

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

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК.09.02 Фешн-графіка

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура та мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	
Освітня програма	ОПП «Дизайн»
Статус дисципліни	вибіркова, цикл професійної підготовки
Курс/Семестр	4 курс (І семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	120 (4 кредитів)
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекції
	Семінарські
	Практичні (60)
	Самостійна робота (60)
Форма підсумкового контролю	Диф. залік (І семестр)
Викладач	Колпаков Олександр Михайлович
Контактна інформація викладача	s.klpkv@gmail.com
Ресурси комунікації з викладачем	https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystancijne-navchannya
Дні занять	Згідно розкладу
Консультації	Відповідно до графіку консультацій

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Зміст дисципліни. Перелік тем: Тема 1. Концепція та візуальний образ фешн-проєкту Тема 2. Фешн-образ: пропорції, пластика та стилізація фігури Тема 3. Графічна мова фешн-ілюстрації: лінія, силует і пляма Тема 4. Колір, патерн, фактура та передача матеріалів у фешн-ілюстрації Тема 5. Авторська серія фешн-ілюстрацій Ключові слова: фешн-графіка, фешн-ілюстрація, ProCreate, цифрова ілюстрація, фешн-образ, стилізація фігури, графічна мова, композиція, лінія, силует, графічна пляма, колір, патерн, принт, фактура, текстильні матеріали, авторська стилістика, фешн-проєкт. Роль та місце дисципліни у системі підготовки: дисципліна формує практичні та професійні компетентності бакалаврів графічного дизайну та бакалаврів дизайну костюма у сфері фешн-графіки та цифрової фешн-ілюстрації, сприяє розвитку художньо-образного та проєктного мислення, навичок стилізації фігури людини, роботи з композицією, кольором, графічними засобами, патерном і фактурою. Дисципліна забезпечує опанування сучасних цифрових інструментів Procreate, формує здатність розробляти індивідуальну графічну мову та застосовувати її для візуалізації авторських ідей і створення цілісних фешн-проєктів.
Мета та завдання дисципліни	Метою навчальної дисципліни «Фешн-графіка» є формування у студентів базових знань і практичних навичок у сфері фешн-ілюстрації та графічного представлення фешн-образу; розвиток художньо-образного мислення, індивідуального графічного бачення та здатності використовувати засоби графічної виразності у процесі створення авторських фешн-проєктів. Підготовка фахівців, які володіють професійними навичками і системою компетентностей для виконання творчої та проєктної діяльності у сфері дизайну костюма та текстилю, здатних формувати концепцію та візуальний образ фешн-проєкту, застосовувати принципи стилізації фігури людини, композиції, кольору, лінії, силуету, графічної плями, патерна та фактури, передавати художні й пластичні властивості тканин і матеріалів, експериментувати з графічними техніками та засобами візуальної комунікації для створення сучасних,

креативних і конкурентоспроможних авторських фешн-проектів.

Основні завдання навчальної дисципліни:

- ознайомлення студентів з інтерфейсом і базовими інструментами ProCreate;
- формування навичок пошуку, аналізу та відбору візуальних референсів, розроблення концепції та мудборду авторського фешн-проекту;
- опанування принципів побудови, пропорцій, пластики та стилізації фігури людини у фешн-ілюстрації;
- формування навичок передачі руху, пози, жесту та характеру фешн-образу засобами цифрової графіки;
- опанування основних засобів графічної виразності: лінії, силуету, графічної плями, ритму, композиції та негативного простору;
- набуття практичних навичок роботи з кольором, формування кольорової палітри та створення авторських принтів, патернів і фактур;
- опанування способів графічної передачі властивостей різних тканин, матеріалів і поверхонь засобами ProCreate;
- розвиток індивідуальної авторської графічної стилістики шляхом експериментування з цифровими техніками та інструментами ProCreate;
- створення цілісної авторської серії фешн-ілюстрацій, об'єднаних спільною концепцією, стилізацією фігури, графічною мовою та кольоровим рішенням.

