of a more complex form, consisting from several units and details which are executed with several technological operations and having various color and textural finishing of a surface of a product.

An important point in the methodology of the discipline is that as the task becomes more complicated and their graphic image: from modeling the shape of the product from one material, which is performed with one technological operation, which can be represented in the following graphical techniques: "washing", "blunting", "Blowing" to more complex tasks, where it is necessary to model different in color and texture surfaces of products using professional graphic and nuanced modeling tools to provide a complete picture of the shape, structure, elements, their plasticity, materials and technology.

## 1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів 12	<b>Галузь знань:</b> 02 «Культура і мистецтво» (шифр і назва)	Нормативна	
	<b>Спеціальність</b> 022 «Дизайн» (спеціальність)		
Модулів 4	<b>ОПП</b> «Промисловий дизайн»	<b>Рік підготовки</b>	
Змістових модулів 4		2	2
Загальна кількість год. 180		Семестр	
		3,4	3,4
		Всього годин	
		180	30
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 6 самостійної роботи студента –6	<b>СВО: бакалавр</b>	<b>Лекції</b>	
		- год.	- год.
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		90 год.	3 год.
		<b>Лабораторні</b>	
		- год.	- год.
		<b>Самостійна робота</b>	
		90 год.	27 год.
<b>Індивідуальні завдання:</b>			
-год.			
<b>Вид контролю:</b>			
перегляд	перегляд		

Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить:

для денної форми навчання –50/50

для заочної форми навчання – 9/91

## 2. МЕТА І ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**Метою дисципліни „Проектування”** є оволодіння студентами методикою проведення дизайн-процесу простих за морфологією і функцією об’єктів на основі теоретичної дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні».

### Основні завдання курсу:

- засвоєння основних етапів проведення дизайн-процесу;
- вивчення та апробація засобів активізації проектно-образного мислення дизайнера: фундаментальних, евристичних та учбово-методичних;
- на основі невеликих проектних завдань навчитися швидко подавати проектну ідею з використанням проектних засобів;
- володіння різними проектно-графічними засобами виразності проектного задуму;

- розвиток проектно-образного мислення та засвоєння засобів змістутворення у дизайн-діяльності;
- розвиток інтелекту, творчої індивідуальності, ініціативи, художнього та естетичного смаку творчого світогляду та естетичної рефлексії.

Предметами дизайн-розробки на цьому курсі є одиничні побудови та вироби. Засвоєння методів проектування даних об'єктів, набуття професійних знань і навичок є основою майбутньої діяльності.

**Компетентності бакалавра, що забезпечує дисципліна:**

Загальні компетентності (ЗК)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</li> <li>4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</li> <li>5. Здатність працювати в команді.</li> <li>6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</li> <li>9. Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</li> </ol>
Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</li> <li>4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.</li> </ol>

**Очікувані програмні результати:**

ПРН1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням).

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну..

ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації і творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.

ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.

### **Вимоги до знань, умінь та навичок.**

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

#### **знати:**

- методи і засоби проектної діяльності: морфологічні, утилітарно-функціональні, технологічні, на основі категорій проектної діяльності («образ», «функція», «морфологія», «технологія»);
- методичні уявлення про дизайн-процес: предметне, об'єктне, суб'єктне, операційне, нормативне;
- засоби моделювання в проектній діяльності.

#### **вміти:**

- аналізувати особливості формоутворення аналогів за темою проектного завдання;
- виявляти різні фактори, що впливають на формоутворення промислових виробів;
- поставити задачу синтетичного подання дизайн-процесу - співставити окремі, отримані аналітичним засобом уявлення про дизайн-процес і показати взаємодію його операційних елементів та механізмів;
- змінювати свою проектну позицію і домінанту змісту проектного замислу- здійснювати перетворення об'єкту розробки, розвивати і втілювати проектний задум;
- формулювати зміст проектної концепції;
- володіти різними проектно-графічними засобами виразу проектного задуму;
- ефективно застосовувати набуті знання з гуманітарних, інженерно-технічних, загальнохудожніх та фахово-орієнтованих дисциплін у проектній розробці;
- використовувати новітні досягнення сучасного етапу розвитку науково-технічного прогресу;
- удосконалювати надбані теоретичні та практичні навички при виконанні макетної та графічної частин проекту;
- виконувати пояснювальну записку з основними розділами змісту.

