МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука
Факультет Дизайну
(назва факультету)
Кафедра графічного дизайну
(назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної діяльності
_____ І.В. Петрова
(підпис) (ініціали, прізвище)
28.08.2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК.09.02 Фешн-графіка

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти **перший (бакалаврський)**
(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))

галузь знань **02 Культура і мистецтво**
(шифр і назва)

освітня програма **Графічний дизайн**
(назва)

Спеціальність **022 Дизайн**
(шифр і назва)

тип дисципліни **Вибіркова**
(обов'язкова/за вибором)

мова викладання **українська**
(українська/англійська)

ПОГОДЖЕНО

Керівник групи забезпечення освітньо-професійної програми (*для акредитованих ОПП та акредитованих спеціальностей*)
АБО
Керівник проектної групи (*для ліцензованих ОПП та ОПП, набір на які здійснюється вперше*)
_____Гальчинська О.С.
(підпис, ініціали, прізвище)

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри
Графічного дизайну
(назва кафедри)
26.08_2025__ № _1
В.о. завідувача кафедри
_____Петрова І.В.
(підпис, ініціали, прізвище)

2025 – Київ

Робоча програма навчальної дисципліни «Фешн-графіка» для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн», освітньою програмою «Графічний дизайн».
КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2025 – 23 с.

Розробник: Колпаков Олександр Михайлович, старший викладач кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука.

Робочу програму перевірено
Декан факультету _____ Малік Т.В.
(підпис) (ініціали, прізвище)

28.08.2025.

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету _____дизайну_____.
(назва факультету)
Протокол засідання НМР факультету 28.08.2025 № 1

Голова НМР факультету _____ _____Мешко А.М.
(підпис) (ініціали, прізвище)

© Колпаков О. М., 2025
© КДАДПМД ім. М.Бойчука, 2025 рік

1 Опис навчальної дисципліни

<table>
<tr><td rowspan="2">Найменування показників</td><td rowspan="2">Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень</td><td colspan="2">Характеристика навчальної дисципліни</td></tr>
<tr><td>денна форма навчання</td><td>заочна форма навчання</td></tr>
<tr><td>Кількість кредитів – 4</td><td>Галузь знань
Культура і мистецтво
(шифр і назва)</td><td colspan="2">Вибіркова</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Електронна адреса https://kdidpmid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dysczyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/</td><td rowspan="3">Спеціальність (освітня програма):
022 Дизайн
(шифр і назва)
Графічний дизайн
(назва)</td><td colspan="2">Рік підготовки:</td></tr>
<tr><td>4-й</td><td>_____-й</td></tr>
<tr><td colspan="2">Семестр</td></tr>
<tr><td>Загальна кількість годин – 120</td><td>7-й</td><td>_____-й</td></tr>
<tr><td rowspan="10">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних –4
самостійної роботи студента – 4</td><td rowspan="10">Освітній рівень:

перший (бакалаврський)
(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))</td><td colspan="2">Лекції</td></tr>
<tr><td>_____ год.</td><td>_____ год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td>60 год.</td><td>_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>60 год.</td><td>_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Індивідуальні завдання:
_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Вид контролю:
Поточний, підсумковий</td></tr>
<tr><td colspan="2">Форма контролю:
Диф. залік</td></tr>
</table>

2 Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою вивчення 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-проєктів.

Формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких компетентностей:

- Інтегральна компетентність (ІК): здатність розв’язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, що передбачають застосування методів проєктування, цифрових інструментів і принципів візуальної комунікації.
- ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- ЗК 2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел, включно з референсами, аналогами, бенчмарками цифрових інтерфейсів та вимогами цільової аудиторії.
- ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт, аргументувати проєктні рішення та вдосконалювати їх на основі переглядів і зворотного зв’язку.
- СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних і багатофункціональних об’єктів дизайну.
- СК 2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об’єктів веб- та медіадизайну.
- СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об’єктів дизайну з урахуванням ієрархії, сітки, ритму, типографіки та адаптивної логіки.
- СК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності.
- СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення, зокрема ProCreate, для створення, прототипування та презентації об’єктів дизайну.
- СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об’єкта відповідно до концепції, стилістики бренду та функціональних завдань інтерфейсу.

