

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

**Факультет суспільних і прикладних наук  
Кафедра архітектури та будівництва  
Кафедра журналістики, реклами та зв'язків з громадськістю**

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
проректор з методичної роботи  
 **Ярослав ШТАНЬКО**  
"10" *серпня* 2024 р.

**КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА ТА ДИЗАЙН  
СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

Галузь знань:	06 Журналістика
Спеціальність:	061 Журналістика
Освітньо-професійна (освітньо-наукова) програма:	«Реклама та зв'язки з громадськістю»
Освітній рівень:	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни:	Обов'язкова
Мова викладання, навчання та оцінювання:	українська

**Івано-Франківськ  
2024**

Розробник:  
асистент кафедри архітектури  
та будівництва



Андрій ГОНЧАРИК

ЗАТВЕРДЖЕНО:

на засіданні кафедри архітектури та будівництва  
протокол № 1 від 28 серпня 2024 р.  
в. о. завідувача кафедри

Юрій ОГОНЬОК

на засіданні кафедри журналістики, реклами  
та зв'язків з громадськістю  
протокол № 11 від травня 2024р.  
т. в. о. завідувача кафедри



Інна ВАРВАРУК

СХВАЛЕНО:

на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 30.08.2024р.

e-mail	andrii.honcharyk@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	Макетна майстерня
Посилання на сайт	<a href="https://ukd.edu.ua">https://ukd.edu.ua</a>
Сторінка курсу в СДО	<u>Комп'ютерна графіка та дизайн</u>

## ВСТУП

### **Анотація навчальної дисципліни**

**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.

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

### **Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач:**

Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

**Програмові результати навчання, згідно з освітньо-професійною програмою:**

Відтворювати інформаційні та комунікаційні технології.

### **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 дизайнерів.

*Практичні:*

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами основними засобами і методами створення дизайнерських проєктів за допомогою професійних графічних пакетів програм.

- сформувані у студентів достатні знання, вміння та навички, необхідні для ефективного використання основних методів курсу у майбутній діяльності.

**Професійні компетентності та результати навчання, яких набувають здобувачі освіти внаслідок вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка та дизайн» (шифри та зміст компетентностей та програмних результатів навчання вказано відповідно до ОПП «Архітектура та містобудування», введеної в дію ЗВО «Університет Короля Данила» «01» вересня 2023 року, Наказ №12/од).**

<b>Шифр та назва компетентності</b>	<b>Шифр та назва програмних результатів навчання</b>
<p><b>ІК.</b> Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у сфері містобудування та архітектури, що характеризуються комплексністю та невизначеністю умов, на основі застосування сучасних архітектурних теорій та методів, засобів суміжних наук.</p> <p><b>ЗК2.</b> Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p><b>ЗК5.</b> Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.</p> <p><b>ФК6.</b> Здатність ефективно просувати створений медійний продукт.</p>	<p><b>ПРН1.</b> Пояснювати свої виробничі дії та операції на основі отриманих знань.</p> <p><b>ПРН2.</b> Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.</p> <p><b>ПРН3.</b> Оцінювати свій чи чужий інформаційний продукт, інформаційну акцію, що організована й проведена самостійно або разом з колегами.</p> <p><b>ПРН15.</b> Створювати грамотний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.</p>

### ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

<b>Курс</b>	<b>3</b>		
<b>Семестр</b>	<b>6</b>		
<b>Кількість кредитів ЄКТС</b>	<b>3</b>		
<b>Аудиторні навчальні заняття</b>		<b>денна форма</b>	<b>заочна форма</b>
	Лекції	-	-
	семінари, практичні	<b>42 (в годинах)</b>	<b>12 (в годинах)</b>
<b>Самостійна робота</b>		<b>48 (в годинах)</b>	<b>78 (в годинах)</b>
<b>Форма підсумкового контролю</b>	<b>екзамен</b>		

#### Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни:

<b>Пререквізити</b>	<b>Постреквізити</b>
Цифровий маркетинг	Програма запису та обробки відео
Виробництво нішевого журналу	Онлайн медіа

## ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### 3-й курс парний семестр

#### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1

##### **Тема 1. Основи комп'ютерної графіки. Засоби створення і обробки растрової графіки. (4 год)**

Основні поняття растрової графіки. Джерела цифрових растрових зображень. Формати збереження растрових зображень. Найпопулярніші пакети програм для редагування растрової графіки.

##### **Тема 2. Adobe Photoshop Інтерфейс програми. (4 год)**

Меню і палітри. Управління кольором.

##### **Тема 3. Початок роботи з Adobe Photoshop. Відкриття файлів зображень в Adobe Photoshop. (4 год)**

Джерела зображень. Сканування. Загальні відомості про прийоми сканування. Управління зображеннями. Збереження файлів. Зміна параметрів зображень. Зміна параметрів полотна.

##### **Тема 4. Об'єкти в програмі Adobe Photoshop. (4 год)**

Виділення. Компоновка. Шари. Події. Вибір кольорів. Розфарбування.