За час вивчення дисципліни студент мусить опанувати **навички** дизайнера:

- графічного моделювання форми об'єкту дизайну з особливостями його кольорового рішення;
- теоретичного та практичного характеру при виконанні макетної частини проекту.

Оволодіння студентами 2-го курсу цими знаннями і вміннями дозволяє реалізувати в процесі навчання вимоги до підготовки кадрів зі спеціальності «Дизайн», які зафіксовано у кваліфікаційній характеристиці спеціальності.

## **10. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

Робоча програма дисципліни «Проектування» будується за принципом послідовного ускладнення проектних задач: поступовий перехід від проектування простих за морфологією об'єктів до проектування об'єктів з більш складними функціональними, ергономічними і образними задачами. Ускладнення проектних завдань йде у декількох напрямках:

- виконання простого за морфологією та функцією побутового об'єкту засобами стилізації;
- виконання побутового однофункціонального виробу з найбільш важкою морфологічною структурою;

- виконання побутового виробу з виразним образним рішенням.

Це ускладнення проектних задач можливо подати як послідовні рішення поректних задач: від простого виробу, що було виконано з однією технологічною операцією (штамбування, плавка, ковка і т.і.), з однією функцією - до виробу з морфологією більш складного вигляду, що складається з декількох вузлів і деталей, які виконано з декількома технологічними операціями і що мають різну кольорово-фактурну відділку поверхні виробу.

Важливим моментом у методиці дисципліни є те, що за мірою ускладнення завдання ускладнюється й їх графічне зображення: від моделювання форми виробу з одного матеріалу, який виконано з однією технологічною операцією, що можна представити в наступних графічних прийомах: «відмивка», «туповка», «задування» до більш складних завдань, де необхідне моделювання різних за кольором та фактурою поверхонь виробів з використанням професійних художньо-графічних засобів нюансного моделювання для надання повного уявлення про форму, конструкцію, елементи, їх пластику, матеріали та технологію виконання.

**Змістовий модуль 1. Проект простого за морфологією об'єкту: ємкості для спецій; ємкості для зберігання сипучих продуктів; термоси; ємкості для сміття; організатори для косметики або канцелярії, ємкості для олії; канистри; годинники настінні, виконаного засобами стилізації.**

Методичні задачі:

- досягти композиційної єдності загальної форми та її частин;
- виявити функцію, конструкцію, матеріал та засіб виготовлення;
- вирішити ергономічні задачі;
- графічно відмоделювати форму виробу з кольорово-фактурною імітацією його матеріалу.

Склад проекту:

- пошукові ескізи;
- проєкції в кольорі;
- перспективне зображення виробу в кольорі;
- креслення з загальними розрізами;
- анотація.

**Змістовий модуль 2. Проект за темою: «Світло».**

Методичні задачі:

- досягти композиційну єдність загальної форми та її частин;
- зв'язати форму виробу з його функцією;
- вірно вирішити зічленіння, розйоми, елементи кріплення;
- вирішити питання простоти та зручності в експлуатації;
- вирішити конструктивно-технологічні задачі;
- пошук та розвиток навичок графічного моделювання форми виробу з особливостями його кольорового рішення.