Програмні результати навчання, для формування яких використовується навчальна дисципліна:

- РН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
- РН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію та принципи дослідження користувацьких потреб.
- РН 4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування веб-інтерфейсу або медіадизайнерського продукту.
- РН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на професійному рівні.
- РН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.
- РН 8. Оцінювати об’єкт проєктування, технологічні процеси та візуальну мову в контексті проєктного завдання.
- РН 9. Створювати об’єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.
- РН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.
-

3 Передумови для вивчення дисципліни

Передумовою для вивчення дисципліни є опанування базових навчальних дисциплін, що формують розуміння композиції, шрифту, кольору, цифрової графіки та принципів проєктування.

№ з/п	Навчальні дисципліни, вивчені раніше
1	Комп’ютерна проектна графіка
2	Основи проєктування і проєктної графіки
3	Композиція
4	Кольорознавство
5	Шрифт
6	Історія дизайну
7	Візуальна айдентика
8	Ілюстрація в дизайні
9	Рисунок
10	Дисципліни за вибором здобувача вищої освіти

4 Очікувані результати навчання

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

Знати:

1. Інтерфейс, логіку роботи та базову структуру файлів у ProCreate.
2. Основні принципи побудови, пропорцій та стилізації фігури людини у фешн-ілюстрації, способи передачі руху, пластики та характеру фешн-образу.
3. Основні засоби графічної виразності у фешн-ілюстрації: лінію, силует, графічну пляму, ритм, композицію та негативний простір.
4. Принципи роботи з кольором, патерном і фактурою та особливості графічної передачі властивостей різних тканин і матеріалів.
5. Основні інструменти та функціональні можливості ProCreate для створення цифрової фешн-ілюстрації: роботу з шарами, пензлями, масками, кольором, виділенням і трансформацією зображення.
6. Послідовність розробки авторського фешн-проєкту: від формування концепції, пошуку референсів і створення мудборду до формування авторської графічної стилістики та завершеної серії фешн-ілюстрацій.

Вміти:

7. Формувати концепцію та візуальний образ авторського фешн-проєкту, здійснювати пошук і відбір референсів, створювати мудборд та визначати кольоровий і стилістичний напрям проєкту.
8. Виконувати цифрові замальовки фігури людини, працювати з пропорціями, пластикою, позою та стилізацією фешн-образу.
9. Застосовувати лінію, силует, графічну пляму, колір, патерн і фактуру для створення виразної авторської фешн-ілюстрації.
10. Використовувати інструменти та функції ProCreate для створення й опрацювання цифрових фешн-ілюстрацій, працювати з шарами, пензлями, масками, кольором і трансформацією зображення.
11. Передавати засобами цифрової графіки характерні властивості тканин, матеріалів і поверхонь, створювати авторські принти, патерни та фактури.
12. Експериментувати з цифровими графічними техніками та інструментами ProCreate для пошуку і формування індивідуальної авторської стилістики.
13. Створювати завершену серію авторських фешн-ілюстрацій, об’єднаних спільною концепцією, графічною мовою, стилізацією фігури, композиційним і кольоровим рішенням.

5 Програма навчальної дисципліни

5.1 Тематичний план навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		л	п	інд.	с.р.		л	п	інд.	с.р.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
Семестр 7										
Тема 1. Концепція та візуальний образ фешн-проєкту	25		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	20		12		20					
Усього годин	120		60		60					
Вид контролю: (диф. залік)										

5.4 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	**Тема 1. Концепція та візуальний образ фешн-проєкту.** Основи фешн-ілюстрації як засобу візуальної комунікації. Поняття концепції, образу та настрою у фешн-ілюстрації. Пошук джерел натхнення, формування тематики та візуального напряму авторського проєкту. Ознайомлення з програмою ProCreate.	12	
2	**Тема 2. Фешн-образ: пропорції, пластика та стилізація фігури.** Принципи побудови та	12	

