



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	1-й освітньо-науковий
Кафедра	Дизайну	Рік навчання	2
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Вибіркова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	4

## КОМП'ЮТЕРНИЙ СКЕТЧИНГ

<b>Викладач</b>	<b>Філь Олександр Геннадійович</b> , старший викладач кафедри «Дизайн» ХДАДМ
<b>E-mail</b>	fil.alex@ksada.org
<b>Заняття</b>	Згідно розкладу
<b>Консультації</b>	Згідно розкладу
<b>Адреса</b>	61002, Харків, вул. Мистецтв, 8, корпус 2, поверх 4.
<b>Телефон</b>	057 720-23-49, кафедра Дизайну

### ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Передумовами вивчення дисципліни є знання та навички теорії композиції та ручної графіки, зокрема скетчингу, для подальшого втілення власних авторських задумів. Процес роботи буде здійснюватися на поєднанні комп'ютерних технологій та ручної графіки, тому базові знання користування комп'ютером є обов'язковою умовою.

### КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронне листування в робочі дні тижня. Умови листування: 1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни «Комп'ютерний скетчинг»; 2) в полі тексту листа позначити, ім'я, прізвище та групу — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: *прізвище\_завдання*. *Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — jpeg, pdf*. Рубіжний контроль відбувається шляхом завантаження робіт до платформи google classroom. Консультавання з викладачем в стінах Академії під час дії воєнного стану в Україні за попередньою домовленістю. Проведення занять та консультацій в таких умовах передбачено в режимі регулярних *On-line* зустрічей і групових відео-конференцій на платформі *Google Meet*. В окремих випадках (за умови домовленості з викладачем) можливе спілкування через *Telegram, WhatsApp* або *Viber*.

### НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Матеріали дисципліни ґрунтуються на онлайн лекціях, аналізу референсів фонду студентських робіт, та безпосередньо теорії композиції та кольорознавства. Специфіка даної дисципліни передбачає наявність комп'ютерної техніки та спеціального програмного забезпечення. Важливою частиною матеріалів є література для самостійного опрацювання, яка сприятиме виконанню робіт в рамках проектно-художньої діяльності. Дисципліна викладається українською мовою із застосуванням інших мов (англійської) передбачено задля більш природнього тлумачення певних дефініцій, спеціальних термінів та першоджерел.

### НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Зважаючи на специфіку курсу, обладнання для виконання завдань можна поділити на дві категорії: фізичну та цифрову. До фізичної складової відносяться базові знаряддя студента-дизайнера:

- папір;
- металева лінійка;
- простий олівець;
- гумка;
- маркери;
- лінери

*\*Список не є вичерпним.*

*\*\*Також необхідною умовою виконання завдань є наявність комп'ютерної техніки: ПК або ноутбук, також фото техніка (для переносу скетчу до цифрового формату).*

В умовах навчання онлайн, для оформлення та подачі робіт, студентам рекомендується використовувати гаджети та пристрої для переносу «ручної графіки» в цифровий формат за допомогою фотографування або сканування власної роботи. Для підготовки текстових матеріалів і презентацій студентам потрібно буде використовувати програми обробки текстів та створення презентацій. Окрім Microsoft Word і PowerPoint, студенти можуть використовувати Google Документи та інші онлайн-сервіси, які дозволяють легко співпрацювати і ділитися матеріалами в режимі онлайн. Це особливо важливо в умовах воєнного стану, коли доступ до аудиторного обладнання може бути обмеженим.

## **МЕТА Й ЗАДАЧІ ДИСЦИПЛІНИ**

«Комп'ютерний скетчинг» є спеціалізованим курсом, *мета* якого — ознайомлення студентів з сучасними засобами візуалізації проєктних пропозицій, створення умов для використання різноманітних комп'ютерних технологій у власній практиці. Вивчення дисципліни допоможе студентам виконувати курсові проєкти на високому професійному рівні. Програма курсу побудована за принципом послідовного ускладнення задач від виконання нескладних абстрактних стилізованих скетчів до багаторівневої композиційної структури.

### **КОМПЕТЕНТНОСТІ, ЩО ЗАБЕЗПЕЧУЄ ДИСЦИПЛІНА:**

- СК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності;
- СК 6. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями)
- СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну

### **ОЧІКУВАНІ ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ:**

- ПРН9 - Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання;
- ПРН17 - Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

**Основні задачі:** надати студентам навички роботи з програмним забезпеченням та показати взаємозв'язок ручної графіки та подальшу цифровізацію роботи студента..

Теоретична та практична *спрямованість* дисципліни "Комп'ютерний скетчинг" - одержання теоретичних знань та практичних навичок в роботі з 2д зображеннями, а також вироблення свідомого підходу до дизайнерської творчості.

В результаті вивчення дисципліни " Комп'ютерний скетчинг " студент повинен:

#### **Знати:**

- прийоми переносу графічного зображення в цифровий формат, з подальшим розвитком рішення студента в проєктно-художню площину;
- прийоми стилізації та графічного оформлення роботи в цифровому форматі.