Склад проекту:

- пошукові ескізи,
- проєкції в кольорі;
- перспективне зображення виробу в кольорі;
- креслення з загальними розрізами;
- ергономічні схеми;
- експлікація;
- макет у «м'якому» матеріалі без імітації кольорового рішення;
- пояснювальна записка

**Змістовий модуль 3. Проект побутового однофункціонального виробу: м'ясорубка, овочерізка, міксери, кавомолка, тостер, терези, чайники; праски та інш. зі складною морфологічною структурою.**

Методичні задачі:

- збір та систематизація інформаційного матеріалу;
- проведення художньо-конструкторського аналізу аналогів і прототипів;
- пошук конструктивно-технологічних, морфологічних особливостей об'єкту дизайн-розробки;
- формування проектної концепції та її графічне зображення у пошукових ескізах;
- досягнення композиційної єдності, цілісності елементів і форми об'єкту розробки;
- у зв'язку з екологічними факторами передбачити серійне виробництво об'єкту розробки;
- намагатися розробити просту в експлуатації, компактну форму з мінімальною вагою, малочисельними деталями, зручну при зборці та транспортуванні;
- продумати гармонійне та функціональне рішення;
- зв'язати всі необхідні засоби гармонізації форми в єдине ціле (пропорції, масштабність, нюансне рішення та ін., що необхідні для рішення проектної задачі).

Склад проекту:

- пошукові ескізи;
- ортогональні проекції в кольорі;
- перспективне зображення виробу в кольорі;
- креслення загального вигляду та основних конструктивних елементів;
- ергономічні схеми або зображення ситуації експлуатації цього виробу;
- експлікація;
- макет у м'якому матеріалі у масштабі 1:1;
- пояснювальна записка з розділами: вступ; аналіз вихідної ситуації; аналіз зібраного матеріалу (аналогів і прототипу), проектна концепція, ескізний пошук, обґрунтування оптимального варіанту, список використаних джерел.

**Змістовий модуль 4. Проект об'єкту з яскраво вираженим образним рішенням: дитячі іграшки; водонагрівачі; електрорадіатори; вентилятори.**

Методичні задачі:

- оволодіння системним підходом до проектування виробів, формоутворення оригінальних простих рішень;
- проведення аналізу аналогів і прототипу;
- забезпечення виразності та образності форми завдяки використанню засобів змістуутворення;
- забезпечення зв'язку морфології та функціонально- конструктивних особливостей об'єкту розробки;
- передбачити техніко-експлуатаційні вимоги, а також вимоги безпеки, які пред'явлено виробам подібного виду;
- досягти композиційну єдність загальної форми та її частин;
- виявити у формі виробу його функцію (ігрову або побудову), матеріал та засіб виготовлення.

Склад проекту:

- пошукові ескізи;
- проекції в кольорі;



- перспективне зображення виробу в кольорі;
- креслення з загальними розрізами;
- ергономічні схеми та зображення ситуації експлуатації цього виробу;
- експлікація;
- макет у м'якому матеріалі у масштабі 1:1;
- пояснювальна записка.

#### Особливі відзнаки курсу:

- Навчальна дисципліна «Проектування» складається з двох модулів у III семестрі та двох модулів у IV семестрі, які містять 4 завдання, зв'язані між собою змістовими складовими. Теми курсових проектів пов'язані з проектуванням одиничних побутових виробів, простих за морфологією та з однією функцією, яку студенти повинні реалізувати у дизайн-процесі.
- у кінці кожного модуля студент повинен надати роботи до кафедрального перегляду.

У продовж курсу кожний студент може поліпшити свої загальні результати за допомогою заохочувальних балів (написання наукових статей, участь у різноманітних дизайнерських заходах то що).

## 4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Основна форма вивчення курсу — творча робота по осмисленню лекційного матеріалу та виконання практичних завдань, згідно учбового плану.

Метод повідомлення нових знань — викладання лекційного матеріалу.

Основна мета проектів - освоєння методики дизайну, проведення основних етапів дизайн-процесу та оволодіння засобами графічного моделювання у дизайні.