	стилізації фігури людини у фешн-ілюстрації. Робота з пропорціями, видовженням і деформацією форми. Передача руху, пластики, пози, жесту та характеру образу. Пошук індивідуального принципу стилізації фігури.		
3	**Тема 3. Графічна мова фешн-ілюстрації: лінія, силует і пляма.** Основні засоби графічної виразності у фешн-ілюстрації. Робота з лінією, силуетом, графічною плямою, ритмом і негативним простором. Поєднання різних графічних прийомів та пошук індивідуальної авторської манери.	12	
4	**Тема 4. Колір, патерн, фактура та передача матеріалів у фешн-ілюстрації.** Колір як засіб створення художнього образу та формування візуальної цілісності фешн-проєкту. Принципи створення авторського принта та патерна. Фактура як засіб графічної виразності. Особливості графічної передачі властивостей тканин і матеріалів: шовку, шкіри, хутра, деніму, трикотажу, прозорих, фактурних і блискучих поверхонь.	12	
5	**Тема 5. Створення авторської серії фешн-ілюстрацій.** Розробити серію з 4–6 завершених фешн-ілюстрацій на основі концепції, сформованої протягом семестру. Роботи мають бути об’єднані спільною тематикою, авторською стилізацією фігури, графічною мовою та кольоровим рішенням. У серії передбачити різноманітні композиційні рішення та застосувати розроблені принципи роботи з кольором, патерном, фактурою і передачею матеріалів.	12	
Усього годин за 7 семестр		60	

5.5 Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	Вид контролю
1	**Тема 1. Концепція та візуальний образ фешн-проєкту.** Визначення теми авторського фешн-проєкту та формування його концепції. Розробити	10	Поточний

	назву проєкту, короткий опис концепції, мудборд, попередню кольорову палітру, добірку фешн-референсів, графічних та стилістичних аналогів.		
2	**Тема 2. Фешн-образ.** Створити серію пошукових замальовок фігури на основі концепції авторського проєкту: швидкі начерки різних поз і характеру руху, варіанти трансформації та стилізації пропорцій. Визначити характерний принцип зображення фігури для подальшого використання у власному проєкті.	10	Поточний
3	**Тема 3. Графічна мова фешн-ілюстрації.** Виконати серію графічних інтерпретацій фешн-образу із застосуванням різних засобів виразності: силуету, лінії, графічної плями та їх поєднання. На основі виконаних експериментів сформувати авторську графічну стилістику для подальшої роботи над проєктом.	10	Поточний
4	**Тема 4. Передача матеріалів у фешн-ілюстрації.** Сформувати кольорову палітру авторського проєкту. Розробити авторський графічний мотив, принт або патерн відповідно до обраної концепції. Виконати серію пошукових замальовок і графічних проб із передачі різних тканин, матеріалів і фактур. Визначити кольорові, орнаментальні та фактурні рішення для використання у фінальних ілюстраціях.	10	Поточний
5	**Тема 5. Створення авторської серії фешн-ілюстрацій.** Розробка серії з 4–6 завершених фешн-ілюстрацій на основі концепції, сформованої протягом семестру. Роботи мають бути об’єднані спільною тематикою, авторською стилізацією фігури, графічною мовою та кольоровим рішенням. У серії передбачити різноманітні композиційні рішення та застосувати розроблені принципи роботи з кольором, патерном, фактурою і передачею матеріалів.	20	Поточний
Усього годин за 7 семестр		60	Підсумковий: диференційований залік

6. Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Під час викладання курсу використовуються такі засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування:

