Структурний підрозділ
«Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
Вищого навчального закладу
«Київська Академія прикладних мистецтв»

Силабус курсу

<table>
<tr><th colspan="2">Основні характеристики</th></tr>
<tr><td>Назва українською мовою</td><td>Діджитал фешн-ілюстрація</td></tr>
<tr><td>Назва англійською мовою</td><td>Digital Fashion Illustration</td></tr>
<tr><td>Код</td><td>ВК 2.1…4</td></tr>
<tr><td>Спеціальність</td><td>022 Дизайн</td></tr>
<tr><td>Освітня програма</td><td>ОПП «Дизайн одягу»</td></tr>
<tr><td>Рівень освіти</td><td>Рівень фахової передвищої освіти, 5 рівень НРК</td></tr>
<tr><td>Рік навчання</td><td>2024–2025</td></tr>
<tr><td>Форма навчання</td><td>очна</td></tr>
<tr><td>Кількість годин / кредитів ECTS</td><td>90/3</td></tr>
<tr><td>Розподіл годин за видами занять (на осн. повн. заг. серед. освіти / базов. заг. серед. освіти)</td><td>
<table>
<tr><td></td><td>Теоретичні заняття</td><td>Практич. занят. (семінари)</td><td>Самос. роботи</td><td>Всього</td></tr>
<tr><td>Години</td><td>24 / 24</td><td>36 / 36</td><td>30 / 30</td><td>90 / 90</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Контрольні заходи</td><td>
<table>
<tr><td>Екзамен</td><td>Залік</td><td>МКР (вказати кількість)</td><td>РГР, РР, ГР (вказати кількість)</td><td>ДКР (вказати кількість)</td><td>Реферат (вказати кількість)</td></tr>
<tr><td></td><td>+</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Статус дисципліни / кредитного модуля</td><td>вибіркова</td></tr>
<tr><td>Мова викладання</td><td>українська</td></tr>
<tr><th colspan="2">Кадрове забезпечення</th></tr>
<tr><td>Кафедра, що забезпечує викладання</td><td>кафедра мистецьких дисциплін</td></tr>
<tr><td>Викладач (лекційні заняття)</td><td>провідний викладач кафедри
Слободянюк Д. В.</td></tr>
<tr><td>E-mail та інші контакти викладача</td><td>kapm2013@gmail.com</td></tr>
<tr><td>Викладач (практичні / лабораторні</td><td>провідний викладач кафедри
Слободянюк Д. В.</td></tr>
</table>

E-mail та інші контакти викладача	kapm2013@gmail.com
Цілі та предметні результати навчання	
Цілі дисципліни	Курс ставить за мету забезпечення професійно-педагогічної підготовки студентів, ознайомлення їх із теоретичними основами та техніками створення класичних і цифрових ілюстрацій, а також формування інтересу до вивчення спеціальних дисциплін.
Компетентності	**ЗК5** Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. **ЗК6** Здатність генерувати нові ідеї (креативність), виявляти, ставити та вирішувати проблеми в професійній діяльності. ***ЗК11****. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел*
Здатності	**СК 1** Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, враховувати традиційні та сучасні культурно-мистецькі процеси й практики у власній професійній діяльності **СК 2** Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну. **СК 3** Здатність застосовувати засоби та прийоми формоутворення. **СК 4** Здатність вибирати техніки та/або технології створення об'єктів дизайну у відповідних матеріалах, розуміючи екологічні наслідки своєї професійної діяльності та обґрунтовувати свій вибір. **СК 6** Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну. **СК 8** Здатність здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію в процесі виконання професійних завдань. **СК 10** Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання. **СК 11** Здатність до професійного просування власних творчих компетентностей на ринку праці. **СК 12** Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями ***СК 13.**** *Здатність володіти фаховою термінологією, методами і прийомами, необхідними для розуміння і виконання дизайнерських робіт.* ***СК 14.**** *Здатність до створення цілісного образу та стилю людини, доповнюючи костюм аксесуарами, прикрасами, декором, оздобленням.* ***СК 15.**** *Здатність здійснювати композиційну побудову та колористичне рішення об'єктів дизайну.* ***СК 16.**** *Здатність до роботи над фешн- та арт-проектами, створення власних колекцій, вміння працювати в команді дизайнерів у підготовці образів для фотозйомок, фешн-показів, шоу-програм, телепроєктів тощо.*
Результати навчання	**РН 4** Застосовувати базові поняття, концепції, принципи, техніки і технології дизайну в процесі створення об'єктів дизайну. **РН 5** Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або в співпраці у творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір. **РН 8** Використовувати успішні українські та закордонні дизайнерські практики. РН 9 Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних технік. **РН 10** Створювати макет (модель) об'єкту (продукту) дизайну для демонстрації творчого задуму. **РН 11** Обґрунтовувати вибір технік, технологій та матеріалів для створеного або спроєктованого об'єкту (продукту) дизайну, враховуючи його екологічну безпечність. **РН 14** Працювати автономно та/або в команді. **РН 16** Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір,

