

ІСТОРІЯ РЕКЛАМИ

Вибіркова навчальна дисципліна

Метою вивчення дисципліни «Історія реклами»

- є вивчення історичних передумов формування сучасної рекламної діяльності для подальшого використання набутих знань в проектній діяльності, враховуючи специфіку вивчених рекламних аспектів, набуття здобувачами освіти професійних навичок та вмінь проектування рекламної продукції, а також оволодіння професійною термінологією для засвоєння студентами теоретичних та практичних знань у галузі рекламної дизайн-діяльності, як форми графічної комунікації, усвідомлення ними ключових понять і процесів у цій сфері, вироблення практичних навичок усебічного аналізу та створення рекламної продукції різних видів виражальними засобами графічної мови.

Програму орієнтовано

- на розуміння явища реклами як форми дизайн-проекування, основних засобів та прийомів вираження реклами, як графічної мови масової комунікації, закономірностей та знань графіки у контексті рекламної діяльності та сучасному суспільному розвитку.



Предметом вивчення навчальної дисципліни

- є теоретичні основи становлення сучасної реклами та практичні прийоми проектування оригінальних ідей в засобах реклами.



Основними завданнями «Історії реклами» як навчальної дисципліни, є

- освітня компетенція з оволодіння практичними навиками проектування та генерування оригінальних ідей для створення креативних засобів реклами, вивчення основних правил та застосування на практиці надбаних теоретичних і обов'язково практичних мобільних знань і критичного мислення





Комп'ютерне проектування графоформ

ПРЕДМЕТОМ ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ ГРАФОФОРМ» Є ОСНОВИ ВЕКТОРНОЇ ТА РАСТРОВОЇ ГРАФІКИ

Основними завданнями вивчення дисципліни «Комп'ютерне проектування графоформ» є:

“

є ознайомлення зі структурою і можливостями графічних векторних та растрових програм Corel DRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop спрямованих на формування та розвиток предметних і ключових компетентностей здобувачів освіти.

Завданням навчальної дисципліни є: оволодіння практичними навиками роботи в програмах Corel DRAW, Adobe Illustrator та Adobe Photoshop з метою комп'ютерної візуалізації графічних ідей..

”





Тема 1. Робоче середовище та можливості програми Corel DRAW.

Тема 2. Створення об'єктів в програмі Corel DRAW.

Тема 3. Застосування ефектів до об'єктів в програмі Corel DRAW.

Тема 4. Макетування в програмі Corel DRAW.

Тема 5. Створення об'єктів в програмі Adobe Photoshop.

Тема 6. Канали та маски в програмі Adobe Photoshop.

Тема 7. Корекція та трансформація зображень в програмі Adobe Photoshop.

Тема 8. Робоче середовище та можливості програми Adobe Illustrator.

Тема 9. Трансформація та складні форми програми Adobe Illustrator.

Тема 10. Маски та ефекти програми Adobe Illustrator.

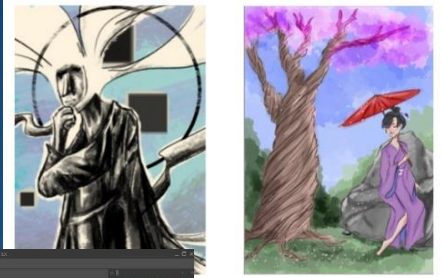
▲ Структура курсу



**В РЕЗУЛЬТАТІ
ВИВЧЕННЯ
ДАНОЇ ДИСЦИПЛІНИ,
ВИ ОТРИМАЄТЕ
СУЧАСНІ ЗНАННЯ:**

- практично розробляти елементи графічного дизайну;
- навчитися розробляти рекламні матеріали;
- розробляти векторну графіку та працювати з растровими зображеннями;
- принципи роботи широкоформатної та оперативної поліграфії;
- розробляти brand book та його основні частини;
- тонкощі роботи з кольоровими моделями;
- ілюструвати;
- виконувати верстку оригінал-макетів та підготовку до друку;
- отримаєте базові основи для професійної підготовки графічного дизайнера.