#### **Уміти:**

- вільно оперувати композиційними елементами для досягнення поставлених задач;
- аналізувати прийоми та композиційні засоби в роботах відомих майстрів дизайну;
- створювати абстрактні композиції на площині;
- враховувати особливості зорового сприйняття роботи;
- володіти художньо-образним мисленням.
- виконувати імітації кольорово-фактурних властивостей різних матеріалів та поверхонь засобами цифрового графічного редагування;
- виконувати демонстраційні цифрові ескізи за обраним спрямуванням.

***Мати навички:***

- роботи в професійних графічних редакторах;
- практичної роботи з графічними інструментами та матеріалами, які застосовуються для виконання пошукових начерків та ескізів;
- комбінування графічно-технічних засобів при виконанні проєктно-художніх задач.

**ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ**

Дисципліна «Комп'ютерний скетчинг» вивчається студентами другого семестру, другого року навчання (6 кредитів ECTS, з яких 40 годин - теорія та 50 годин – практична робота, 90 годин - самостійна робота для денної форми навчання). «Комп'ютерний скетчинг» складається з 2 модулів, які містять 6 завдань, зв'язаних між собою змістовними складовими.

**МОДУЛЬ 1**

***Завдання 1. Малюнок + колаж***

Створення абстрактного малюнку засобами поєднання ручної графіки та колажної техніки

***Завдання 2. Мудборд по матеріалам***

Створення 2d композиції з геометричних фігур з послідуочим накладанням текстур та матеріалів до зазначених об'єктів.

***Завдання 3. Геометричний натюрморт***

Створення композиції з геометричних фігур з послідуочим накладанням відповідних текстур та матеріалів до зазначених об'єктів.

**МОДУЛЬ 2**

***Завдання 4. Середовище. Корегування***

Корегування/доповнення існуючого зображення (фото) задля показу можливого розвитку або покращення функціонального наповнення середовища.

***Завдання 5. Середовище. Створення***

Створення інтер'єрного/екстер'єрного середовища засобами колажної графіки.

***Завдання 6. Абстрактний портрет***

Створення абстрактного портрету відомого дизайнера засобами колажної техніки. Студенту пропонується обрати певну значущу особистість в світі дизайну, та переусвідомити його або її портрет через роботи та творчість автора.

## ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми і зміст матеріалу розкриваються в ході проведення практичних занять, що проходять у форматі онлайн лекцій та консультування.

Робота з викладачем, як і самостійна робота, складається з кількох етапів:

**1. Аналітичний етап:**

- Збір, аналіз та систематизація інформації.
- Формулювання висновків на основі зібраних даних.
- Знайомство з інструментами в обраному програмному середовищі.

**2. Моделювання:**

- Формування скетчу та його деталізація.
- Трансформація ручної графіки в цифровий формат.
- Виконання практичних завдань з використанням графічних редакторів.

**3. Заключний етап:**

- Графічне оформлення результатів роботи.

Самостійна робота студентів спрямована на розвиток здібностей індивідуальної праці, закріплення отриманих знань і професійних навичок роботи з програмним забезпеченням.

Зміст самостійної роботи включає:

- Пошук і аналіз додаткової інформації.
- Робота з ескізування, допрацювання ідей після консультації.

Формат роботи забезпечує студентам можливість розвивати навички цифрової грамотності, критичного мислення та творчого підходу до вирішення дизайнерських задач. Заняття проходять у формі онлайн семінарів, практичних занять, та індивідуальних консультацій з викладачем. У рамках курсу студенти працюють над завданнями з послідовним ускладненням виконання, що дозволяє їм отримати практичний досвід і підготуватися до професійної діяльності.

## ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Рубіжні етапи контролю проводяться у формі поточних переглядів після кожного модулю. Підсумковий контроль засвоєння знань здійснюється у формі екзаменаційних переглядів в кінці першого та другого семестрів.

**ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ**

Таблиця 1.

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано зараховано
82-89	B	добре	
75-81	C		
64-74	D		
60-63	E	задовільно	
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторної здачі проекту	не зараховано з можливістю повторної здачі заліку
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	незараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

**РОЗПОДІЛ БАЛІВ в осінньому семестрі**

Таблиця 2.

Модуль	Форма звітності	Бали
Модуль 1	Поточний контроль	0-45
Модуль 2	Поточний контроль	0-45
Додаткові бали	Бонусні*	0-10
	Всього балів	100

**РОЗПОДІЛ БАЛІВ у весняному семестрі**

Таблиця 3.