- перевірка виконання тренувальних завдань у ProCreate та якості організації робочого файлу;
- представлення концепції авторського фешн-проєкту, мудборду, кольорової палітри, графічних і стилістичних референсів;
- перегляд пошукових замальовок фігури людини з оцінюванням пропорцій, пластики, руху, пози та характеру стилізації фешн-образу;
- перевірка серії графічних експериментів із використанням лінії, силуету, графічної плями та інших засобів графічної виразності;
- перегляд практичних завдань із розробки кольорового рішення, авторського принта або патерна, фактур та графічної передачі властивостей різних тканин і матеріалів;
- перевірка робочих файлів у ProCreate з оцінюванням володіння шарами, пензлями, масками, кольором, виділенням, трансформацією та іншими інструментами цифрової графіки;
- проміжні перегляди авторського фешн-проєкту з усним обґрунтуванням концептуальних, композиційних, стилістичних і кольорових рішень;
- оцінювання завершеної серії фешн-ілюстрацій за критеріями цілісності концепції, композиції, стилізації фігури, графічної виразності, кольорового рішення, роботи з патерном і фактурою та технічної якості виконання;
- підсумкова презентація та захист авторського фешн-проєкту з демонстрацією завершеної серії ілюстрацій та відповідями на запитання.

7 Форми поточного та підсумкового контролю

Форми контролю	**Максимальна кількість балів**	
	Денна форма навчання	**Заочна форма навчання**
Перевірка виконання практичних завдань	80	
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	20	
Всього	**100**	

8 Критерії оцінювання результатів навчання

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання може бути досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни;

Мінімальний пороговий рівень оцінки варто визначати за допомогою якісних критеріїв і трансформувати його в мінімальну позитивну оцінку використовуваної числової (рейтингової) шкали.

Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

1. Концепція та візуальний образ фешн-проєкту

Критерії оцінювання:

- чіткість та обґрунтованість обраної концепції;
- якість пошуку, аналізу та відбору візуальних референсів;
- відповідність мудборду тематиці та характеру авторського проєкту;
- цілісність кольорового та стилістичного напряму;
- якість візуальної подачі матеріалів.

2. Фешн-образ

Критерії оцінювання:

- розуміння принципів побудови та пропорцій фігури людини;
- виразність пластики, руху, пози та жесту;
- якість трансформації та стилізації пропорцій;
- відповідність характеру фешн-образу концепції авторського проєкту;

3. Графічна мова фешн-ілюстрації

Критерії оцінювання:

- виразність використання лінії, силуету та графічної плями;
- володіння цифровими графічними інструментами ProCreate;
- композиційна цілісність та художня виразність виконаних робіт;
- формування індивідуальної авторської графічної мови.

4. Передача матеріалів у фешн-ілюстрації

Критерії оцінювання:

- відповідність кольорового рішення загальній концепції проєкту;
- оригінальність та якість розробленого авторського принта або патерна;
- виразність графічної передачі тканин, матеріалів і фактур;

якість застосування цифрових інструментів ProCreate у роботі з кольором, патерном і фактурою.

5. Створення авторської серії фешн-ілюстрацій

Критерії оцінювання:

- відповідність завершеної серії початковій концепції авторського проєкту;
- цілісність авторської графічної стилістики;
- якість стилізації фігури та художня виразність фешн-образів;
- композиційна та кольорова цілісність серії;
- доречність використання патернів, фактур і способів передачі матеріалів;
- технічна якість виконання цифрових ілюстрацій у ProCreate;
- демонстрація процесу, компонентів, ключових екранів і результату;

- здатність аргументовано презентувати та захищати проєктні рішення.

Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Тема 1. Концепція та візуальний образ фешн-проєкту
Форма контролю:
- презентація концепції, референсів і мудборду;
- перегляд кольорової палітри та стилістичних аналогів;
- коротке усне обґрунтування обраного візуального напряму.

Критерії оцінювання:
- чіткість та обґрунтованість концепції;
- якість пошуку й аналізу референсів;
- цілісність візуального та стилістичного рішення.

Тема 2. Фешн-образ: пропорції, пластика та стилізація фігури
Форма контролю:
- перегляд серії пошукових замальовок;
- демонстрація варіантів пропорцій, поз, руху та пластики фігури;
- представлення обраного принципу стилізації фешн-образу.

Критерії оцінювання:
- розуміння принципів побудови та пропорцій фігури;
- виразність руху, пластики та пози;
- якість та індивідуальність стилізації фешн-образу.

