

Сумський державний педагогічний університет
імені А.С.Макаренка

Фізико-математичний факультет

Кафедра інформатики



ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан фізико-математичного
факультету

Каленик М.В.

«31» серпня 2021 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ПОЛІГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ТА АЙДЕНТИКА

другий (магістерський) рівень

галузь знань **01 Освіта\ Педагогіка**

спеціальність **014 Середня освіта (Інформатика)**

освітньо-професійна програма **Середня освіта (Інформатика)**

мова навчання **українська**

Погоджено науково-методичною
комісією фізико-математичного
факультету

«31» серпня 2021 р.

Голова: Одінцова О.О., к. ф-м. н, доц.

Суми – 2021

Розробники:

Юрченко Артем Олександрович – кандидат педагогічних наук,
доцент, доцент кафедри інформатики

Робоча програма розглянута і схвалена на засіданні кафедри інформатики

Протокол № 11 від «29» 06 2021 р.

Завідувач кафедри

Семеніхіна О.В., доктор педагогічних наук, професор



Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 5	Магістр	Вибіркова
		Рік підготовки
1-й		
Семестр		
Лекції		
10		
Лабораторні		
40		
Самостійна робота		
100		
Консультації		
-		
	Вид контролю: залік	
Загальна кількість годин – 150		

1. Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни є розвиток інформаційно-цифрової культури майбутніх учителів інформатики через розвиток знань про дизайн, педагогічний дизайн, поліграфічний дизайн та формування вмінь розробляти авторські матеріали певного стилю.

2. Передумови для вивчення дисципліни

- Основи комп'ютерної графіки, педагогіки і психології.

Вивчення дисципліни передбачає дотримання положень Кодексу академічної доброчесності СумДПУ імені А.С.Макаренка, затвердженого наказом № 420 від 30 вересня 2019 року.

3. Результати навчання за дисципліною

- Формування знань про види комп'ютерної графіки, поліграфічний дизайн, педагогічний дизайн
- Формування умінь:
 - використовувати спеціалізованого ПЗ для розроблення графічних матеріалів;
 - розробляти графічні елементи для веб-дизайну;
 - розробляти авторські матеріали для супроводу освітньої діяльності;
 - використовувати ІТ для розроблення авторських матеріалів певного стилю й призначення
- Розвиток критичного мислення, соціальних навичок та загальної культури викладача

4. Критерії оцінювання результатів навчання

К-сть балів	Критерії оцінювання навчальних досягнень студента
90–100	Студент у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань, вільно самостійно та аргументовано користується теоретичними знаннями та отриманим практичним досвідом під час усних виступів; застосовує набуті знання при виконанні лабораторних завдань, може пояснити хід розв'язання задачі, аргументувати його ефективність; демонструє результати виконання всіх видів навчальної роботи, передбачених робочою програмою
82–89	Студент володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, здатний теоретично обґрунтовувати обрані шляхи розв'язання завдань, успішно виконує лабораторні роботи з використанням спеціалізованих джерел; при викладенні окремих питань допускає несуттєві неточності та\або незначні помилки; демонструє результати виконання всіх видів навчальної роботи, передбачених робочою програмою.
74–81	Студент в цілому володіє навчальним матеріалом, викладає його основний зміст під час усних виступів та письмових відповідей, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, здатний критично оцінювати джерела, проте у відповідях припускається помилок, які після вказівки здатний усунути; демонструє результати виконання всіх видів навчальної роботи, передбачених робочою програмою.
64–73	Студент володіє матеріалом, але не може навести власних прикладів, не може пояснити процес виконання лабораторної роботи, аргументувати алгоритм вирішення завдань; ситуативно здатний розв'язувати поставлені завдання, успішно виконує завдання за зразком, проте без аргументації та обґрунтування відповідає на запитання, недостатньо володіє теоретичними основами теми;

	лабораторні роботи виконує з суттєвими неточностями та\ або помилками; лабораторних робіт виконує та захищає понад 66%.
60–63	Ситуативно володіє матеріалом, але не виявляє бажання розширювати чи поглиблювати власні знання; орієнтується в основних поняттях, але відчуває труднощі у наведенні прикладів, аргументації положень, поясненні процесів та функціоналу програмних засобів; ситуативно здатний до критичного аналізу та пошуку потрібних джерел; демонструє результати виконання не менше половини від всіх видів навчальної роботи, передбачених робочою програмою.
35–59	Студент не володіє теоретичним матеріалом. Виконання практичних завдань викликають значні труднощі; неправильно вибирає відповідний програмний засіб для опрацювання даних; демонструє результати виконання менше половини від всіх видів навчальної роботи, передбачених робочою програмою.
1–34	Студент не володіє теоретичним матеріалом з дисципліни. Допускає принципові помилки, не може пояснити алгоритм розв'язування типових практичних завдань.

Розподіл балів

Поточний контроль							Разом	Сума
Розділ 1			Розділ 2					
Т 1.1	Т 1.2	Т 1.3	Т 2.1	Т 2.2	Т 2.3	Т 2.4	80	100
5	7	8	15	15	20	10		
Контроль самостійної роботи							20	
2	3	3	3	3	3	3		

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
		для екзамену, заліку, курсового проекту (роботи), практики
90 – 100	A	відмінно
82 – 89	B	добре
74 – 81	C	
64 – 73	D	
60 – 63	E	задовільно
35 – 59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
1 – 34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

5. Засоби діагностики результатів навчання

Система оцінювання є адитивною і передбачає накопичення балів за різними видами робіт: виконання лабораторних робіт та їхній захист (максимум – 80 балів), комп'ютерне тестування (максимум – 20 балів).