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усь ого	у тому числі					усь ого	у тому числі				
л		п	ла б.	ін д.	С.р.	л		п	ла б.	ін д.	С.р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Модуль 1</b>												
<b><i>Змістовий модуль 1. Проект простого за морфологією об'єкту, виконаного засобами стилізації</i></b>												
Вступна бесіда.	44	-	22	-	-	22	7,5	-	0,75	-	-	6,75
Проект простого за морфологією об'єкту: ємкості для спецій; ємкості для зберігання сипучих та ін., виконаного засобами стилізації												
<b><i>Разом за змістовим модулем</i></b>	44	-	22	-	-	22	7,5	-	0,75	-	-	6,75
<b>Модуль 2</b>												
<b><i>Змістовий модуль 2. Проект за темою: «Світло»</i></b>												
Вступна бесіда.	46	-	23	-	-	23	7,5	-	0,75	-	-	6,75
Проект за темою: «Світло»												
<b><i>Разом за змістовим модулем</i></b>	46	-	23	-	-	23	7,5	-	0,75	-	-	6,75
<b>Модуль 3</b>												
<b><i>Змістовий модуль 3. Проект побутового однофункціонального виробу зі складною морфологічною структурою.</i></b>												

Вступна бесіда.	44	-	22	-	-	22	7,5	-	0,75	-	-	6,75
Проект побутового однофункціонального виробу: м'ясорубка, овочерізка, міксери, кавомолка, тостер, терези, чайники; праски та ін. зі складною морфологічною структурою.												
<b>Разом за змістовим модулем</b>	44	-	22	-	-	22	7,5	-	0,75	-	-	6,75
<b>Модуль 4</b>												
<b>Змістовий модуль 4. Проект об'єкту з яскраво вираженим образним рішенням.</b>												
Проект об'єкту з яскраво вираженим образним рішенням: дитячі іграшки; водонагрівачі; електрорадіатори; вентилятори та ін..	46	-	23	-	-	23	7,5	-	0,75	-	-	6,75
<b>Разом за змістовим модулем</b>	46	-	23	-	-	23	7,5	-	0,75	-	-	6,75
<b>Усього годин</b>	180	-	90	-	-	90	30	-	3	-	-	27

### 5. ТЕМИ ЛЕКЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ

Програмою не передбачені лекційні заняття.

### 6. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>Модуль 1. Проект простого за морфологією об'єкту, виконаного засобами стилізації</b>		
1	Проект простого за морфологією об'єкту: ємкості для спецій; ємкості для зберігання сипучих та ін., виконаного засобами стилізації	
<i>Разом за 1 модуль</i>		
<b>Модуль 2. Проект за темою: «Світло»</b>		
1	Проект за темою: «Світло»	
<i>Разом за 2 модуль</i>		
<b>Модуль 3. Проект побутового однофункціонального виробу зі складною морфологічною структурою</b>		
1	Проект побутового однофункціонального виробу: м'ясорубка, овочерізка, міксери, кавомолка, тостер, терези, чайники; праски та ін. зі складною морфологічною структурою.	
<i>Разом за 3 модуль</i>		
<b>Модуль 4. Проект об'єкту з яскраво вираженим образним рішенням.</b>		
1	Проект об'єкту з яскраво вираженим образним рішенням: дитячі іграшки; водонагрівачі; електрорадіатори; вентилятори та ін..	
<i>Разом за 4 модуль</i>		
<b>Всього</b>		

### 7. ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

Програмою не передбачені лабораторні заняття.

### 14. САМОСТІЙНА РОБОТА

Самостійна робота студентів спрямована на вивчення основної та додаткової літератури та виконання практичних завдань. Зміст самостійної практичної роботи складає виконання схем, написання текстів, завершення аудиторної роботи. Додаткових

практичних завдань для самостійної роботи навчальна програма не передбачає.

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>Модуль 1. Проект простого за морфологією об'єкту, виконаного засобами стилізації</b>		
1	Проект простого за морфологією об'єкту: ємкості для спецій; ємкості для зберігання сипучих та ін., виконаного засобами стилізації	22
<i>Разом за 1 модуль</i>		22
<b>Модуль 2. Проект за темою: «Світло»</b>		
1	Проект за темою: «Світло»	23
<i>Разом за 2 модуль</i>		23
<b>Модуль 3. Проект побутового однофункціонального виробу зі складною морфологічною структурою</b>		
1	Проект побутового однофункціонального виробу: м'ясорубка, овочерізка, міксери, кавомолка, тостер, терези, чайники; праски та ін. зі складною морфологічною структурою.	22
<i>Разом за 2 модуль</i>		22
<b>Модуль 4. Проект об'єкту з яскраво вираженим образним рішенням.</b>		
1	<i>Проект об'єкту з яскраво вираженим образним рішенням: дитячі іграшки; водонагрівачі; електрорадіатори; вентилятори та ін..</i>	23
Всього		90