Тема 3. Графічна мова фешн-ілюстрації: лінія, силует і пляма
Форма контролю:
- перегляд серії графічних експериментів;
- демонстрація роботи з лінією, силуетом, графічною плямою та їх поєднанням;
- перегляд цифрових робіт і робочих файлів у ProCreate.

Критерії оцінювання:
- володіння основними засобами графічної виразності;
- різноманітність та якість графічних пошуків;
- цілісність та індивідуальність авторської графічної стилістики.

Тема 4. Колір, патерн, фактура та передача матеріалів у фешн-ілюстрації
Форма контролю:
- презентація кольорової палітри, авторського принта або патерна;
- перегляд графічних проб із передачі тканин, матеріалів і фактур;
- демонстрація виконаних цифрових робіт у ProCreate.

Критерії оцінювання:
- цілісність і виразність кольорового рішення;
- оригінальність та якість авторського принта або патерна;
- якість графічної передачі матеріалів і фактур.

Тема 5. Авторська серія фешн-ілюстрацій
Форма контролю:
- проміжний і підсумковий перегляд авторської серії;
- презентація серії з 4–6 завершених фешн-ілюстрацій;

- усне обґрунтування концептуальних, стилістичних і графічних рішень.

Критерії оцінювання:

- відповідність серії сформованій концепції;
- цілісність композиційного, кольорового та графічного рішення;
- якість стилізації фігури та художня виразність образів;
- технічна якість виконання робіт у ProCreate.

Підсумковий семестровий контроль

Форма контролю: диференційований залік у форматі підсумкового перегляду авторського фешн-проєкту, серії з 4–6 завершених цифрових фешн-ілюстрацій, робочих матеріалів у ProCreate та усного захисту результатів роботи.

Критерії підсумкового оцінювання:

- повнота виконання всіх основних завдань семестру;
- відповідність результатів роботи концепції авторського фешн-проєкту;
- рівень володіння принципами побудови та стилізації фігури;
- якість застосування композиції, кольору та засобів графічної виразності;
- якість роботи з патерном, фактурою та передачею властивостей матеріалів;
- рівень володіння інструментами ProCreate та технічна якість цифрового виконання;
- цілісність та індивідуальність авторської графічної стилістики;
- якість підсумкової презентації та здатність аргументовано захищати авторські рішення.

8.1 Розподіл балів, які отримують студенти

Форми поточного контролю змістових модулів	Максимальні бали за виконані завдання
Т1 Концепція та візуальний образ фешн-проєкту	10
Т2 Фешн-образ: пропорції, пластика та стилізація фігури	10
Т3 Графічна мова фешн-ілюстрації: лінія, силует і пляма	10
Т4 Тема 4. Колір, патерн, фактура та передача матеріалів у фешн-ілюстрації	20
Т5 Створення авторської серії фешн-ілюстрацій	30
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	20
Разом за семестр вивчення дисципліни	**100**

Т1, Т2 ... Т5 – теми занять.

8.2 Шкала оцінювання: національна та ECTS

		Оцінка за національною шкалою

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	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

9 Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

Інструменти та матеріали:

- папір, олівці, маркери або інші матеріали для швидкого ескізування структури сторінок;
- референси, мудборди, добірки шрифтів, кольорів, ілюстрацій, фото- та відеоматеріалів;
- контент для навчальних макетів: тексти, зображення товарів, описи, іконки, логотипи, елементи айдентики;
- презентаційні матеріали для проміжних і підсумкових переглядів.

Обладнання:

- графічний планшет;
- мультимедійний проєктор або інтерактивна панель для демонстрації робіт;
- персональний комп'ютер або ноутбук із доступом до мережі Інтернет;
- пристрої для перегляду макетів на різних розмірах екрана за можливості.

Програмне забезпечення та сервіси:

- ProCreate як основне середовище створення макетів, компонентів і прототипів;
- Behance як платформа для підготовки та публікації портфоліо-кейсу;
- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator або аналоги для додаткової обробки растрових і векторних матеріалів;
- Google Fonts, Figma Community, бібліотеки іконок і легальні фотостоки для підбору допоміжних матеріалів;
- Google Drive, OneDrive або інші хмарні сервіси для зберігання та обміну файлами.