	дотримуватися строків виконання завдань. **РН 17** Презентувати власні професійні компетентності, створені об'єкти (продукти) або їх елементи в професійному середовищі, перед клієнтами, користувачами
Вимоги до підготовки слухачів (міждисциплінарні зв'язки, що передують вивченню дисципліни)	**ОК17.** Основи композиції **ОК18**. Кольорознавство **ОК21**. Рисунок **ОК22.** Живопис **ОК23.** Ескізна графіка **ОК31.** Художнє проектування одягу
Зміст дисципліни (перелік тем) (на осн. повн. заг. серед. освіти / базов. заг. серед. освіти)	1. Вступ до діджитал фешн-ілюстрації. 2. Ознайомлення з Інструментами та програмним забезпеченням для цифрової ілюстрації 3. Fashion-фігура. Основи малювання фігури людини 4. Особа. Портрет. Основи побудови виразів обличчя 5. Текстури та патерни в цифровій ілюстрації 6. Розробка дизайну одягу та аксесуарів 7. Колористика та робота з кольором 8. Варіанти стилізації 9. Створення композиції та фону 10. Підготовка ілюстрацій для публікації 11. Просування та монетизація фешн-ілюстрацій 12. Створення колекції ілюстрацій
Дидактичні методи *(вказати за всіма видами занять)*	
На лекційних заняттях	лекція, пояснення, презентація
На практичних заняттях	1. Ознайомлення з історією цифрової ілюстрації та аналіз сучасних тенденцій. 2. Встановлення та ознайомлення з основними функціями програм для цифрового малювання. 3. Виконання кілька скетчів фігури людини в різних позах. 4. Малювання серії портретів з різними виразами обличчя. 5. Створення власного патерну для використання у фешн-ілюстрації. 6. Створення кількох ескізів одягу для fashion-ілюстрації. 7. Створення кольорової палітри для власного фешн-образу. 8. Малювання однієї ілюстрації у двох різних стилях. 9. Створення ілюстрації з деталізованим фоном. 10. Підготовка власної ілюстрації для друку та онлайн-публікації. 11. Дослідження існуючої платформи для продажу цифрових ілюстрацій та створення власного профілю на одній із них. 12. Створення серії з трьох ілюстрацій, об'єднаних єдиною темою або стилістикою.
Література основна	2. Vogue Covers. On Fashion's Front Page. Little, Brown, 2009. 3. Бастраченко Н.В., Головінов В.П., Каменєва К.М. *Технологія виготовлення жіночого одягу: підручник для учнів проф.-техн. навч. закладів*. – К. : Вікторія, 2000. – 512 с. 4. Боднар О.Я. *Золотий переріз і неевклідова геометрія у науці і мистецтві*. – Львів : Українські технології, 2004. 5. Бразелл Д., Девіс Д. *Як зрозуміти ілюстрацію*. – Київ : ArtHuss, 2019. – 208 с. 6. Бразелл Д., Девіс Д. *Як стати успішним ілюстратором*. – Київ : ArtHuss, 2019. – 208 с. Всього основної літератури: 9

<table>
<tr><td>Література додаткова</td><td colspan="3">Всього додаткової літератури: 9
Електронні інформаційні ресурси: 5</td></tr>
<tr><td>Технічне забезпечення</td><td colspan="3">Обладнання:
Персональні комп’ютери або ноутбуки з високою графічною продуктивністю – для роботи з професійним програмним забезпеченням.
Монітори з високою роздільною здатністю та точною передачею кольору (IPS-матриця) – для коректного візуального сприйняття зображень.
Інтернет-доступ у класі – для доступу до онлайн-ресурсів, референсів, трендів.
Додаткові матеріали та ресурси:
Цифрові пензлі, текстури, шаблони фігур (fashion croquis) – для стилізованого моделювання одягу.
Доступ до платформ із модними трендами (WGSN, Vogue Runway, Pinterest, Instagram) – для вивчення сучасної стилістики та референсів.
Бібліотека з книгами та журналами з фешн-ілюстрації – для вивчення стилів, технік, авторських підходів.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Сума балів за всі види навчальної діяльності</td><td rowspan="2">Оцінка ECTS</td><td colspan="2">Оцінка за національною шкалою</td></tr>
<tr><td>для екзамену, курсового проекту (роботи), практики</td><td>для заліку</td></tr>
<tr><td>100-90</td><td>A</td><td>відмінно</td><td rowspan="5">зараховано</td></tr>
<tr><td>89-82</td><td>B</td><td>дуже добре</td></tr>
<tr><td>82-75</td><td>C</td><td>добре</td></tr>
<tr><td>74-65</td><td>D</td><td>задовільно</td></tr>
<tr><td>64-50</td><td>E</td><td>достатньо</td></tr>
<tr><td>49-35</td><td>FX</td><td>незадовільно з можливістю повторного складання</td><td rowspan="2">не зараховано</td></tr>
<tr><td>35-0</td><td>X</td><td>не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни</td></tr>
<tr><td colspan="4">Політика курсу</td></tr>
<tr><td>Правила взаємодії</td><td colspan="3">Дотримання положень «Кодексу академічної доброчесності Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» ВНЗ «Київська Академія прикладних мистецтв». Практичні роботи кожний студент виконує самостійно. У разі виявлення схожості робіт така діяльність буде вважатися порушенням академічної доброчесності згідно з принципами щодо академічної доброчесності.</td></tr>
<tr><td>Додаткова інформація</td><td colspan="3">Навчальні плани
Методичний комплекс з дисципліни</td></tr>
</table>