##### **Тема 5. Малювання в Adobe Photoshop. (4 год)**

Інструменти і методи. Градієнти. Використання інструмента Gradient. Додаткові відомості про шари. Маски. Контури і фігури. Операції над контурами.

##### **Тема 6. Робота з текстом. (4 год)**

Створення, редагування тексту. Загальні відомості про фільтри та методи роботи з ними.

##### **Тема 7. Настроювання програми Adobe Photoshop та її додаткових модулів. (4 год)**

Друк документів Adobe Photoshop.

##### **Тема 8. Текстури. (4 год)**

Імітація природних явищ. Створення рамок. Імітація об'єма в Adobe Photoshop.

##### **Тема 9. Ретушування фотографій. (4 год)**

Фотомонтаж. Додаткові фільтри. Клавіатурні скорочення інструментів і команд.

##### **Тема 10. Верстка друкованих видань. (4 год)**

Верстка друкованих видань. Загальні вимоги до друкованих проектів. Інструменти верстальника.

## Тема 11. Інтеграційне використання різнотипних графічних програм з програмами верстки. (2 год)

Програми Photoshop в Live Motion. Програми Photoshop в After Effect. Adobe Page Maker – лідер серед програмних засобів верстання друкованих видань Adobe In Design.

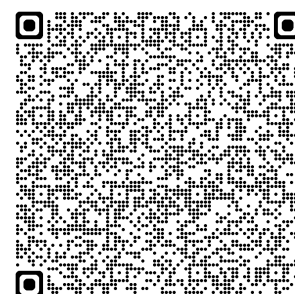
### Зміст самостійної роботи студентів Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни «Комп'ютерна графіка та дизайн»

Найменування видів робіт	Розподіл годин	
	денна форма	заочна форма
Самостійна робота, год, у т.ч.:	48	78
Опрацювання матеріалу, викладеного на лекціях	-	-
Підготовка до практичних занять та контрольних заходів	10	22
Підготовка звітів з практичних робіт	10	22
Підготовка до поточного контролю	10	16
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	18	18

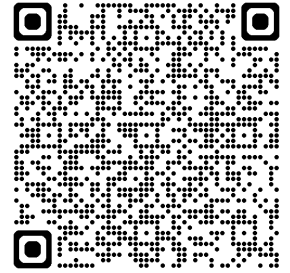
### ПОЛІТИКА КУРСУ

Процедура проведення контрольних заходів, а саме поточного контролю знань протягом семестру та 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>  
Здобувачі мають право оскаржувати результати поточного оцінювання, а також інформувати про факти конфліктних ситуацій в академічній групі чи з викладачем у відповідності до «[Положення про політику та врегулювання конфліктних ситуацій](#)».

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,

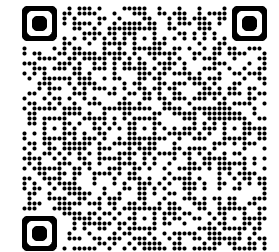


передбачені на семестр навчальним планом та силабусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання (отримав  $\geq 35$  бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній. Ознайомитись з документом можна за [ПОКЛИКАННЯМ](#).

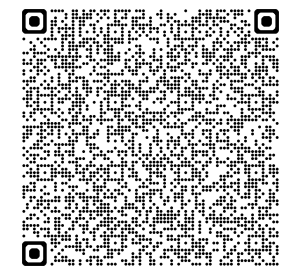


“Положення про академічну доброчесність” закріплює моральні принципи, норми та правила етичної поведінки, позитивного, сприятливого, доброчесного освітнього і наукового середовища, професійної діяльності та професійного спілкування спільноти Університету, викладання та провадження наукової (творчої)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

“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](#).



Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та 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. 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.

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](#).

Для поглиблення знання про історію України, окремі процеси націє- і державотворення, розвиток культури, рекомендовано пройти наступні курси на платформах онлайн курсів, результати яких будуть враховані в поточному



## 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 інформаційних технологій.

Програмний результат навчання	Метод навчання	Метод оцінювання
<p><b>ПРН1.</b> Пояснювати свої виробничі дії та операції на основі отриманих знань.</p> <p><b>ПРН2.</b> Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.</p> <p><b>ПРН3.</b> Оцінювати свій чи чужий інформаційний продукт, інформаційну акцію, що організована й проведена самостійно або разом з колегами.</p> <p><b>ПРН15.</b> Створювати грамотний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.</p>	<p>словесні методи (лекція, розповідь пояснення);</p> <p>наочні методи (ілюстрування, комп'ютерні і мультимедійні методи);</p> <p>інтерактивні методи (дискусія, мозковий штурм, робота в команді (групах))</p>	<p>диференційований залік</p>

## ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

<i>Вид</i>	<i>Зміст</i>	<i>% від загальної</i>	<i>Бал</i>
------------	--------------	------------------------	------------

		<i>оцінки</i>	<i>min</i>	<i>max</i>
Поточні контрольні заходи				
	всього	<b>60</b>	<b>35</b>	<b>60</b>
Підсумкові контрольні заходи		<b>40</b>	<b>25</b>	<b>40</b>
Всього:		<b>100</b>	<b>60</b>	<b>100</b>

Процедура проведення контрольних заходів, а саме поточного контролю знань протягом семестру та підсумкового семестрового контролю, регулюється «Положенням про систему поточного та підсумкового контролю оцінювання знань та визначення рейтингу студентів».

