

**ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ  
«УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»**

**Факультет суспільних і прикладних наук**

**Кафедра дизайну**

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Проректор з методичної роботи**  
*М.А.* Ярослав ШТАНЬКО

*30* *08* 2024 р.

**КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН У ГРАФІЦІ**

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітньо-професійна (наукова) програма	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	обов'язкова
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська

**Івано-Франківськ**

**2024**

РОЗРОБНИК:  
ст. викладач кафедри дизайну

Іван ГРЕБЕНЮК

ЗАТВЕРДЖЕНО  
на засіданні кафедри дизайну  
протокол № 1 від 27.08.2024

завідувач кафедри

Ірина МАТОЛІЧ

УЗГОДЖЕНО:  
Гарант ОПП

Наталія ПІЛЯЗОВА

СХВАЛЕНО:  
на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 30.08. 2024 р.

e-mail	<a href="mailto:van.hrebenuk@ukd.edu.ua">van.hrebenuk@ukd.edu.ua</a>
Номер аудиторії чи кафедри	Кафедра дизайну 4 поверх, ауд.403 4 поверх
Посилання на сайт	<a href="https://ukd.edu.ua/">https://ukd.edu.ua/</a> <a href="https://ukd.edu.ua/specialty/dizayn">https://ukd.edu.ua/specialty/dizayn</a> <a href="https://ukd.edu.ua/person/ivan-hrebenuk">https://ukd.edu.ua/person/ivan-hrebenuk</a>
Сторінка курсу в СДО	<a href="https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=3869">https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=3869</a>

## ВСТУП

**Метою** навчальної дисципліни є вивчення в систематизованій формі та активне засвоєння студентами основних концепцій роботи, основних засобів та методів введення, обробки, конвертації і виведення графічної інформації за допомогою пакетів графічних програм. За допомогою сучасних інформаційних технологій у образотворчому мистецтві вирішувати проблеми інформатизації та гуманізації навчального процесу, інтеграції навчальних предметів, надання навчальній діяльності творчого характеру.

Застосування сучасних інформаційних технологій розширюють світогляд, дають змогу представити графічну інформацію з незвичайних, нетривіальних ракурсів, стимулюючи творчість студентів, додаючи можливість пізнати нові сторони образотворчого мистецтва. Молодим талантам надається змога реалізувати графічні проекти, втілюючи свої ідеї особисто, без додаткової допомоги, глибше вивчаючи багатогранну творчу діяльність сучасного художника.

Дисципліна має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення сучасних графічних проектів та їх подальшого використання в різних сферах життя.

### **Завдання курсу:**

#### ***Методичні:***

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами теоретичною базою концепції використання сучасних інформаційних технологій у дизайні.
- забезпечити ґрунтовне оволодіння методикою освоєння комп'ютерних програм, що дає змогу самостійно переходити до роботи з новими релізами існуючих та новітніх графічних програм.

#### ***Пізнавальні:***

- показати нетрадиційні підходи до графічної творчості, дати змогу познайомитись з різними видами діяльності і спеціалізаціями сучасних художників.

#### ***Практичні:***

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами основними засобами і методами створення дизайнерських проектів за допомогою професійних графічних пакетів програм.
- сформувати у студентів достатні знання, вміння та навички, необхідні для ефективного використання основних методів курсу у майбутній діяльності.

**Компетентності та результати навчання, яких набувають здобувачі освіти внаслідок вивчення навчальної дисципліни (шифри та зміст компетентностей та програмних результатів навчання вказано відповідно до ОПП “Графічний дизайн” (2024/2025)).**

Код компетентності	Назва компетентності	Результати навчання
СК 1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об’єктів дизайну	<p><i>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</i></p> <p><i>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за проф. спрямуванням), основи наукових досліджень.</i></p> <p><i>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</i></p> <p><i>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</i></p> <p><i>ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i></p> <p><i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності</i></p>
СК 6	Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю)	<p><i>ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i></p> <p><i>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</i></p> <p><i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності.</i></p> <p><i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i></p>
СК 7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об’єктів дизайну	<p><i>ПРН 9. Створювати об’єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.</i></p>

		<i>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.</i>
СК 10	Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями)	<i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i>
СК 11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, порт фоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності	<i>ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності. ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні. ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес модель і розробляти бізнес план професійної діяльності у сфері дизайну</i>

## ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

<b>Курс</b>	<b>2</b>		
<b>Семестр</b>	<b>3/4</b>		
<b>Кількість кредитів ECTS</b>	<b>12</b>		
<b>Аудиторні навчальні заняття</b>		<b>Стац.</b>	<b>Заоч.</b>
	лекції		
	практичні	<b>168 год.</b>	<b>32 год.</b>
<b>Самостійна робота</b>		<b>192 год.</b>	<b>328 год.</b>
<b>Форма підсумкового контролю</b>	<b>Залік</b>		

### Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни

<b>Пререквізити</b>	<b>Постреквізити</b>
Вступ до спеціальності	Дизайн-проектування
Основи рисунку та живопису	Дизайн поліграфічної продукції
Інформаційно-комунікаційні технології	Дизайн книги
Кольорознавство	Шрифти і типографіка
Композиція	Біоформи в графічному дизайні

## ЗМІСТ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

### 3 СЕМЕСТР “ВЕКТОРНА ГРАФІКА”

#### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1

##### **Тема 1. Початок роботи в програмі Adobe Illustrator (6 год.)**

Інтерфейс програми Adobe Illustrator. Настроювання програмного інтерфейсу. Створення нового документа в програмі. Збереження документа. Зміна параметрів сторінки й одиниць виміру. Побудова прямокутників. Закруглення кутів прямокутників. Побудова й модифікація еліпсів. Побудова дуг і секторів. Побудова й модифікація багатокутників і зірок.

##### **Тема 2. Створення й редагування контурів в Adobe Illustrator (8 год.)**

Створення об'єктів довільної форми. Вільне малювання й криві Безьє. Інструмент Суперлінія. Режим каліграфії. Режим заготовки. Режим кисті. Режим розпилювача. Режим малювання з натиском. Сполучні лінії спіралей. Інструмент Сітка. Інструмент Стандартні фігури. Виділення й перетворення об'єктів.

##### **Тема 3. Створення простих об'єктів та його трансформація (8 год.).**

Керування масштабом перегляду об'єктів. Скасування й повернення останніх дій. Переміщення, копіювання й видалення об'єктів. Зміна взаємного розташування об'єктів. Об'єднання об'єктів у групи. Накладення об'єктів один на одного. З'єднання об'єктів. Формування об'єктів з декількох інших. Створення простих постатей: прямокутники, еліпси, багатокутники, зірки, лінії, дуги, спіралі, сітки. Виділення об'єктів. Інструменти виділення. Команди виділення головного меню. Команди виділення контекстного меню. Трансформація об'єктів. Перетікання об'єктів. Перетікання на траєкторії. Параметри перетікання.

##### **Тема 4. Редагування геометричної форми об'єктів. Інструменти зміни форми об'єктів (8 год.)**

Використання інструмента Форма. Переміщення об'єктів. Діалогове вікно Move. Переміщення об'єктів між документами. Розміщення об'єктів. Створення копій та дублікатів об'єктів. Групування та розгруповування об'єктів. Виділення об'єктів у групі. Блокування та розблокування об'єктів. Операції компонування та комбінування об'єктів. Вирівнювання об'єктів Невидимі об'єкти. Видалення об'єктів.

**Практичне завдання:** створення логотипу.

#### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

##### **Тема 5. Робота з кольором та текстурами в Illustrator (8 год.)**

Основні властивості кольорів. Колірні моделі. CMYK. RGB. Використання групи команд Edit Colors для редагування кольорів малюнку. Формування власного каталогу кольорів. Використовуйте панель Color Guide для вибору кольору.

Копіювання кольору. Колірна модель. Види градієнтних та декоративних заливок. Редагування градієнта. Збереження градієнта. Градієнтна сітка. Текстульні заливання. Створення та редагування шаблон текстури. Трансформація текстури та форми об'єктів із текстурною заливкою. Прозорість. Прозорість та режими змішування кольору. Палітра Transparency. Виведення частково прозорих об'єктів на друк.

**Практичне завдання:** створення патерну

### **Тема 6. Оформлення тексту (8 год.)**

Текст та його параметри. Шрифт та його атрибути. Інструменти та палітри для роботи з текстом. Імпортування тексту з інших програм. Трансформація та перетворення текстових елементів. Розміщення тексту вздовж кривої. Редагування кривої. Перетворення текстових символів на набір кривих. Художнє оформлення текстових елементів. Створення тіней. Неоновий ефект. Застосування до тексту ефект чорно-білої графіки. Додаткові інструменти роботи з текстом. Попередній перегляд шрифтів. Обробка відсутніх шрифтів. Оновлення документів тексту, набраного в попередніх версіях Illustrator.

**Практичне завдання:** створення зображень (логотипу) на основі шрифтів.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3**

### **Тема 7. Шари. Маски (8 год.)**

Поняття шару. Створення нового прошарку. Робота з палітрою Layers. Використання шарів блокування частин малюнка. Типи масок. Створення масок. Додавання об'єктів до групи маскування. Створення маски за допомогою панелі Layers. Скасування маскування. Маски непрозорості. Створення та редагування маски непрозорості.

### **Тема 8. Р Фільтри та ефекти в програмі Adobe Illustrator (6 год.)**

Ефекти та їх відмінність від фільтрів.

### **Тема 10. Робота з растровими зображеннями (8 год.)**

Імпорт растрових зображень. Коректування кольору й контрасту. Перетворення векторних об'єктів у растрові зображення. Перетворення растрових зображень у векторні об'єкти. Застосування ефектів групи 3D. Застосування ефектів групи художні засоби.

**Практичне завдання:** Створити композицію для вітальної листівки із застосуванням пензлів та інших спеціальних ефектів.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4**

### **Тема 11. Робота із фреймами (6 год.)**

Зміна розмірів малюнка і його переміщення усередині фрейму. Обтікання тексту навколо графіки. Установка й розфарбовування тексту у фреймі з кольоровим заливанням. Вирівнювання декількох об'єктів. Обертання зображення всередині його фрейму.

## **Тема 12. Створення векторних зображень (10 год.)**

Малювання криволінійних сегментів інструментом Pen (Перо). Створення складеного шляху. Дублювання й масштабування за одну операцію. Розрізування шляху за допомогою інструмента Scissors (Ножиці). Створення дзеркальної копії об'єктів.

**Практичне завдання:** створення гільйошних елементів та захисних сіток для оформлення сертифікатів та інших документів.

## **4 СЕМЕСТР “РАСТРОВА ГРАФІКА”**

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1**

#### **Тема 1. Знайомство та можливості програми Adobe PhotoShop. Створення та збереження файлів (4 год.)**

Поняття «Растрове зображення». Відмінності між растровим та векторним зображенням. Області застосування. Види кольорових моделей. Теорія трикомпонентного кольорового зору. Особливості та сфери застосування різних колірних моделей. Створення нового зображення. Зміна основних параметрів зображень. Види і формати зображень. Параметри растрових зображень. Знайомство з редактором Adobe Photoshop: склад вікна. Відкриття та закриття зображень. Інтерфейс програми.

#### **Тема 2. Робота із шарами (8 год.)**

Поняття шару. Види шарів. Меню Шар (Layer). Способи створення шару. Робота із шарами. Параметри шару. Керування шарами за допомогою панелі «Layers». Особливості роботи з багатошаровим зображенням. Виділення та зв'язування декількох шарів. Трансформація вмісту шару. Операції із шарами. Злиття шарів. Угруповання. Стили для верств: створення тіні, ореолу, імітація рельєфу.

**Практичне завдання:** створити колаж з зображень

#### **Тема 3. Інструменти виділення. Меню Виділення (Select) (8 год.)**

Призначення різних інструментів виділення, налаштування параметрів. Трансформація форми виділення. Доповнення, віднімання та перетин областей виділення. Розтушовка межі області виділення. Виділення м'яких та жорстких форм. Інструмент «Уточнити край» та корекція виділеної області. Дії з виділеною областю: переміщення, дублювання, масштабування, поворот, спотворення виділеної області.

**Практичне завдання:** банер для Instagram, Facebook.

#### **Тема 4. Корекція кольору (8 год.)**

Підготовка до корекції кольору. Базова корекція кольору. Команди тонової та колірної корекції. Команди «швидкої» корекції. Використання коригувальних шарів. Використання тонових кривих (Curves). Перетворення кольорової фотографії в чорно-білу.



## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

### Тема 5. Ретуш фотографії (8 год.)

Етапи ретуші фотографій (портрет). Очищення та відновлення деталей зображення за допомогою інструментів “Clone Stamp”, “Spot Healing Brush”, “Healing Brush”. Налаштування джерел клонування. Чищення шкіри. Кольорова корекція окремих ділянок зображення. Зміна насиченості. Висвітлення та затемнення ділянок зображення. (відбілювання зубів, заміна кольору очей та волосся). Додавання елементів зображення (волосся). Фільтр Liquify та корекція фігури. Використання інструменту “History Brush”

**Практичне завдання:** ретуш портрета.

### Тема 6. Художня обробка фото (8 год.)

Робота зі швидкими масками. Фотоколаж. Робота із тіннями. Інструменти для створення тіней та світлових плям. Color Balance. Зміна атмосфери зображення. Режими накладання шарів. Створення складного фону з додаванням візерунків. Ретуш спотворень перспективи. Фільтри. Підвищення різкості зображення.

**Практичне завдання:** створення фотопортрета як основи для листівки чи обкладинки.

### Тема 7. Робота з текстом (8 год.)

Створення текстового шару. Деформація напису. Створення вогняного тексту з допомогою ефектів шару. Робота зі стилями. Як встановити стилі. Застосування стилів та його корекція. Створення залізного тексту. Робота з міжрядковою та міжлітерною відстанню, зміна висоти рядків. Створення текстових композицій.

**Практичне завдання:** створити афішу для події

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3

### Тема 8. Малюємо в Adobe Photoshop (8 год.)

Структура векторного контуру (кривий Безьє). Використання інструменту Перо (Pen) для креслення контурів. Опис панелі Path. Створення та редагування шарів векторних фігур (Shape Layers). Використання контурів для точного виділення об'єктів. Перетворення контуру на виділену область. Робота з кольором. Повітряна перспектива. Інструмент кисть. Підвантажуюмо спеціальні пензлі. Налаштування пензлів. Створення власних пензлів. Створення градієнтних переходів та візерунків. Малюємо тінь і світло. Використання аерографа, олівця, гумка.

**Практичне завдання:** створити ілюстрацію

### Тема 9. Канали (8 год.)

Загальні відомості про канали. Види каналів. Створення та збереження альфа - каналів. Збереження напівпрозорості за допомогою альфа-каналу. Збереження напівпрозорості за допомогою альфа-каналу. Використання складних масок. Виділення за допомогою каналів. Відсічна маска. Робота зі смарт-об'єктами.

**Практичне завдання:** створити макет mock-up.

**Тема 10. Adobe Photoshop для соціальних мереж, веб-сторінок (6 год.)**

Розміри, дозволи, формати. Методи створення рельєфних поверхонь і візерунків, що повторюються (Патерни), Smart Filters. Збереження елементів дизайну для Інтернету.

**Практичне завдання:** створити постер для сайту.

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4**

**Тема 11. Як прискорити роботу. Автоматизація операцій (6 год.)**

Автоматизація операцій. Скрипт запису. Обробка масиву фотографій.

**Практичне завдання:** обробка масиву фотографій (зміна розміру та колірного режиму)

**Тема 12. Підготовка макету до друку (4 год.)**

Вильоти. Внутрішні відступи. Перевірка кольору. Композитний чорний. Особливості підготовки файлів для цифрового та офсетного друку. Робота з друкарнею. Основні вимоги друкарень. Що уточнювати у друкаря. Надсилання вихідного файлу. Підготовка макету для передачі.

**Зміст самостійної роботи студентів  
Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни  
«Комп'ютерний дизайн у графіці»**

Найменування видів робіт	Розподіл годин	
	денна форма	заочна форма
Самостійна робота, год, у т.ч.:	192	328
Опрацювання матеріалу, викладеного на лекціях	-	-
Підготовка до практичних занять та контрольних заходів	20	32
Підготовка звітів з практичних робіт	20	20
Підготовка до поточного контролю	20	20
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	132	256

Назва завдання для самостійної роботи	Форми контролю
Створення й редагування контурів в Illustrator	Графічна робота
Робота з об'єктами в Illustrator	Графічна робота
Редагування геометричної форми об'єктів. Інструменти зміни форми об'єктів у програмі Illustrator	Графічна робота

Створення векторних зображень в Illustrator	Графічна робота
Створення багатошарового зображення. Робота з шарами багатошарового зображення в Adobe Photoshop	Графічна робота
Інструменти малювання і заливки в Adobe Photoshop	Графічна робота
Техніка ретушування. Відновлення фотографій в Adobe Photoshop	Графічна робота

## ПОЛІТИКА КУРСУ

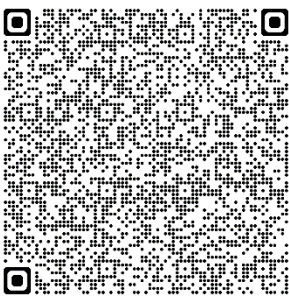
Відповідно до нормативної бази УКД

### 1) щодо системи поточного і підсумкового контролю



Організація поточного та підсумкового семестрового контролю знань студентів, проведення практик та атестації, переведення показників академічної успішності за 100-бальною шкалою в систему оцінок за національною шкалою здійснюється згідно з “Положенням про систему поточного і підсумкового контролю, оцінювання знань та визначення рейтингу здобувачів освіти”. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

### 2) щодо оскарження результатів контрольних заходів



Здобувачі вищої освіти мають право на оскарження оцінки з дисципліни отриманої під час контрольних заходів. Апеляція здійснюється відповідно до «Положення про політику та врегулювання конфліктних ситуацій». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

### 3) щодо відпрацювання пропущених занять

Згідно “Положення про організацію освітнього процесу” здобувач допускається до семестрового контролю з **конкретної навчальної дисципліни (семестрового екзамену, диференційованого заліку), якщо він виконав усі види робіт, передбачені на семестр навчальним планом та силабусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання (отримав  $\geq 35$  бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній.** Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

### 4) щодо дотримання академічної доброчесності



*“Положення про академічну доброчесність” закріплює моральні принципи, норми та правила етичної поведінки, позитивного, сприятливого, доброчесного освітнього і наукового середовища, професійної діяльності та професійного спілкування спільноти Університету, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).*

#### **5) щодо використання штучного інтелекту**



*“Положення про академічну доброчесність” визначає політику щодо використання технічних засобів на основі штучного інтелекту в освітньому процесі. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#). “Положення про систему запобігання та виявлення академічного плагіату, самоплагіату, фабрикації та фальсифікації академічних творів” містить рекомендації щодо використання в академічних текстах генераторів на основі штучного інтелекту. Ознайомитись з документом*

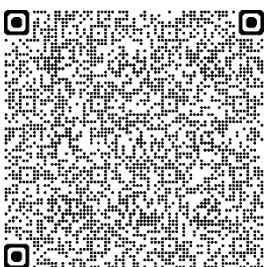
*можна за [покликанням](#).*

#### **б) щодо використання технічних засобів в аудиторії та правила комунікації**

*Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). На гаджетах повинен бути активований режим «без звуку» до початку заняття. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо, окрім виробничої необхідності. Під час виконання заходів контролю використання гаджетів заборонено (за винятком, коли це передбачено умовами його проведення). У разі порушення цієї заборони результат анулюється без права перескладання.*

*Комунікація відбувається через електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle.*

#### **7) щодо зарахування результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти**



*Процедури визнання результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти визначаються «Положенням про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та / або інформальної освіти». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).*

*Під час вивчення навчальної дисципліни “Комп’ютерний дизайн у графіці” студентам надається можливість перерахування неформальної освіти. До прикладу, із запропонованого переліку можна пройти сертифіковані (безкоштовні) курси на освітніх платформах, відтак сертифікат, який отримали під час навчання,*

– є підтвердженням засвоєння студентом окремих тем, що включені у зміст дисципліни:

<https://prjctr.com/course> - Projektor (одна з найвідоміших платформ для навчання дизайну в Україні. Пропонують курси з графічного дизайну, UX/UI дизайну, веб-дизайну та багато іншого)

<https://laba.ua/> - Laba (освітня платформа, що пропонує курси з різних напрямків, включаючи дизайн, маркетинг, менеджмент)

<https://ed-era.com/> - EdEra (платформа, що пропонує онлайн-курси та освітні матеріали з різних дисциплін, включаючи дизайн)

<https://skillup.ua/> -SkillUP (навчальний центр, що пропонує курси з веб-дизайну, графічного дизайну та інших спеціальностей)

Аудиторні заняття з дисципліни «Комп'ютерний дизайн у графіці» проходять у формі практичних занять.