#### 14. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Програмою не передбачені індивідуальні завдання.

#### 10. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

За дисципліною «Проектування» виконується протягом 3 і 4 семестрів 4 основних завдання. Кожне з цих завдань супроводжується вступними лекціями, на яких ставляться основні задачі, їх особливості, принципи і закономірності формоутворення. Студентам показуються кращі проекти з методичного фонду кафедри, які виконувались їх попередниками, діапозитиви з дизайнерським рішенням аналогічних тем, що знайомлять з вербальною і зображувальною інформацією, аналогами об'єктів проектування, ДГСТами та інше.

Студентам вказується, що їх проекти повинні враховувати не тільки функціонально-технологічні і економічні потреби, але й проблематизувати, виявляти і втілювати в предметні форми естетичні і культурно-символічні цінності образу життя. Учбовий процес з профілюючої дисципліни поєднується з сучасними вимогами життя. Цей зв'язок здійснюється шляхом поєднання учбово-методичних завдань, які виконуються у вузі, з завданнями, взятими з підприємств, виконанням різних конкурсних завдань, проведенням екскурсій на підприємства і запрошенням спеціалістів-консультантів з тематики, що розробляється..

#### 11. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

Поточне оцінювання				Заох бали	Макс. сума
Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2	Змістовий модуль 3	Змістовий модуль 4		

Теми/Бали за завдання	Теми/Бали за завдання	Теми/Бали за завдання	Теми/Бали за завдання	5-10	100
1	1	1	1		
20	30	20	30		
20	30	20	30		
Разом за 1 модуль: 20	Разом за 2 модуль: 30	Разом за 3 модуль: 20	Разом за 4 модуль: 30		
Максимально за 1 модуль: 20	Максимально за 2 модуль: 30	Максимально за 3 модуль: 20	Максимально за 4 модуль: 30		

Контроль за матеріалами курсу та виконанням завдань курсу «Проектування» ведеться шляхом відкритих (в присутності студентів) обговорень, переглядів та оцінювання результатів практичних робіт.

Практичні роботи виконуються у форматі ескізних пропозиції і можуть виконуватися в аудиторії і мати продовження у відведені самостійні часи.

Кожне завдання має відповідне оцінювання.

Підсумковий контроль засвоєння знань здійснюється у формі екзаменаційного перегляду. Передбачено рубіжні етапи контролю у формі поточного перегляду в середині семестру.

#### **Контрольні питання для самоперевірки студента:**

1. Функціональні особливості промислових виробів. Комплекс функціональних умов.

2. Засоби графічного моделювання у дизайн-діяльності: пошукові ескізи з використанням різних графічних матеріалів, основи проектної графіки з виконанням такими матеріалами як гуаш та акварель.

3. Художньо-конструкторський аналіз аналогів і прототипу.

4. Особливості проектної концепції у дизайн-діяльності, її основні елементи.

5. Проектний образ у дизайні, засоби змістуутворення.

6. Композиційні засоби гармонізації форми виробу.

7. Типологія об'єктів дизайну.

## **12. РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ**

На підсумкову оцінку знань головним чином впливає:

- активність студента на заняттях;
- рівень і якість виконання практичних завдань;
- результати модульних переглядів.

Студент може отримати залік *автоматично*, якщо сума його балів за аудиторну та самостійну роботу є *не менше 60 балів* і задовольняє студента.

Максимальна кількість можливих балів за курс – 100.

При оцінюванні роботи ураховується динаміка особистого розвитку мислення студента, ступінь складності виконаного об'єкту, регулярність виконання рубіжних завдань, рівень володіння професійною термінологією та участь в конкурсах з дизайну.