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

Знати:

- інтерфейс, логіку роботи та базову структуру файлів у ProCreate;
- основні принципи побудови, пропорцій та стилізації фігури людини у фешн-ілюстрації, способи передачі руху, пластики та характеру фешн-образу;
- основні засоби графічної виразності у фешн-ілюстрації: лінію, силует, графічну пляму, ритм, композицію та негативний простір;
- принципи роботи з кольором, патерном і фактурою та особливості графічної передачі властивостей різних тканин і матеріалів;
- основні інструменти та функціональні можливості

	ProCreate для створення цифрової фешн-ілюстрації: роботу з шарами, пензлями, масками, кольором, виділенням і трансформацією зображення; • послідовність розробки авторського фешн-проєкту: від формування концепції, пошуку референсів і створення мудборду до формування авторської графічної стилістики та завершені серії фешн-ілюстрацій. • вимоги до оформлення портфоліо-кейсу для Behance. Вміти: • формувати концепцію та візуальний образ авторського фешн-проєкту, здійснювати пошук і відбір референсів, створювати мудборд та визначати кольоровий і стилістичний напрям проєкту; • виконувати цифрові замальовки фігури людини, працювати з пропорціями, пластикою, позою та стилізацією фешн-образу; • застосовувати лінію, силует, графічну пляму, колір, патерн і фактуру для створення виразної авторської фешн-ілюстрації; • використовувати інструменти та функції ProCreate для створення й опрацювання цифрових фешн-ілюстрацій, працювати з шарами, пензлями, масками, кольором і трансформацією зображення; • передавати засобами цифрової графіки характерні властивості тканин, матеріалів і поверхонь, створювати авторські принти, патерни та фактури; • експериментувати з цифровими графічними техніками та інструментами ProCreate для пошуку і формування індивідуальної авторської стилістики; • створювати завершену серію авторських фешн-ілюстрацій, об'єднаних спільною концепцією, графічною мовою, стилізацією фігури, композиційним і кольоровим рішенням.
Передумови вивчення дисципліни	Передумовою для вивчення дисципліни є базові знання й навички з кольорознавства, шрифту, основ проєктування і проєктної графіки, історії дизайну, композиції, комп'ютерної проєктної графіки, візуальної айдентики, ілюстрації в дизайні та інших дисциплін, що формують фундамент графічного дизайну. Бажаними є початкові навички роботи з цифровими графічними редакторами та вміння здійснювати пошук і аналіз візуальних референсів.
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну або у процесі

	навчання, що передбачає застосування теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю й невизначеністю умов.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК 2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт.
Фахові компетенції спеціальності (ФК)	СК1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. СК2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. СК3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. СК4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності. СК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. СК8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

Структура навчальної дисципліни:

Назва модулів і тем	Кількість годин				
	усього	лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Концепція та візуальний образ фешн-проекту	20			12	10
Тема 2. Фешн-образ: пропорції, пластика та стилізація фігури	25			12	10
Тема 3. Графічна мова фешн-ілюстрації: лінія, силует і пляма	25			12	10
Тема 4. Колір, патерн, фактура та передача матеріалів у фешн-ілюстрації	25			12	10
Тема 5. Авторська серія фешн-ілюстрацій	25			12	20
Разом за семестр	120			60	60
Усього годин	120			60	60

Рекомендовані джерела інформації

Основні:

Рекомендовані джерела інформації

Основні:

