

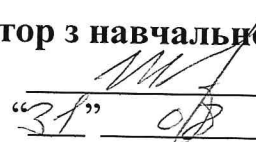
ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Факультет суспільних і прикладних наук

Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчально-методичної роботи


Ярослав ШТАНЬКО

2026 р.

ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ

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
Семестр викладання	V- VI

РОЗРОБНИК:

доц. кафедри дизайну
доктор філософії
архітектури та містобудування



Іван ГРЕБЕНЮК

ЗАТВЕРДЖЕНО

на засіданні кафедри дизайну
протокол № 1 від 28 серпня 2026
завідувач кафедри



Ірина МАТОЛІЧ

УЗГОДЖЕНО:

Гарант ОПП



Наталія ГІЛЯЗОВА

СХВАЛЕНО:

на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 31 серпня 2026 р.

e-mail	van.hrebenuk@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	Кафедра дизайну, ауд.403
Посилання на сайт	https://ukd.edu.ua/person/ivan-hrebenuk
Сторінка курсу в СДО	https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=3840

ВСТУП

Метою навчальної дисципліни «Дизайн-проектування» є формування у здобувачів освіти системного проєктного мислення, теоретичних знань і практичних навичок розроблення комплексних графічних дизайн-проектів. Дисципліна спрямована на опанування основних етапів дизайн-проектування: аналізу проєктної ситуації, дослідження цільової аудиторії та аналогів, формування концепції, розроблення композиційного, типографічного, колористичного та графічного рішення, реалізації та презентації готового проєкту.

Зміст дисципліни передбачає практичне опрацювання трьох основних напрямів: дизайн та верстка журнального видання, дизайн та ілюстрування книжкового видання, розробка календарів. Здобувачі опановують принципи побудови модульної сітки, організації текстової та візуальної інформації, створення журнальних і книжкових розворотів, обкладинок, ілюстрацій, календарних сіток та графічних композицій. Особлива увага приділяється роботі в Adobe InDesign, використанню сучасних цифрових інструментів, підготовці багатосторінкових видань і макетів до поліграфічного відтворення.

Згідно з вимогами освітньо-професійних та освітньо-кваліфікаційних програм студенти повинні **знати**:

- етапи розроблення графічного дизайн-проекту;
- принципи формування концепції та візуальної системи видання;
- основи композиції, колористики, типографіки та візуальної ієрархії;
- принципи побудови модульної та колонкової сітки;
- особливості дизайну та верстки журнальних видань;
- принципи ілюстрування, дизайну та верстки книжкових видань;
- особливості проєктування настінних, настільних та інших типів календарів;
- принципи організації текстової та візуальної інформації у журнальних і книжкових виданнях;
- принципи побудови календарної сітки та її взаємодії з графічними елементами;
- основні інструменти Adobe InDesign для створення багатосторінкових видань;
- принципи підготовки макетів до друку, експорту PDF та технічного контролю файлів;

Студенти повинні **вміти**:

- на практиці використовувати теоретичні знання;
- формувати концепцію та визначати стилістичний напрям дизайн-проекту;
- розробляти структуру та візуальну систему графічного видання;
- створювати модульні сітки та визначати принципи організації сторінки;
- компоновати текстові, графічні, фотографічні та ілюстративні матеріали;
- створювати дизайн, ілюстративну систему та верстку книжкового видання;
- розробляти настінні та настільні календарі, визначати їх конструкцію, формат, композицію та систему календарної інформації;
- створювати обкладинки, титульні сторінки, зміст, журнальні та книжкові розвороти;
- забезпечувати композиційну та стилістичну єдність багатосторінкового видання;

- використовувати Adobe InDesign для професійної верстки журнальних і книжкових видань;
- виконувати технічну перевірку макета та готувати його до друку.

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” (2026/2027)).

Назва компетентності	Результати навчання
СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об’єктів дизайну	ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях. ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за проф.. спрямуванням), основи наукових досліджень. ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування. ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проектних вирішень. ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності
СК 6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю)	ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах. ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності. ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності
СК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями)	ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності
ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності	ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

	ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування. ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію; ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання. 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
--	--

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	3		
Семестр	5/6		
Кількість кредитів ECTS	9		
Аудиторні навчальні заняття		Стац.	Заоч.
	лекції		
	практичні	82 год.	20 год.
Самостійна робота		168 год.	250 год.
Форма підсумкового контролю	Залік / Екзамен		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни

Пререквізити	Постреквізити
Рисунок	Дизайн поліграфічної продукції
Живопис	Шрифти і типографіка
Кольорознавство	Цифровий малюнок
Композиція	Ілюстрація
Комп'ютерний дизайн у графіці	

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

СЕМЕСТР V

№	Тема	Практичне завдання	К-сть годин
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I			
1	Концепція та структура глянцевого журналу	Розробити концепцію глянцевого журналу визначеної тематики. Проаналізувати цільову аудиторію, визначити формат, назву, тематику, основні рубрики та характер візуальної подачі. Дослідити аналоги та сучасні тенденції журнального дизайну. Створити moodboard, визначити стилістичний напрям і розробити структурно-змістову модель видання.	4
2	Розробка дизайн-системи та модульної сітки журналу	Розробити дизайн-систему журналу: визначити формат, поля, кількість колонок, модульну сітку, базову лінію, систему шрифтів і кольорову палітру. Створити стилі заголовків, підзаголовків, основного тексту, цитат, підписів до фотографій. Визначити принципи використання фотографій, графіки та декоративних елементів.	4
3	Дизайн та композиція журнальних розворотів	Розробити композиційні рішення основних типів журнальних сторінок: зміст, вступна стаття, тематична стаття, інтерв'ю, фотоматеріал та рекламний блок. Виконати пошукові ескізи композиції та визначити принципи взаємодії тексту, фотографії, заголовків, цитат та декоративної графіки. Розробити 3–5 завершених журнальних розворотів.	6
4	Верстка глянцевого журналу в Adobe InDesign	Створити багатосторінковий документ в Adobe InDesign та виконати верстку основного матеріалу журналу. Налаштувати Parent Pages, текстові та графічні фрейми, Paragraph Styles, Character Styles та Object Styles. Зверстати текстові матеріали, фотографії, заголовки, цитати, підписи, таблиці та рекламні блоки відповідно до розробленої дизайн-системи.	6
5	Художнє оформлення, підготовка та презентація журнального видання	Виконати фінальне оформлення журналу: розробити обкладинку, зміст, вступні та завершальні сторінки, узгодити всі розвороти в єдину систему. Провести технічну перевірку макета за допомогою Preflight, перевірити шрифти, зображення, кольорові профілі, поля та вильоти. Експортувати готовий макет у PDF для друку та підготувати презентацію проекту.	4
Підсумкове практичне завдання: Розробити дизайн та виконати верстку глянцевого журналу обсягом 22–24 сторінки в Adobe InDesign, включаючи обкладинку, зміст, тематичні матеріали, фотоматеріали. Забезпечити єдність модульної сітки, типографіки, кольорової системи, композиції та графічного оформлення всього видання. Підготувати фінальний макет до друку у форматі PDF.			
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II			
6	Аналіз літературного твору та	Обрати літературний твір для ілюстрування. Проаналізувати сюжет, композицію, тематику, образну систему, персонажів та ключові події. Виділити основні сюжетні блоки й визначити епізоди для ілюстрування. Розробити концепцію	4

	розробка концепції ілюстрування	художнього оформлення книги, визначити стиль, техніку виконання, характер візуальної мови та принципи взаємодії тексту й ілюстрації. Сформувати moodboard і сценарний план ілюстрування.	
7	Розробка образів персонажів та візуальної системи	На основі літературного тексту розробити образи головних і другорядних персонажів. Виконати пошукові ескізи зовнішності, силуету, пропорцій, одягу, міміки та жестів. Розробити персонажів у різних ракурсах і сюжетних ситуаціях. Визначити систему предметних, декоративних та графічних елементів відповідно до обраної концепції.	6
8	Розробка та виконання сюжетних ілюстрацій	Для визначених сюжетних блоків розробити композиційні рішення. Виконати пошукові ескізи з різним розташуванням персонажів, предметів та середовища. Визначити композиційний центр, масштаб, перспективу, ритм, контраст і кольорове рішення. Узгодити композицію з майбутнім розташуванням тексту. Виконати фінальні ілюстрації в обраній техніці.	8
9	Формування ансамблю ілюстрацій та дизайн-системи книги	Об'єднати створені ілюстрації в цілісну художньо-графічну систему. Узгодити стилістику, кольорову гаму, масштаби та композиційні принципи. Розробити типографічну систему видання: основний текст, заголовки, підзаголовки, цитати, підписи. Визначити принципи взаємодії тексту та ілюстрацій. Розробити макети книжкових розворотів, форзацу, титульної сторінки та змісту.	6
10	Верстка та підготовка книжкового видання в Adobe InDesign	Виконати повну верстку книжкового видання в Adobe InDesign. Створити багатосторінковий документ, налаштувати формат, поля, вільоти та модульну сітку. Створити Parent Pages, Paragraph Styles, Character Styles та Object Styles. Зверстати текст, ілюстрації, декоративні елементи, колонтитули та нумерацію сторінок. Розробити обкладинку, корінець, форзац і титульну сторінку. Експортувати готовий PDF.	4

Залікове практичне завдання: розробити цілісне ілюстроване книжкове видання на основі обраного літературного твору. Сформувати концепцію художнього оформлення, розробити образи персонажів і систему візуальних елементів, виконати серію сюжетних ілюстрацій, сформувати єдиний художньо-графічний ансамбль видання. Виконати верстку книги в Adobe InDesign, розробити модульну сітку, типографічну систему, обкладинку, форзац, титульну сторінку, зміст та внутрішні розвороти. Підготувати фінальний файл у форматі PDF відповідно до вимог друку.

СЕМЕСТР VI

№	Тема	Практичне завдання	К-сть годин
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ III			
11	Дизайн календаря	Основні типи та конструктивні форми календарів: настінний перекидний, настільний перекидний простої конструкції, оригінальний календар складної конструкції. Особливості композиції, функціонального призначення, формату, способів кріплення, принципів розміщення календарної сітки та графічного оформлення. Аналіз сучасних тенденцій дизайну календарів.	4
12	Розробка дизайну календаря	Розробити композиційне та конструктивне вирішення обраного типу календаря. Створити серію тематичних графічних композицій, об'єднаних спільною концепцією, технікою виконання, кольоровою гамою та стилістикою. Для настінного або настільного перекидного календаря розробити обкладинку, внутрішні сторінки та останню сторінку. Для календаря складної конструкції – ескіз конструкції та принцип її трансформації.	10
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ IV			
13	Календарна сітка	Розробити календарну сітку відповідно до обраної дизайн-концепції. Експериментально опрацювати декілька варіантів композиційної організації календарної сітки. Визначити шрифтову систему та ієрархію елементів. Розробити систему позначення вихідних і святкових днів. Для перекидного календаря створити завершальну сторінку з повною календарною сіткою наступного року.	6
14	Оригінал-макет календаря	Створити серію оригінал-макетів календаря на основі розробленої дизайн-концепції. Виконати верстку всіх структурних елементів, забезпечити композиційну, типографічну та стилістичну єдність. Виконати перевірку файлів та експортувати фінальний PDF. Робота у Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDRAW або Adobe InDesign.	10
Залікове практичне завдання: розробити дизайн-проект серії календарів що включає концепцію, ескізи конструкції, систему графічного оформлення, серію тематичних композицій, календарну сітку, обкладинку та всі необхідні сторінки або конструктивні елементи. Підготувати оригінал-макет до друку, презентаційні макети та готовий PDF-файл.			

Зміст самостійної роботи студентів
Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни
«Дизайн-проектування»

Проектування є видом самостійної роботи студента, яка має на меті поглиблення, узагальнення та закріплення теоретичних знань, які студент застосує на практиці, а також за допомогою проектування студент повинен навчитися передавати свої творчі ідеї.

Найменування видів робіт	Розподіл годин	
	денна форма	заочна форма
Самостійна робота, год, у т.ч.:	136	278
Опрацювання матеріалу, викладеного на лекціях	-	-
Підготовка до практичних занять та контрольних заходів	30	32
Підготовка звітів з практичних робіт	20	20
Підготовка до поточного контролю	30	20
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	56	206

Назва завдання для самостійної роботи	Форми контролю
Оформлення книжкового видання	Графічна робота
Етапи проектування видання	Графічна робота
Робота з текстовим матеріалом	Графічна робота
Створення стандартних та оригінальних композицій (в одну лінію, у вигляді кола, спіралі тощо) календарних сіток Adobe Illustrator, CorelDraw.	Графічна робота
Створення оригінал-макету календаря, підготовка його до друку (Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, InDesign)	Графічна робота
Підготовка до друку макету (Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, InDesign)	Графічна робота

ПОЛІТИКА КУРСУ

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 [посиланням](#).

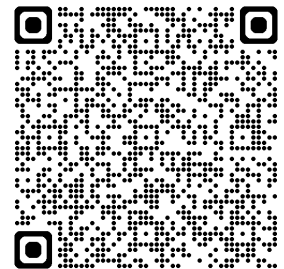
2) щодо оскарження результатів контрольних заходів

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 [посиланням](#).



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 ≥ 35 бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній. Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).



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 [посиланням](#). Ознайомитись з “Політикою академічної доброчесності” - за [посиланням](#).



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 [посиланням](#). “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 [посиланням](#).



Під час вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерний дизайн у графіці» здобувачі використовують ШІ для пошуку та аналізу інформації, дослідження сучасних тенденцій дизайну, генерації та розвитку концептуальних ідей, створення візуальних референсів і moodboard, пошуку композиційних та стилістичних рішень, опрацювання текстового і графічного контенту, підготовки матеріалів для журнальних і книжкових видань та календарів. ШІ використовується як інструмент творчого пошуку й проєктного аналізу, при цьому остаточні дизайнерські рішення, їх відбір, доопрацювання та авторська відповідальність належать здобувачу освіти.

б) щодо використання технічних засобів в аудиторії та правила комунікації

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, 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. Ознайомитись з відповідним документом можна за [посиланням](#).



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 [посиланням](#).



Під час вивчення навчальної дисципліни «Дизайн прєктування» 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> - Проєктор (одна з найвідоміших платформ для навчання дизайну в Україні. Пропонують курси з графічного дизайну, UX/UI дизайну, веб-дизайну та багато іншого)

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

Аудиторні заняття з дисципліни «Дизайн проєктування» 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.

Програмний результат навчання	Метод навчання	Метод оцінювання
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 набутти 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;
- Презентацій та виступів на наукових заходах;
- Підсумкового заліку (виконання практичних робіт та їх захист).

МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНІ РЕСУРСИ

Для вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерний дизайн у графіці» необхідно: комп'ютерний клас із персональними комп'ютерами або ноутбуками, мультимедійне обладнання, графічні планшети, доступ до мережі Інтернет, ліцензійне програмне забезпечення Adobe Creative Cloud (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator), а також засоби штучного інтелекту Adobe Firefly та інших інтегрованих AI-сервісів. Для виконання практичних робіт передбачаються пристрої введення та виведення інформації (проектор), електронні навчально-методичні матеріали, фотобанки, а також хмарні сховища даних (Google Drive) для спільного доступу до великих файлів та групової роботи над проектами, зберігання, обміну й презентації результатів навчальної діяльності.

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 «Дизайн проектування» 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](https://ukd.edu.ua/node/1149)», 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:

«незадовільно»	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;
«задовільно»	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;
«добре»	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;

«відмінно»	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.

Підсумковою формою контролю дисципліни «Дизайн проектування» є залік, який передбачає здачу студентом усіх практичних завдань за семестр у тому вигляді, який прописаний в завданні та залікове практичне завдання.

Кількість балів	Рівень оцінювання	Критерії оцінювання практичної роботи
37–40	Високий / відмінний	Практичне завдання виконано повністю, самостійно та на високому професійному рівні. Студент упевнено застосовує інструменти та технології Adobe Illustrator / Adobe Photoshop, правильно використовує шари, контури, маски, трансформації, колір, текстові та спеціальні ефекти. Композиція цілісна, візуально виразна, відповідає поставленому завданню та принципам графічного дизайну. Робота має творчий, авторський характер, технічно акуратно підготовлена, дотримано вимог до формату та якості файлу. Під час захисту студент аргументовано пояснює концепцію, послідовність виконання та використані інструменти, самостійно відповідає на запитання.
33–36	Достатній / добрий	Завдання виконано повністю або майже повністю, основні вимоги дотримано. Студент правильно застосовує основні інструменти графічного редактора, володіє прийомами створення та редагування векторної і растрової графіки. Композиційне та кольорове рішення загалом є вдалим, проте наявні окремі недоліки у деталізації, технічному виконанні або візуальній цілісності. Робота має ознаки самостійного творчого рішення. Під час захисту студент пояснює етапи роботи та може аргументувати більшість прийнятих рішень.
29–32	Середній / задовільний	Практичне завдання виконано в основному, але є помітні недоліки в композиції, технічному опрацюванні, роботі з кольором, текстом, шарами або ефектами. Студент володіє базовими інструментами

		Illustrator / Photoshop, однак застосовує їх переважно за відпрацьованим алгоритмом. Творче рішення виражене частково. Можливі окремі технічні помилки або невідповідності вимогам завдання. Під час захисту студент може пояснити основні етапи виконання, але потребує уточнень або допомоги викладача під час відповідей на окремі запитання.
25–28	Початковий / мінімально достатній	Завдання виконано частково, але результат відповідає основній темі практичної роботи. Студент демонструє лише базове володіння графічним редактором, використовує обмежений набір інструментів та прийомів. Наявні суттєві недоліки композиції, технічного виконання, колірного або типографічного рішення. Робота потребує доопрацювання, а творчий компонент виражений слабо. Під час захисту студент може пояснити лише окремі етапи роботи та відповідає на запитання переважно з допомогою викладача.

Шкала оцінювання знань за ЄКТС:

Оцінка за національною шкалою	Рівень досягнень, %	Шкала ECTS
Національна диференційована шкала		
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
Національна недиференційована шкала		
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.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Валуєнко Б. В. Зовнішнє оформлення друкованих видань: Способи композиційного зв'язку шрифту і зображення. Друкарство. 1999. № 3. С. 12-13.
2. Валуєнко Б. В. Специфіка оформлення книжкових оправ. Київ. Час, 1990. 48 с.
3. ДСТУ 3018-95. Видання. Поліграфічне виконання. Терміни та визначення. Київ: Держстандарт України, 1995. 21 с.
4. Наукові записки (Українська академія друкарства) науково-технічний збірник. № 2 (16) Львів : Українська академія друкарства, 2009. 208 с.
5. Поліграфія і видавнича справа: науково-технічний збірник. № 38 Львів: Українська академія друкарства, 2002. 194 с.

Додаткова

1. Офіційний сайт програмного забезпечення Adobe: веб-сайт. URL:
<https://www.adobe.com/ua/>
2. Віктор Папанек. Дизайн для реального світу. Екологія людства та соціальні зміни Art Huss, 2020. 480 с.
3. Володимир Лесняк Відтворення шрифтової спадщини 40 оригінальних шрифтів Art Huss, 2020. 160 с.
4. Ганс Блумквіст. Натхнення кольором. Ідеальні палітри для оригінальних інтер'єрів. Art Huss, 2021. 208 с.
5. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. / О. О. Сафронова. Київ : КНУТД, 2019. 208 с.