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.

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. Відпрацьоване лекційне заняття в електронному журналі позначається літерою «в».

До підсумкового контролю допускаються студенти які за результатами поточного контролю отримали не менше 35 балів. Усі студенти, що отримали 34 балів і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру. За результатами підсумкового контролю (диференційований залік/екзамен) студент може отримати 40 балів. Студенти, які під час підсумкового контролю отримали 24 бали і менше, вважаються такими, що не здали екзамен/диференційований залік і повинні йти на перездачу.

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

***Здобувачі які ведуть конспект лекцій, мають план-проспект семінарського заняття, а також формулюють власну аналітичну думку з конкретного питання можуть претендувати на оцінку відмінно «5». Також здобувачі, які приймають активну участь в обговоренні відповідей своїх колег можуть отримати додаткові бали до власної відповіді, або окрему оцінку. Якщо***

*здобувач відповідав усно і виконував тестові завдання під час семінару, викладач вносить до Журналу дві оцінки.*

**Шкала оцінювання знань за ЄКТС:**

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

Здобувачі, які не з'явилися на екзамені без поважних причин, вважаються такими, що одержали незадовільну оцінку.

Об'єктивність процедур проведення контрольних заходів забезпечується відмежуванням результатів поточного контролю від результатів підсумкового контролю.

**РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ**

1. Аббасов І. Б. Основи графічного дизайну на комп'ютері в Photoshop CS3: Навч. посібник. – М.: ДМК Прес, 2008. – 224 с. : іл.
2. Adobe Photoshop CS. Дизайн-лабораторія Кохен Л. С. — М. : Видавництво: Тріумф, 2005. - 400 с.
3. Adobe Photoshop CS: офіц. навч. курс : [пер. з англ.]. — М. : Видавництво ТРІУМФ, [2004]. - 576 с.: іл.
4. Adobe Creative Suite 2 Взаємодія всіх програм Adobe CS2 (+CD-ROM) — М. : Видавництво: Тріумф, 2005. - 288 с.
5. Adobe Photoshop CS3 Extended в оригіналі. + DVD Пономаренко С. І.: - Видавництво: ВHV-СПб, 2008. - 1072 с.
6. Adobe Photoshop CS4. Біблія користувача Стейсі Кейтс, Саймон Абрамс, Дэн Мугамян: - Видавництво: Діалектика-Вільямс, 2009. - 912 с.
7. Гурський Ю. А., Васильєв А. В. Photoshop CS. Трюки і ефекти {+CD}. — СПб.: Пітер, 2004. — 555 с.: іл.
8. Кент Л. Photoshop® CS3. 100 простих прийомів і порад / Лінетт Кент ; Пер. з англ. Готліб О. В. – М. : ДМК Прес, 2009. – 254 с. : іл.
9. Комп'ютерна графіка: Photoshop CS4, CorelDRAW X4, Illustrator CS4. Трюки і ефекти (+DVD з відеокурсом) Гурський Юрій Анатолійович, Гурська Ірина Володимирівна, Жвалевський Андрій Валентинович: - Видавництво: Пітер, 2009. – 983 с.
10. Робота з каналами в Adobe Photoshop Скотт Келбі: - Видавництво: Діалектика-Вільямс, 2006. - 288 с.

#### **ДОДАТКОВА ЛІТЕРАТУРА**

1. Інформатика: Базовий курс / Під ред. С. В. Симоновича: Навч. посібник

для вищих навч. закладів. – СПб: «Пітер», 2001 р.

2. Михайленко В. Є., Яковлев М. І. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення): Навч. посібник для студ. вищих навч. закладів. – Київ: Каравела, 2004. – 304 с.
3. Adobe Photoshop CS4 для фотографів (+CD) Івнінг Мартін: - Видавництво: Російська Редакція, 2009. - 704 с.
4. Adobe Photoshop CS4: Справочник по цифровій фотографії Скотт Келбі: - Видавництво: Діалектика-Вільямс, 2009. - 480 с.
5. Волкова Є. В. Photoshop CS2. Художні прийоми та професійні хитрощі. — СПб.: Пітер, 2006. — 252 с.: іл.
6. Енциклопедія шрифтів ефектів у Photoshop + CD Принг Роджер: - Видавництво: Діалектика-Вільямс, 2004. - 368 с.
7. Photoshop для професіоналів. Класичне керівництво з кольорокорекції (+ CD-ROM) Маргуліс Ден: - Видавництво: Інтелбук, 2007. - 656 с.
8. Маски та композиція в Photoshop Кетрін Айсманн: - Видавництво: Діалектика-Вільямс, 2006. – 279 с.