

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

(Цифрові технології в дизайні)

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	Магістр
Кафедра (за якій закріплена дисципліна)	кафедра графічного дизайну
Термін вивчення (курс / семестр)	1, 2 семестр, 1 курс
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова (Загальна кількість годин – 360 годин, з них лекції – 22, практичні заняття – 92 годин, самостійна робота – 246 години)

Ключові результати навчання (основні знання та уміння, яких набуває студент):

- Теоретичні основи комп'ютерної графіки та цифрових технологій у дизайні.
- Принципи функціонування сучасних графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects тощо) та їхнє застосування у професійній діяльності.
- Основні етапи цифрового дизайн-процесу: від ідеї до візуалізації та реалізації.
- Принципи концептуального проєктування з урахуванням функціональних, технологічних, естетичних, екологічних та соціальних чинників.
- Методики формування авторської концепції у цифровому дизайні.
- Основи візуальної комунікації в цифровому середовищі, у тому числі для мистецьких та культурних проєктів.
- Критерії створення актуального, суспільно значущого та конкурентоспроможного цифрового дизайн-продукту.
- Можливості інтеграції цифрових технологій у міждисциплінарні дизайн-рішення (моушн-дизайн, веб, AR/VR тощо).
- Етапи проєктного аналізу цифрових рішень із урахуванням технічних, технологічних та комунікаційних аспектів.

ВМІТИ:

- Застосовувати сучасні графічні редактори та цифрові інструменти у створенні професійних дизайнерських продуктів.
- Генерувати оригінальні креативні ідеї та трансформувати їх у цифрові дизайн-пропозиції.
- Розробляти концептуальні рішення в цифровому дизайні відповідно до технічного завдання та актуальних трендів.
- Здійснювати передпроєктний аналіз із урахуванням цільової аудиторії, контексту, технічних можливостей та вимог.
- Розробляти і візуалізувати авторську концепцію цифрового проєкту з урахуванням принципів візуальної комунікації.
- Використовувати цифрові технології для презентації та візуального захисту дизайн-проєктів.
- Формувати проєктну документацію, керувати етапами реалізації

- цифрового дизайн-проекту.
- Інтегрувати мультимедійні засоби у структуру дизайн-продукту з метою розширення його комунікаційного потенціалу.
- Застосовувати цифрові технології для створення соціально відповідального та візуально ефективного контенту.

Короткий зміст дисципліни (перелік тем та практичних завдань):

1. Основи побудови шрифту. Розробка комп'ютерного шрифту.
2. Програмне забезпечення для розробки шрифтів.
3. Особливості відтворення комп'ютерного шрифту у програмах fontlab, ai.
4. Визначення стилістичних наборів OTF шрифтів (Stylistic Set (ss01 - ss20, Stylistic Alternates (salt)), та дослідження проблематики їх використання у дизайнерських програмах таких як AI, INDD, Photoshop.
5. Самостійне дослідження та висновки що до використання у вказаних програмах.
6. Класи (OT, KERNING, METRIKS) та їх практичне застосування при побудові шрифту. Дослідження впливу вказаних параметрів на якість контуру(гліфу) при різних типології шрифту.
7. Вивчення, практична реалізація та дослідження впливу хінтів на якість контуру у шрифтах PS,OTF та TTF, переваги та недоліки при використанні у WEB графіці.
8. Доцільність Використання ШІ при створенні шрифтів, переваги та недоліки
9. Створення електронної книги в різних форматах..
10. Розробка та створення об'ємних зображень обкладинки.

Форма підсумкового контролю: Диф. залік.

Автор програми (викладацький склад який буде забезпечувати викладання курсу): Костенко Ігор Олегович, к.т.н., доцент кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука,