

**Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і
дизайну імені Михайла Бойчука**

Факультету дизайну

Кафедра графічного дизайну

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК 04 Комерційна ілюстрація

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	ОПП Графічний дизайн
Статус дисципліни	вибіркова
Курс/Семестр	3 курс (6 семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	240 (8 кредитів)
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекційні
	Семінарські
	Практичні 114
	Самостійна робота 126
Форма підсумкового контролю	Екзамен. перегляд (6 семестр)
Викладач	старший викладач Єрмак Інга Олександрівна
Контактна інформація викладача	Корпоративна пошта – ermak_inga@kdidpamid.edu.ua
Ресурси комунікації з викладачем	https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystanczijne-navchannya/
Дні занять	Згідно діючого розкладу, оприлюдненому на сайті академії
Консультації	Відповідно до графіку консультацій.

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Дисципліна «Комерційна ілюстрація» охоплює основи авторської ілюстрації в межах графічного дизайну. Тематика курсу включає історію, теорію і сучасні практики ілюстрації в різних дизайнерських контекстах – від книжкової графіки до цифрових носіїв. Зміст дисципліни. Тема 1. Вступ до комерційна ілюстрація Зміст: Поняття ілюстрації, історія, функції, види, жанри, стилі. Види ілюстрацій (редакційна, книжкова, комерційна, дитяча (особливості по віку), технічна, наукова, маскоти та Мерч (merchandise) тощо). Завдання: Проаналізувати 3 приклади/автори сучасних ілюстрацій з різних сфер, презентація на парі з виступом. Створити свій авторський мерч. Тема 2. Візуальна мова ілюстрації. Художні стилі. Зміст: Стилїстика, метафора, авторський стиль. Принципи образотворення та трансформації об'єкту, тексту, емоції, символізм. Завдання: Обрати текст (статтю, вірш тощо). Зібрати референси до майбутнього проєкту (moodboard). Розробити серію ескізів у двох різних стилістиках, на одну тему. Тема 3. Техніки та матеріали Зміст: Традиційні техніки: туш, акварель, олівець, пастель, колаж, об'ємні техніки (пластилін, тощо)Цифрові техніки: растрова й векторна графіка. Комбінування. Завдання: Створити одну ілюстрацію традиційною аналоговою технікою, другу – цифровою. Сканування. Редагування. Підготовка до друку. Друк на різних матеріалах. Порівняльний аналіз результатів: переваги та обмеження кожної техніки. Тема 4. Ілюстрація в книжковому дизайні. Зміст: Формати дитячих, художніх та науково-популярних видань. Візуальний сторітелінг, послідовність зображень, стилістична єдність серії ілюстрацій до тексту. Завдання: Обрати тему, розробити серію ілюстрацій. Тема 5. Ілюстрація для текстилю. Зміст: Патерни, ілюстрація для одягу, ужиткових речей.
----------------------------	---

	Завдання: Розробити сет зображень для різних текстильних виробів. Тема 6. Авторський проєкт (авторська серія ілюстрацій для конкурсу INTER INTRO BOOK PRINT) Зміст: Концепція, розробка, редагування та презентація завершеної роботи. Завдання: Розробити ілюстративний проєкт на обрану тему: серія з 3–5 робіт. Презентувати свій авторський підхід, оформити проєкт у макет (плакати/книга/артбук/каталог/тощо).
	Мета курсу - формування у студентів професійних навичок створення авторських комерційних зображень.

	Основні завдання навчальної дисципліни: - Ознайомлення із основними стилями, видами та напрямками ілюстрації - Формувати навички створення комерційних зображень, ілюстрації - Засвоїти техніки створення аналогової та цифрової ілюстрації - Розвинути авторський підхід до візуалізації змісту Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання: Знати назви основні види, стилі, жанри ілюстрації. Вміти підбирати засоби оформлення відповідно до жанрового та вікового спрямування тексту. Вміти створювати ескізи з основними рішеннями: образів, ритмів, колориту та тональних мас. Знати особливості роботи матеріалів для створення ілюстрації, комп'ютерні програми створення та редагування зображень Знати основні вимоги підготовки до друку. Знати основні етапи роботи з видавництвом, документи (договори на виконання робіт, авторське право, тощо) Розбиратися в основних ресурсах демонстрації та продажу ілюстрацій.
--	---

Передумови вивчення дисципліни	Дисципліни-попередники: історія зарубіжного та українського мистецтва, рисунок, живопис, пластична анатомія, композиція, кольорознавство, Практика навчальна (біонічна).
Програмні компетентності	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, візуального мистецтва, реставрації творів мистецтва або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій, положень і методів.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт.
Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК)	СК-1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. СК-2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. СК-3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. СК-4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності. СК-6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями). СК-7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. СК-8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. СК-11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, 11 портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

Результати навчання спеціальності (РН)	ПРН-1. 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), основи наукових досліджень. 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-11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.
--	---

Структура навчальної дисципліни:

Назва тем	Кількість годин				
	усього	лек	сем	практ	срс
6 семестр					
Змістовий модуль 1.					
Тема 1. Вступ до ілюстрації в дизайні	20			10	10
Тема 2. Візуальна мова ілюстрації. Художні стилі.	40			20	20
Тема 3. Техніки та матеріали	40			20	20
Тема 4. Ілюстрація в книжковому дизайні.	40			14	26
Тема 5. Ілюстрація для текстилю.	40			20	20
Тема 6. Авторський проект	60			30	30
Усього за 1 семестр	240			114	126