Розділи, теми	Форма звітності	Бали
Модуль 1	Поточний контроль	0-45
Модуль 2	Поточний контроль	0-45
Додаткові бали	Бонусні*	0-10
	Всього балів	100

**КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ**

	Бали			Критерії оцінювання
	0-40	0-50	0-10	
A++ 98-100	38-40	48-50	0-10	може отримати студент, який своєчасно і якісно виконав завдання, проявивши при цьому творчий підхід у вирішенні поставленої задачі та не зробивши жодної помилки, прийняв участь у конкурсі, виставці з дизайну або науковій конференції.
A+ 95-97	38-40	48-50	0-10	отримує студент, який своєчасно і якісно виконав завдання, проявивши при цьому творчий підхід у вирішенні поставленої задачі та не зробив жодної помилки.
A 90-94	38-40	48-50	0-10	отримує студент, який своєчасно, якісно і безпомилково виконав завдання, проявивши при цьому творчий підхід у вирішенні поставленої задачі.
B 82-89	36-38	46-48	0-10	отримує студент, який своєчасно і якісно виконав завдання, проявивши при цьому творчий підхід у вирішенні поставленої задачі, але при цьому зробив одну незначну помилку.
C 75-81	32-36	43-45	0-10	отримує студент, який своєчасно і якісно виконав завдання, проявивши при цьому творчий підхід у вирішенні поставленої задачі, але при цьому зробив декілька незначних помилок.
D 64-74	26-31	38-43	0	отримує студент, який своєчасно і якісно виконав завдання, проявивши при цьому творчий підхід у вирішенні поставленої задачі, але при цьому зробив

**ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА**

На проведення занять з дисципліни «Комп'ютерний скетчинг» розповсюджуються загальноприйняті норми і правила поведінки Вищої школи. Під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу. Вітається власна думка з теми заняття, аргументоване відстоювання власної позиції.

У разі хвороби або іншої важливої причини, викладач має перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю зі студентом та деканатом за існуючим розкладом занять. Про дату, час та місце проведення занять викладач інформує студентів через старосту групи.

**АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ**

Під час навчання в академії студент має дотримуватися правил академічної доброчесності. Це стосується усіх форм навчальної діяльності та звітності: робіт, ескізів, ідей. Кожен випадок порушення академічної доброчесності розглядається як подія, що негативно впливає на реноме пошукувача і оцінку його роботи. У разі прояву плагіату – тобто суттєвого запозичення або копіювання чужих робіт (творів), студент не тільки не отримує додаткових балів, але й стає суб'єктом обговорення та покарання на підставі порушення принципів академічної доброчесності.

## СИСТЕМА БОНУСІВ

При виставленні підсумкової оцінки за роботу передбачена можливість додаткових балів, у тому числі: за творчу активність студента під час проведення практичних занять, що наочно проявилось в оригінальних проектних та інноваційних пропозиціях (1-3 бали), участі в Олімпіаді, конкурсі, виставці з дизайну, студентській конференції, конкурсі студентських наукових робіт. (5–7 балів). Максимальна кількість балів - 10.

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Основна література.

1. Бердинських, С. О., Яковлев, М. І., Колосніченко, О. В., Пашкевич, К. Л. (2023) Об'єктивні та емоційні властивості сучасної візуалізації в дизайнпроектванні. *Art and design*. 1(21). 83–95.
2. Бойлен Алексіс Л. Візуальна культура. – Київ: ArtHuss, 2021. 208 с.: іл.
3. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навчальний посібник. Київ : Центр учб. літ., 2021. 182 с
4. Іттен Йоганес Мистецтво кольору: навчальний посібник. Пер. з нім.С Святенко – Київ: ArtHuss, 2022. 96 с.: іл
5. Іттен Йоганес Наука дизайну та форми: навчальний посібник. Пер. з нім.С Святенко – Київ: ArtHuss, 2021. 136 с.: іл.
6. Маєр Д. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2024. 302 с.
7. Радомський М. Т, Радомська А. М. Візуалізація твору мистецтва як інноваційна складова творчого процесу. *Proceedings of the X International Scientific and Practical Conference*. Lisbon, Portugal. 2023. Pp. 49-53 DOI: 10.46299/ISG.2023.1.10 URL: <https://isg-konf.com/modern-methods-of-applying-scientific-theories/> Available at: DOI: 10.46299/ISG.2023.1.10
8. Adobe learning resources, Creative Cloud tutorials. URL: <https://helpx.adobe.com/ua>

### Додаткова література.

9. Даниленко В.Я. Основи дизайну. Навч. посібник. – К.: ІЗМН, 1996
10. Даниленко В.Я. Основи дизайну. Навч. посібник. – К.: ІЗМН, 1996
11. Бойчук О. Дизайн постіндустріальної епохи: нові виміри, нові вимоги. // *Вісник Харківської державно й академії дизайну і мистецтв.* – 2017, №5, с. 66-72.
12. Бойчук О. Баухауз: грані феномена. // *Журнал Prima Interior*, №3/2019, с. 38-43.
7. D.Albrecht, E.Lupton, S. Skov Holt. *Design culture now.* – New York, Princeton Architectural Press, 2000.
8. T.Conran, M.Fraser. *Designers on design.* – London.: Conran Octopus, 2004.
9. D.Reis, Ed.J.Wiedemann. *Product Design in the sustainable era.* – Köln.: TACHEN GmbH, 2010.