#### **Таблиця розподілу балів за виконану роботу**

##### **Заохочувальні бали:**

- \* публікація тез доповіді.....5
- \* виступ з доповіддю на студентській науковій конференції, олімпіаді 5

\* участь у всеукраїнському чи міжнародному конкурсі дизайнерських робіт 10

### **Критерії підсумкової оцінки знань та умінь студентів з дисципліни «Візуальні комунікації в дизайні»**

1. **Максимальну кількість балів – 100** (А – за шкалою ECTS, «відмінно» за національною шкалою, «5+» за шкалою педагога ВНЗ) може отримати студент, який регулярно працював і у повному обсязі опанував матеріал дисципліни, логічно побудував, і професійно виконав завдання, тести, при цьому студент не зробив жодної помилки, надав декілька варіантів за відповідними темами, став переможцем чи лауреатом всеукраїнського конкурсу студентських дизайнерських робіт, олімпіади з дизайну, підготував наукову публікацію або виступив з доповіддю на науковій конференції.

2. **90-99 балів** (А – за шкалою ECTS, «відмінно» за національною шкалою) отримує студент, який регулярно працював і у повному обсязі опанував матеріал дисципліни, вчасно та якісно справився з усіма завданнями, творчо підійшов до їх виконання, надав варіанти за відповідними темами, відповів на контрольні питання не зробивши помилок.

3. **82-89 балів** (В – за шкалою ECTS, «добре» за національною шкалою, «4» за шкалою педагога ВНЗ) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал дисципліни, відповідно до вимог якісно справився з усіма завданнями, і допустив незначні помилки.

4. **75-81 балів** (С – за шкалою ECTS, «добре» за національною шкалою) отримує студент, який в цілому впорався з матеріалами дисципліни і отримав певні знання та навички роботи з комп'ютерними програмами, виконав основні задачі, але виконана робота мала значні недоліки, допущені декілька суттєвих помилок в відповідях..

5. **64-74 балів** (D – за шкалою ECTS, «задовільно» за національною шкалою і «3» за шкалою педагога ВНЗ) заслуговує студент, який не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, при цьому виконана робота має ряд значних недоліків (неохайність виконання, формальний підхід у відношенні творчого рішення, невчасна подача, тощо), відповів на основні контрольні запитання, при цьому допустивши суттєві помилки..

6. **60-63 балів** (Е – за шкалою ECTS, «задовільно» за національною шкалою) отримує студент, який не проявив належного відношення до опанування матеріалів дисципліни, не впорався з головними вимогами завдання, виконав роботу на низькому рівні з численними недоліками, відповів на основні контрольні запитання, при цьому допустивши значну кількість помилок..

7. **35-59 балів** (FX- за шкалою ECTS, «незадовільно» за національною шкалою) отримує студент, який не впорався із завданням, мав погані показники поточного контролю, вчасно не підготував (або виконав на незадовільному рівні) роботу, не опанував основних положень дисципліни. За такої оцінки студент має змогу перездати роботу у відведений для цього час.

8. **0-34 балів** (F – за шкалою ECTS, «незадовільно» за національною шкалою) отримує студент, який за відсутності поважних причин ігнорував аудиторні і самостійні заняття, не опанував жодного розділу навчальної програми, мав незадовільні оцінки за результатами поточного контролю, не виконав завдання і не з'явився на перегляд. В цьому випадку питання обов'язкового повторного курсу навчання або відрахування студента вирішує деканат.

#### **Шкала оцінювання: національна та ECTS**

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	

82-89	<b>B</b>	добре	зараховано
75-81	<b>C</b>		
64-74	<b>D</b>	задовільно	
60-63	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

### 13. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Матеріал дисципліни ґрунтується на численних джерелах вітчизняного та зарубіжного походження, публікаціях з дизайну, у тому числі на методичних підборках кафедри дизайну ХДАДМ.