Рекомендовані джерела інформації

Основні:

1. Бойлен А. Л. Візуальна культура. Київ: Yakaboo, 2021. 256 с.
2. Бразелл Дерек, Девіс Джо. Як стати успішним ілюстратором. Київ: ArtHuss, 2019. 208 с.
3. Бразелл Дерек, Девіс Джо. Як розуміти ілюстрацію. Київ: ArtHuss, 2019. 208 с.
4. Дабнер Д. Graphic Design School (8th ed). London: Laurence King, 2023. 384 с.
5. Withrow S., Harris J. Vector Graphics and Illustration: A Masterclass in Digital Image-Making. London: Rotovision, 2008. 176 с.
6. Male A. Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective. London: Bloomsbury, 2024. 240 с.
7. Davies J. Abstract Painting: The Elements of Visual Language. Vermont : Jane Davies Publications, 2017. 96 p.

Додаткові джерела:

1. Chwast S., Heller S. Graphic Style: From Victorian to New Century. New York: Harry N. Abrams, 2011. 272 с.
2. Unit Editions. Pentagram: Living by Design. London: Unit Editions, 2023. 320 с.
3. van Grouw K. Unnatural Selection. Princeton: Princeton Univ. Press, 2023. 425 ілюстрацій. 320 с.

Електронні ресурси

1. Клуб ілюстраторів Pictoric **<https://www.instagram.com/pictoric.ua/>**
2. Behance – платформа для перегляду та публікації ілюстративних і дизайнерських проєктів. URL: **<https://www.behance.net>**
3. Український дизайн-медіа “Telegraf.design” – статті, огляди, інтерв'ю з ілюстраторами та графічними дизайнерами. URL: **<https://telegraf.design>**
4. NewMedia.ua – освітній онлайн-журнал про графічний дизайн і типографіку. URL: **<https://newmedia.ua>**
5. DesignTalk.club – тенденції сучасного графічного дизайну та огляди ілюстрацій. URL: **<https://designtalk.club>**
6. The Illustration Department – онлайн-платформа з портфоліо, подкастами, лекціями і статтями для ілюстраторів. URL: **<https://illustrationdept.com>**
7. Widewalls – аналітика про стилі в ілюстрації та історичний огляд технік колажу, фотомонтажу. URL: **<https://www.widewalls.ch/magazine/photomontage-art>**

8. Adobe Help Center. Посібник користувача Adobe Illustrator та Photoshop.
URL: <https://helpx.adobe.com>
9. Procreate Handbook – офіційний посібник користувача для програми Procreate.
URL: <https://procreate.art/handbook>

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів і тем	Формат контролю	Максимальна кількість балів
Теоретичні знання та аналіз стилів	Усні доповіді, відповіді на теоретичні питання	10
Проміжні ескізи та проєкти	Перевірка практичних завдань	30
Індивідуальний творчий проєкт	Захист проєкту	40
Презентація підсумкової роботи	Публічний захист – перегляд роздрукованих робіт	20

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
<i>1 семестр диференційований залік</i>			
Тема 1. Вступ до комерційної ілюстрації	лютий	Усні доповіді, доповнення (робота в аудиторії) Перевірка виконання практичних і творчих завдань	5
Тема 2. Візуальна мова ілюстрації. Художні стилі.	лютий, березень		10
Тема 3. Техніки та матеріали	березень	Перевірка виконання практичних і творчих завдань	15
Тема 4. Ілюстрація в книжковому дизайні.	квітень	Перевірка виконання практичних і творчих завдань	10
Тема 5. Ілюстрація для текстилю.	квітень	Перевірка виконання практичних і творчих завдань	20

Тема 6. Авторський проєкт	квітень, травень	Перевірка виконання практичних і творчих завдань	30
Презентація творчих робіт на екзаменаційному перегляді	травень	Перевірка виконання практичних і творчих завдань	10
РАЗОМ:			100

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	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C	задовільно	
64-73	D		
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з	не зараховано
0-34	F	незадовільно	не зараховано

Технічне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер, графічний планшет) з можливістю демонстрації текстових і графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет.
Необхідні засоби	Не передбачено
Програмне забезпечення	Програми, необхідні для виконання завдань: Adobe Photoshop, Microsoft Word, Adobe Illustrator, Adobe Acrobat, Adobe InDesign
Матеріали, інструменти	Не передбачено

Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів.
Політика щодо відвідування занять	Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахування практики.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Довгострокова відсутність студента на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни Комп'ютерна проектна графіка розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративноприкладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука». Вітається власна думка студентів з теми заняття, активне обговорювання проектних проблем, аргументоване відстоювання авторської позиції. Разом із тим під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, у тому числі користування мобільними телефонами для розмов, запізнення на заняття без поважних причин, не реагування на зауваження викладача.

Політика щодо комунікації з викладачем	Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні на корпоративну пошту викладача (ermak_inga@kdidpamid.edu.ua). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни; 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище_ завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — jpg, psd, ai, pdf. Окрім роздруків для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.
---	---

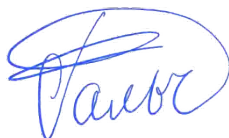
Детальнішу інформацію щодо компетенцій, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни.

Розробник силабусу
Навчальної дисципліни



Єрмак І.О.

Гарант освітньої програми



Гальчинська О.С.

В.о. завідувача кафедри



Петрова І.В.

Силабус затверджено на засіданні кафедри графічного дизайну

від 26.08.2025 , протокол № 1