1. Abling, B. *Fashion Sketchbook*. 7th ed. Fairchild Books, Bloomsbury Publishing, 2019. 496 p.
2. Kiper, A. *Fashion Illustration: Inspiration and Technique*. David & Charles, 2016. 284 p.
3. Bryant, M. W. *Fashion Drawing: Illustration Techniques for Fashion Designers*. Laurence King Publishing, 2011. 415 p.
4. Fashionary. *Textilepedia: The Complete Fabric Guide*. Fashionary, 2020. 239 p.
5. Yablonski, J. *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. O'Reilly Media, 2020. 152 p.
6. Procreate. *Procreate Handbook*. Офіційний посібник з інструментів та функціональних можливостей Procreate. URL: [Procreate Handbook](#).
7. Procreate. *Beginners Series*. Навчальний курс з основ цифрової графіки та роботи в Procreate. URL: [Procreate Beginners Series](#).
8. Procreate. *Layers — Procreate Handbook*. Робота з шарами, їх організацією, режимами накладання та масками. URL: [Procreate Handbook: Layers](#).
9. Procreate. *Mask — Procreate Handbook*. Робота з масками, Alpha Lock та Clipping Mask у цифровій ілюстрації. URL: [Procreate Handbook: Mask](#).
10. Hopkins, J. *Fashion Drawing*. 2nd ed. Bloomsbury Visual Arts, 2018. 192 p.
11. Fashionary. *Fashionpedia: The Visual Dictionary of Fashion Design*. Hong Kong : Fashionary International Ltd., 2016. 336 p.
12. Udale J. *Textiles and Fashion: Exploring Printed Textiles, Knitwear, Embroidery, Menswear and Womenswear*. 3rd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2022.
13. Sorger R., Udale J. *The Fundamentals of Fashion Design*. 2nd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2012.
14. Seivewright S. *Research and Design for Fashion*. 3rd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2020
15. Borrelli L. *Fashion Illustration Now*. London : Thames & Hudson, 2000.
16. Samara T. *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. 2nd ed. Beverly : Rockport Publishers, 2017. 240 p.
17. White A. W. *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type*. 2nd ed. New York : Allworth Press, 2011. 224 p.
18. Silver A. *Form Design Patterns*. New York : A Book Apart, 2018. 161 p.
19. Malewicz M., Malewicz D. *Designing User Interfaces*. Hype4, 2020.
20. Синєпупова Н. *Композиція: Тотальний контроль*. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.
21. Іттен Й. *Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва*. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.

22. Іттен Й. *Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах*. Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.
23. Адамс Ш. *Як дизайн спонукає нас думати, відчувати, діяти*. Пер. з англ. Максим Тимченко. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
24. Патер Р. *Політика дизайну*. Київ : ArtHuss, 2021. 192 с.
25. Lupton E., Phillips J. C. *Graphic Design: The New Basics*. 2nd ed. New York : Princeton Architectural Press, 2015. 264 p.
26. Edwards B. *Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors*. New York : TarcherPerigee, 2004. 224 p.

Додаткові:

1. Procreate Handbook. Офіційний посібник з інструментів та функціональних можливостей Procreate. URL: <https://help.procreate.com/procreate/handbook/>
2. Procreate Education. Навчальні матеріали, уроки та практичні ресурси з цифрової ілюстрації. URL: <https://education.procreate.com/>
3. Procreate Beginners Series. Навчальний курс з базових принципів роботи у Procreate. URL: <https://education.procreate.com/beginners-series>
4. Procreate Help Center. Довідкові матеріали щодо роботи з програмним забезпеченням Procreate. URL: <https://help.procreate.com/>
5. Vogue Runway. Колекції дизайнерів, покази мод та візуальні матеріали для дослідження сучасної моди. URL: <https://www.vogue.com/fashion-shows>
6. SHOWstudio. Матеріали з фешн-ілюстрації, фотографії, fashion film та сучасної візуальної культури моди. URL: <https://www.showstudio.com/>
7. Fashionary. Професійні матеріали з фешн-дизайну, одягу, текстилю та fashion drawing. URL: <https://fashionary.org/>
8. WGSN. Аналітичні матеріали з тенденцій моди, кольору, матеріалів та візуальної культури. URL: <https://www.wgsn.com/>
9. Behance. Портфоліо та авторські проекти у сфері фешн-ілюстрації, цифрової ілюстрації, графічного та фешн-дизайну. URL: <https://www.behance.net/>
10. Pinterest. Візуальна платформа для пошуку та систематизації референсів, формування мудбордів і дослідження візуальних напрямів. URL: <https://www.pinterest.com/>
11. The Metropolitan Museum of Art. The Costume Institute. Цифрова колекція історичного та сучасного костюма, текстилю й аксесуарів. URL: <https://www.metmuseum.org/about-the-met/collection-areas/the-costume-institute>
12. Victoria and Albert Museum. Fashion Collection. Цифрові матеріали з історії моди, костюма, текстилю та дизайну. URL: <https://www.vam.ac.uk/collections/fashion>