10 Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література

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 (дата звернення: 15.08.2026).
7. Procreate. *Beginners Series*. Навчальний курс з основ цифрової графіки та роботи в Procreate. URL: Procreate Beginners Series (дата звернення: 15.08.2026).
8. Procreate. *Layers — Procreate Handbook*. Робота з шарами, їх організацією, режимами накладання та масками. URL: Procreate Handbook: Layers (дата звернення: 15.08.2026).
9. Procreate. *Mask — Procreate Handbook*. Робота з масками, Alpha Lock та Clipping Mask у цифровій ілюстрації. URL: Procreate Handbook: Mask (дата звернення: 15.08.2026).
10. Hopkins, J. *Fashion Drawing*. 2nd ed. Bloomsbury Visual Arts, 2018. 192 p.

10.2 Допоміжна література

1. Blackman, C. *100 Years of Fashion Illustration*. Laurence King Publishing, 2007. 384 p.
2. Dawber, M. *The Big Book of Fashion Illustration: A Sourcebook of Contemporary Illustration*. Batsford, 2007. 384 p.
3. Dawber, M. *New Fashion Illustration*. Batsford, 2011. 192 p.
4. Drudi, E., Paci, T. *Figure Drawing for Fashion Design*. The Pepin Press, 2001. 352 p.
5. Edwards, B. *Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors*. TarcherPerigee, 2004. 224 p.
6. Udale, J. *Textiles and Fashion: Exploring Printed Textiles, Knitwear, Embroidery, Menswear and Womenswear*. 3rd ed. Bloomsbury Visual Arts, 2022.
7. WGSN. Fashion trend forecasting, colour, materials and visual research. URL: WGSN (дата звернення: 15.08.2026).
8. Vogue Runway. Fashion collections, designers and visual references. URL: Vogue Runway (дата звернення: 15.08.2026).
9. SHOWstudio. Fashion films, illustration, collections and contemporary fashion culture. URL: SHOWstudio (дата звернення: 15.08.2026).

10. Behance. Fashion illustration, digital illustration and visual project references. URL: Behance (дата звернення: 15.08.2026).

10.3 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

Додаток Б

Л И С Т
узгодження робочої навчальної програми

з дисципліни_____,
(назва навчальної дисципліни)
складеної відповідно до освітньо-професійної програми
підготовки_____за напрямом/спеціальністю_____,
(бакалаврів/магістрів)
(шифр та назва напряму/спеціальності)
розробленої
_____
(вказати посади, наукові ступені та/або вчені (почесні) звання авторів, їхні ПІБ)

	Прізвище, ім'я, по батькові завідувача	**Підпис**	Дата та № протоколу засідання кафедри
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – _____ – (назва кафедри)			
Випускова кафедра – _____ – (назва кафедри)			

Додаток В

Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни
Наприклад, внесено зміни до переліку основної літератури
Наприклад, змінено кількість годин на практичні заняття

№ з/п	Зміст внесених змін (доповнень)	Дата та номер протоколу засідання кафедри	Примітки
1	Внесено зміни до переліку основної літератури		
2	Змінено кількість годин на практичні заняття		

12 Рекомендовані джерела інформації

12.1 Основна література

1 …
2 …

6.3 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Назва теми заняття, посилання на методичне забезпечення, літературні джерела		
2			
...			
Усього годин за_____семестр			

Додаток Г

Результати перегляду робочої програми навчальної дисципліни
«_____»

Робоча програма перезатверджена на 20___/20___ навчальний рік (без змін)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
____.____20____ № ____

Голова НМР

_____
(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

_____
(назва кафедри)

_____
____.____20____ № ____
Завідувач кафедри

_____
(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20___/20___ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
____.____20____ № ____

Голова НМР

_____
(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

_____
(назва кафедри)

_____
____.____20____ № ____
Завідувач кафедри

_____
(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20___/20___ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
____.____20____ № ____

Голова НМР

_____
(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

_____
(назва кафедри)

_____
____.____20____ № ____
Завідувач кафедри

_____
(підпис, ініціали, прізвище)