6. Програма навчальної дисципліни

6.1. Інформаційний зміст навчальної дисципліни

Розділ 1. Основи поліграфічного дизайну

Тема 1.1. Поняття «поліграфія», «поліграфічний дизайн» та «педагогічний дизайн». Сутність понять «поліграфія», «поліграфічний дизайн» та «педагогічний дизайн». Педагогічний дизайн та його розвиток в Україні та закордоном.

Тема 1.2. Растрова і векторна графіка. Основні елементи растрової і векторної графіки. Колірні моделі RGB та CMYK. Роздільна здатність поліграфічної продукції. Поняття композиції, пропорції та масштаб. Елементи типографіки. Формати збереження поліграфічної продукції.

Тема 1.3. Сучасні ПЗ та технології обробки поліграфічної продукції. Робоче середовище графічних редакторів векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну. Особливості створення та редагування об'єктів. Робота з колірною палітрою. Особливості роботи з текстом та прошарками у робочому середовищі професійного графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну.

Розділ 2. Види поліграфічної продукції та айдентики

Тема 2.1. Розробка логотипів. Історія логотипу. Види логотипу. Підбір кольорів та шрифтів. Процес створення презентації логотипу.

Тема 2.2. Айдентика. Історія фірмового стилю. Використання айдентики у сучасному бізнесі та освіті.

Тема 2.3. Сучасна поліграфія. Педагогічний дизайн. Авторський супровід освітніх матеріалів.

Тема 2.4. Графіка для веб. Графічні елементи, що використовуються у мережі Інтернет. Патерни та сет значків для сайту.

6.2. Структура та обсяг навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин				
	Денна форма				
	Усього	у тому числі			
		Лекції	Практ.	Лаб.р.	Конс.
Розділ 1. Основи поліграфічного дизайну					
Тема 1.1.	14	2		2	10
Тема 1.2.	19			4	15
Тема 1.3.	18	2		6	10
Розділ II. Види поліграфічної продукції та айдентики					
Тема 2.1.	18	2		6	10
Тема 2.2.	30	2		8	20
Тема 2.3.	30	2		8	20
Тема 2.4.	21			6	15
Усього годин	150	10		40	100

Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Аналіз сучасного стану поліграфії в Україні та закордоном	2
2.	Основні елементи растрової графіки. Растрові формати файлів	2
3.	Основні елементи векторної графіки. Векторні формати файлів	2
4.	Аналіз графічних редакторів для створення поліграфічної продукції	2
5.	Налаштування растрового графічного редактора	2
6.	Налаштування векторного графічного редактора	2
7.	Створення логотипу	4
8.	Розробка презентації логотипу	2
9.	Розробка авторського стилю	4
10.	Використання мокапів для презентації фірмового стилю	4
11.	Створення педагогічного дизайну	8
12.	Розробка графічних елементів для веб-сторінки	4
13.	Дизайн значків та іконок для веб-сайту	2
Усього годин		40

7. Рекомендовані джерела інформації

1. Гэвин Эмброуз, Нил Леонард. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей: ArtHuss, 2019.
2. Іванов С. Основи композиції видання: Світ, 2013. 232 с.
3. Педагогічний дизайн засобів електронного навчання на робочому місці : монографія : / В. С. Пономаренко, О. І. Пушкар, Т. Ю. Андрющенко та ін. Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2017. 263 с.
4. Розробка та дизайн рекламних видань. Комп'ютерні технології в рекламі: навч. посіб. / Б. В. Дурняк, А. Є. Батюк, М. А. Назаркевич, О. І. Мриглод ; рец.: Ю. М. Рашкевич, Е. Т. Лазаренко. Львів : Укр. акад. друкарства, 2011. 198 с.
5. Стилi графічного дизайну: довідник / уклад.: Денисенко С. М. Київ, 2019. 52 с.
6. Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну: навчальний посібник. Київ. ун-т ім. Б.Грінченка, Ін-т суспільства, Каф. інформатики. К., 2013. 160 с.
7. Хеллер С., Кваст С. Графічний стиль: від вікторіанців до хіпстерів. ArtHuss, 2019. 296 с.
8. Цзя Яочен. Творчий потенціал фахівців з графічного дизайну: реалії та перспективи: Центр навч. літератури, 2018. 230 с.
9. Цзя Яочен. Творчий потенціал фахівців з графічного дизайну: реалії та перспективи. К.: ЦУЛ, 2018. 230 с.
10. Эмброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. ArtHuss, 2018. – 261 с.

Допоміжна

1. Денисенко С. М. Педагогічний дизайн у сучасному освітньому процесі. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка, 2015. №3(81). С. 79-83.
2. Іванов С. Основи композиції видання. К.: Світ, 2013. 232 с.
3. Лесняк В. Акцидентний шрифт. 75 оригінальних шрифтів. Харків : Колорит, 2004. 139 с.
4. Самара Т. Типографіка цвета. РИП-Холдинг, Rockport Publishers, 2006. 256 с.

8. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

1. Персональні комп'ютери, вихід у глобальну мережу
2. Графічні редактори
3. Браузери