Відпрацювання студентом пропущених або не вчасно створених практичних робіт виконуються в аудиторії. Це потрібно для того, щоб студент міг отримати вчасну консультацію, адже роботи творчі, а також, щоб виключити можливість плагіату.

Академічна доброчесність, яка є сукупністю етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності, є базовою в процесі вивчення дисципліни. Дотримання принципів академічної доброчесності допомагає забезпечити чесність, відповідальність та повагу до інтелектуальної власності інших.

Студенти повинні створювати власні роботи і не копіювати роботи інших дизайнерів без дозволу або належного цитування. При використанні зовнішніх ресурсів, таких як зображення, шрифти або інші графічні елементи, необхідно отримати відповідні дозволи або використовувати ресурси, що мають ліцензії на вільне використання. Важливо вказувати авторів та джерела інформації, які були використані в процесі роботи. Це включає текстові матеріали, зображення, ідеї та інші ресурси. Здобувачі мають бути чесними у своїх діях, не використовувати недобросовісні методи для отримання кращих результатів, поважати права авторів та інших дизайнерів, не використовувати їхні роботи без дозволу.

Після завершення кожної практичної роботи чи проєкту відбувається захист студентом своєї роботи та колективне обговорення результатів. При такому підході здобувач розуміє переваги і недоліки у виконання практичних завдань і це впливає на об'єктивність оцінювання.

## МЕТОДИ НАВЧАННЯ

При вивченні дисципліни застосовується комплекс методів для організації навчання студентів з метою розвитку їх логічного та абстрактного мислення, творчих здібностей, підвищення мотивації до навчання та формування особистості майбутнього фахівця в галузі графічного дизайну.

<b>Програмний результат навчання</b>	<b>Метод навчання</b>	<b>Метод оцінювання</b>
Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.	словесний метод (викладення нового матеріалу); наочний (метод передбачає застосування демонстрації аналогів до теми, матеріалів та зразків практичних завдань) практичний (виконання завдань допомагає набути практичні навички, розвиває розуміння предмету та відчуття і розуміння матеріалу)	Практичні роботи - захист
Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі	словесний метод (викладення нового матеріалу); наочний (метод передбачає застосування демонстрації аналогів до теми, матеріалів та зразків практичних завдань)	Дослідницькі роботи і практичні роботи – захист
Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання	практичний (виконання завдань допомагає набути практичні навички, розвиває розуміння предмету та відчуття і розуміння матеріалу)	Практичні роботи - захист

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної та практичної діяльності студентів передбачене застосування практичні роботи, презентації, майстер-класи.

Діагностика (моніторинг та перевірка) результатів навчання та творчої практичної діяльності здійснюється шляхом виконання студентами:

Графічних робіт аналітично-дослідницького та пошукового характеру;

Практичних робіт репродуктивного та творчого виконання;

Написанням анотацій;

Презентацій та виступів на наукових заходах;

Підсумкового заліку (сукупність оцінок, отриманих за виконання практичних робіт впродовж семестру);

Підсумкового екзамену (сукупність оцінок за виконання практичних робіт впродовж семестру та їх захист).

## ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Вид	Зміст	% від загальної оцінки	Бал	
			min	max
Поточні контрольні заходи	всього	60	35	60
Підсумкові контрольні заходи	екзамен	40	24	40
Всього:	-	100	60	100

Усі практичні заняття з курсу «Комп'ютерний дизайн у графіці» проводяться у форматі, що визначений деканатом університету (онлайн/офлайн чи змішаному). Їх відвідуваність здобувачами є добровільною.

Відвідування практичних занять з курсу є обов'язковим. Усі пропущені заняття повинні відпрацюватися впродовж трьох наступних тижнів після отримання пропуску, або після того, як студент повернувся до навчання.