13. Google Scholar. Наукові статті та академічні публікації у сфері дизайну, моди, фешн-ілюстрації, візуальної комунікації та цифрового мистецтва. URL: <https://scholar.google.com/>
14. WorldCat.org. Міжнародний бібліографічний каталог книг, періодичних видань та академічних джерел з дизайну, мистецтва і моди. URL: <https://www.worldcat.org/>
15. Google Arts & Culture. Цифрові колекції музеїв, архівів, мистецтва, моди та дизайну. URL: <https://artsandculture.google.com/>

Інформаційні ресурси

1. [Procreate](#)
2. [Procreate Handbook](#)
3. [Procreate Education](#)
4. [Behance](#)
5. [Vogue Runway](#)
6. [SHOWstudio](#)
7. [Pinterest](#)
8. [Fashionary](#)
9. [WGSN](#)
10. [Google Fonts](#)
11. [Google Академія](#)
12. Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського. URL: <http://www.nbuv.gov.ua/>
13. Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В.О. Сухомлинського. URL: www.dnppb.gov.ua/
14. Бібліотека українських підручників. URL: <http://pidruchniki.ws/>
- Словник Оксфорду URL: <https://languages.oup.com/>

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
7 семестр			
Тема 1. Концепція та візуальний образ фешн-проєкту та ознайомлення з ProCreate	вересень	Поточний контроль, презентація	10
Тема 2. Фешн-образ: пропорції, пластика та стилізація фігури	вересень	Поточний контроль	10

Тема 3. Графічна мова фешн-ілюстрації: лінія, силует і пляма	жовтень	Поточний контроль	10
Тема 4. Колір, патерн, фактура та передача матеріалів у фешн-ілюстрації	жовтень	Поточний контроль, презентація виконаних завдань	20
Тема 5. Авторська серія 4-6 фешн-ілюстрацій, створених у ProCreate	листопад	Поточний контроль, презентація виконаних завдань, підсумковий контроль	30
Підсумкова презентація	грудень	підсумковий контроль	20

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		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

Технічне, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Комп'ютерна техніка (графічний планшет, ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації текстових і графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет.
------------------------------------	--

Необхідні засоби	Не передбачено
Програмне забезпечення	Програми, необхідні для виконання завдань: ProCreate, Adobe Photoshop, Microsoft Word, Adobe Illustrator та інші.
Матеріали, інструменти	Не передбачено

Політика вивчення навчальної дисципліни

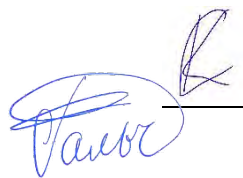
Політика щодо академічної доброчесності	Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, 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). Усі роботи студентів повинні бути завантажені на кафедральний Гугл диск. Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахуванню семестрової оцінки.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. Довгострокова відсутність студента на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни. Додаткові заняття у таких випадках не передбачені.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни з Історії дизайну розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративно-прикладного 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 пошту викладача (s.klpkv@gmail.com). Умови

	листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено — ІД); 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 — pdf. Окрім роздруківок 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 компетенностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни
[\(https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystancijne-navchannya/\)](https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystancijne-navchannya/)

Розробник силабусу

навчальної дисципліни



О. М. Колпаков

Гарант освітньої програми

О. С. Гальчинська

В.О. завідувача кафедри



І. В. Петрова

Силабус затверджено
на засіданні кафедри графічного дизайну
від 26 серпня 2025 р., протокол №1