### 14. ТЕЗАУРУС КУРСУ «ПРОЕКТУВАННЯ»

Українська мова	English
проектування	designing
дизайн	design
дизайн-процес	design process
проектна графіка	project graphics
графіка	graphics
графічна форма	graphic form
дизайн-мислення	design thinking
засоби	means
знак	sign
зображення	picture
ієрархія	hierarchy
інструменти	tools
формоутворення	shaping
ергономіка	ergonomics
ескіз	sketch
колір	color
композиція	composition
компоновка	arrangement
концепція	concept
моделювання	modeling
об'єкт	an object
образне мислення	figurative thinking
образність	imagery
перегляд	revision
презентація	presentation
проект	project
структура	structure
творчість	art
трансформація	transformation

уявлення	idea
формат	format

## 15. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Базова

1. Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования.-Киев: Вища школа, 1991.
2. Валькова Н.П., Грабовенко Ю., Лазарев Е.Н. Дизайн: очерки теории системного проектирования.-Л.: ЛІІ, 1983.
3. Визуальная культура, визуальное мышление в дизайне.- М.:ВНИИТЭ, 1990.
4. Голобородько В.М. Вибрані глави проектної ергономіки. Антропоморфний фактор.- К.: ІЗМН, 1999.
5. Даниленко В.Я. Дизайн: Підручник. -Харків: ХДАДМ, 2003.
6. Даниленко В.Я. Основы дизайна: Навчальний посібник. -Київ: ІЗМН, 1996.
7. Джонс Дж. Инженерное и художественное конструирование: Пер. с англ.- М.: Мир, 1976.
8. Дизайн — это работа / Майк Монтейро ; пер. с англ. Д. Кириенко. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 176 с.
9. Медведев В.Ю. Сущность дизайна. – 3-е изд. – СПб.: СПГУТД, 2009. – 268 стр.
10. Соловьев Ю.Б., Сидоренко В.Ф. и др. Методика художественного конструирования.- 2-е изд.-М.: ВНИИТЭ, 1983.
11. Сомов Ю.С. Композиция в технике.- 3-е изд.-М.: Машиностроение, 1987.
12. Харьковская школа дизайна. – М.: ВНИИТЭ, 1992.
13. Харьковская школа дизайна.- Метод. Материалы.-М.:ВНИИТЭ, 1990.

### Допоміжна

1. Ашеро́в А.Т., Бойчук О.В., Голобородько В.М, Лавров С.А, Ремізовський Л.В, Рубцов А.Л., Свірко В.О. Дизайн і ергономіка. [Текст]: термінологічний словник для студентів інженер.- пед. спеціальностей текстил. і комп'ютер. профілів / А.Т. Ашеро́в [та ін.]; під загальною ред. Свірка В.О., Ашерова А.Т.- Харків: видавництво НТМТ, 2009.
2. Даниленко В.Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури. –Харків: ХДАДМ, “Колорит”, 2005.
3. Папанек В. Дизайн для реального мира / Пер. с англ. –М.: Изд. Д. Аронов, 2004.
4. Розенсон И. Основы теории дизайна.-СПб.: Питер,2006.-224с.
5. Сидоренко В.Ф. Генезис проектной культуры // Вопросы философии. -1984. -№12. –С. 87-99.
6. Ульрих У., Эппингер С. Промышленный дизайн. Создание и производство продукта / Пер. с англ. Под общ. ред. А. Матвеева. –М.; СПб: ООО “Вершина”, 2007. -444 с.

## 15. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

- <https://artkb.net/ru/zakaz-uslugi-promyshlennogo-dizayna/> / Промышленный дизайн
- <http://schooled.ru/textbook/technology/10klas/36.html> / Этапы дизайн-проектирования
- <http://web.snauka.ru/issues/2014/01/30639/> / Роль промышленного дизайна в современном производстве
- <https://klona.ua/blog/promyshlenny-dizayn/vidy-promyshlennogo-dizayna-ot-sharikovoy-ruchki-do-kosmicheskogo-shattla/> / Виды промышленного дизайна: от шариковой ручки до космического шаттла