Процедура проведення контрольних заходів, а саме підсумкового семестрового контролю, регулюється «[Положенням про систему поточного та підсумкового контролю оцінювання знань та визначення рейтингу студентів](#)», яке розміщено на сайті університету в розділі «Публічна інформація»: <https://ukd.edu.ua/node/1149>

Підсумковою формою контролю дисципліни «Комп'ютерний дизайн у графіці» є екзамен, який передбачає здачу студентом усіх практичних завдань за семестр у тому вигляді, який прописаний в завданні та методичних рекомендаціях. Оцінка за екзамен – це середня оцінка усіх поточних оцінок.

Фіксація **поточного** контролю здійснюється в «Електронному журналі обліку успішності академічної групи» на підставі чотирибальної шкали – “2”; “3”; “4”; “5”. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі, автоматично визначається підсумкова оцінка, здійснюється підрахунок пропущених занять.

### **Критерії оцінювання:**

<b>«незадовільно»</b>	володіє навчальним матеріалом на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів, що позначаються окремими словами чи реченнями; володіє матеріалом на елементарному рівні засвоєння, викладає його уривчастими реченнями, виявляє здатність висловити думку на елементарному рівні; володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу;
-----------------------	--

<b>«задовільно»</b>	володіє матеріалом на початковому рівні, значну частину матеріалу відтворює на репродуктивному рівні; володіє матеріалом на рівні, вищому за початковий, здатний за допомогою викладача логічно відтворити значну його частину; може відтворити значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, порівнювати та робити висновки, виправляти допущені помилки;
<b>«добре»</b>	здатний застосовувати вивчений матеріал на рівні стандартних ситуацій, частково контролювати власні навчальні дії, наводити окремі власні приклади на підтвердження певних тверджень: вміє порівнювати, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність, виправляти помилки і добирати аргументи на підтвердження певних думок під керівництвом викладача; вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, та вміє застосовувати його на практиці; вільно розв'язує задачі в стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, добирає переконливі аргументи на підтвердження вивченого матеріалу;
<b>«відмінно»</b>	виявляє початкові творчі здібності, самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності, оцінює окремі нові факти, явища, ідеї; знаходить джерела інформації та самостійно використовує їх відповідно до цілей, поставлених викладачем; вільно висловлює власні думки і відчуття, визначає програму особистої пізнавальної діяльності, самостійно оцінює різноманітні життєві явища і факти, виявляючи особисту позицію щодо них; без допомоги викладача знаходить джерела інформації і використовує одержані відомості відповідно до мети та завдань власної пізнавальної діяльності; використовує набуті знання і вміння в нестандартних ситуаціях; виявляє особливі творчі здібності, самостійно розвиває власні обдарування і нахили, вміє самостійно здобувати знання.

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів), без права перездачі.

До підсумкового контролю допускаються студенти які за результатами поточного контролю отримали не менше 35 балів. Усі студенти, що отримали 34 бали і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях оцінюється в балах (згідно Шкали оцінювання знань за ЄКТС) і є сумою балів, отриманих під час поточного та підсумкового контролю.



### Шкала оцінювання знань за ЄКТС:

Оцінка за національною шкалою	Рівень досягнень, %	Шкала ECTS
<b>Національна диференційована шкала</b>		
Відмінно	90 – 100	A
Добре	83 – 89	B
	75 – 82	C
Задовільно	67 – 74	D
	60 – 66	E
Незадовільно	35 – 59	FX
	0 – 34	F
<b>Національна недиференційована шкала</b>		
Зараховано	60 – 100	-
Не зараховано	0 – 59	-

Студенти, які не з'явилися на залік чи екзамен без поважних причин, вважаються такими, що одержали незадовільну оцінку.

### РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Веселовська Г.В., Ходакова В.Є.: Комп'ютерна графіка. Навч. пос. Київ: Кондор, 2015. - 584 с.
2. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.
3. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. / Укладачі: Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
4. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009 343 с.

### ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Посібник користувача Adobe Photoshop. Adobe, 2014. 911 с. URL: [https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop\\_reference.pdf](https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop_reference.pdf)
2. Brian Wood. Adobe Illustrator Classroom in a Book. Adobe Press; 1st edition, 2020. 480 p. URL: <https://www.adobepress.com/store/adobe-illustrator-classroom-in-a-book-2023-release-9780137967179>