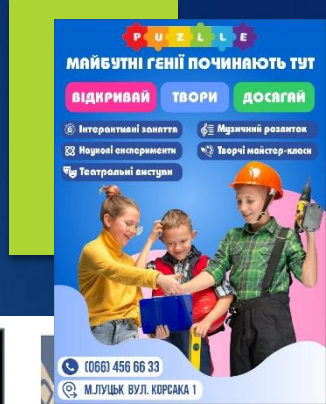
ПРИКЛАДИ СТУДЕНТСЬКИХ РОБІТ



ІЛЮСТРАЦІЇ



КАЛІГРАМИ

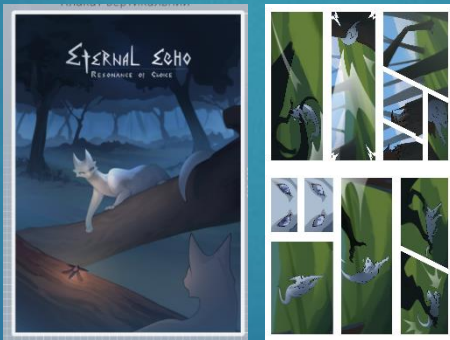


ПЛАКАТНА ГРАФІКА



UKRAINE

РОЗРОБКА ФІРМОВОГО СТИЛЮ

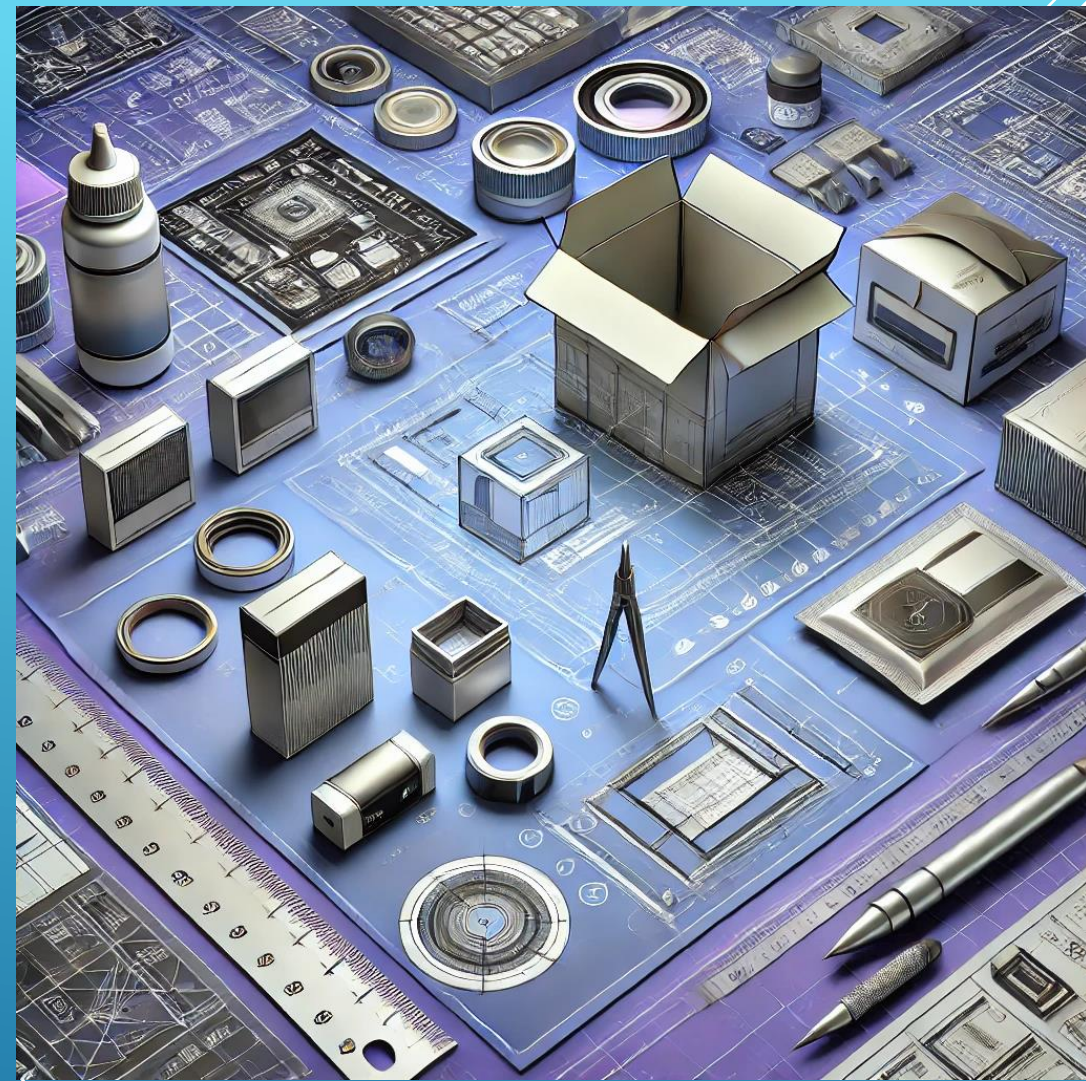


ОФОРМЛЕННЯ САЙТІВ



ОСНОВИ КОНСТРУЮВАННЯ І ДИЗАЙН УПАКОВКИ

Фахова вибіркова дисципліна





НАВЧАЛЬНА ДИСЦИПЛІНА «ОСНОВИ КОНСТРУЮВАННЯ І ДИЗАЙН УПАКОВКИ»

є складовою підготовки фахового молодшого бакалавра за напрямом підготовки Дизайн. Методика викладання передбачає ознайомлення з етапами промислового виробництва пакувальних матеріалів, способами їх виготовлення та класифікацією застосування.



МЕТОЮ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ КОНСТРУЮВАННЯ І ДИЗАЙН УПАКОВКИ» Є

вивчення основ конструювання та дизайнування упаковок з врахуванням специфічних вимог, зумовлених властивостями промислових виробів, набуття здобувачами освіти професійних навичок та вмінь проектування споживчої та транспортної тари, а також оволодіння професійною термінологією.



ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ ПОЛЯГАЄ

у формуванні та розвитку практичних і ключових компетентностей здобувачів освіти, достатніх для засвоєння навчальної дисципліни для викладання на рівні вимог ОПП, що відповідають розумінню сучасних завдань освіти.



КУРС ПЕРЕДБАЧАЄ

Індивідуальну та групову роботу, лекції, практичні заняття, самостійну роботу, екскурсії на підприємства у сфері дизайну, участь у науково-практичних конференціях та конкурсах фахової майстерності.