

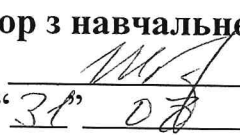
ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Факультет суспільних і прикладних наук

Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчально-методичної роботи

 **Ярослав ШТАНЬКО**
"31" 08 2026 р.

КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН У ГРАФІЦІ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В2 Дизайн
Освітньо-професійна (наукова) програма	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	обов'язкова
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Семестр викладання	III-IV

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.

е-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=3869

ВСТУП

Метою навчальної дисципліни є формування у здобувачів освіти системних знань, практичних умінь і навичок у сфері комп'ютерної графіки та цифрового дизайну, опанування сучасних засобів і технологій створення, редагування, трансформації та підготовки до використання графічної інформації за допомогою професійного програмного забезпечення. Дисципліна спрямована на розвиток здатності застосовувати цифрові інструменти для реалізації художніх і проєктних задумів, створення сучасних графічних об'єктів та вирішення професійних завдань у сфері графічного дизайну.

Особлива увага приділяється практичному освоєнню можливостей Adobe Illustrator, Adobe Photoshop та сучасних AI-інструментів, зокрема Adobe Firefly, що дає змогу поєднувати традиційні дизайнерські підходи з новітніми цифровими технологіями. Використання комп'ютерних технологій сприяє розвитку візуального мислення, творчого потенціалу, самостійності у прийнятті проєктних рішень та здатності експериментувати з формою, кольором, композицією, типографікою й візуальними ефектами.

Дисципліна має практичну спрямованість і передбачає формування здатності самостійно розробляти графічні проєкти, удосконалювати їх відповідно до поставлених вимог, презентувати отримані результати та застосовувати набуті компетентності у подальшій професійній діяльності. Такий підхід відповідає визначеній у силабусі орієнтації дисципліни на практичне оволодіння методами створення сучасних графічних проєктів і використання професійного програмного забезпечення.

Завдання навчальної дисципліни

Методичні:

- сформувати системне розуміння принципів і технологій використання сучасних цифрових інструментів у графічному дизайні;
- забезпечити оволодіння методами роботи з професійним графічним програмним забезпеченням та сформувати здатність самостійно опановувати нові версії програм і сучасні цифрові технології;
- сформувати розуміння послідовності та етапності виконання графічного проєкту — від постановки завдання й пошуку концепції до реалізації та підготовки кінцевого результату.

Пізнавальні:

- ознайомити здобувачів із сучасними напрямками цифрового та графічного дизайну, актуальними інструментами й технологіями візуальної комунікації;
- розвивати вміння аналізувати графічні рішення, експериментувати з різними способами візуалізації та застосовувати нестандартні підходи до створення дизайнерських проєктів;
- сприяти розвитку професійного візуального мислення та творчої ініціативи.

Практичні:

- сформувати практичні навички створення та редагування векторної і растрової графіки із застосуванням Adobe Illustrator та Adobe Photoshop;
- навчити використовувати інструменти композиції, кольору, типографіки, масок, шарів, контурів, трансформацій, ефектів та інших засобів цифрової обробки графіки;
- сформувати навички створення завершених графічних продуктів: логотипів, ілюстрацій, патернів, постерів, банерів, афіш, колажів, макетів та інших об'єктів графічного дизайну;
- сформувати здатність застосовувати сучасні AI-інструменти у творчому процесі, поєднуючи генеративні технології з професійним дизайнерським доопрацюванням;
- розвинути навички підготовки цифрових матеріалів до презентації, публікації та друку відповідно до технічних вимог.

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”.

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	ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного

спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю)	завдання, формувати художньо-проектну концепцію. 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 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну	ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання. ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення 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.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	2		
Семестр	3/4		
Кількість кредитів ECTS	12		
Аудиторні навчальні заняття		Стац.	Заоч.
	лекції		
	практичні	144 год.	32 год.
Самостійна робота		216 год.	328 год.
Форма підсумкового контролю	Залік		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни

Пререквізити	Постреквізити
Кольорознавство	Дизайн-проектування
Композиція	Шрифти і типографіка
Рисунок	Біоформи в графічному дизайні
Живопис	Формоутворення
	Цифровий малюнок

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.

Практичне завдання: створити композицію з базових геометричних фігур (прямокутників, еліпсів, багатокутників, зірок, дуг і секторів), використовуючи різні розміри, пропорції та закруглення кутів. Оформити композицію на заданому форматі документа та зберегти файл у форматах AI і PDF.

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.

Практичне завдання: створити довільну векторну ілюстрацію за допомогою інструментів Pen, Pencil, Brush, Blob Brush та інших інструментів малювання. Використати криві Безьє, спіралі, сітки та різні режими роботи пензлів. Виконати редагування контурів і сформувати завершену декоративну композицію.

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.

Практичне завдання: створити орнаментальну або геометричну композицію на основі простих фігур із використанням операцій переміщення, копіювання, масштабування, обертання, групування, вирівнювання та комбінування. Додатково створити серію об'єктів методом перетікання (Blend) та розмістити її вздовж заданої траєкторії.

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 розгрупування 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: розробити знак або логотип на основі геометричних фігур, використовуючи інструменти Shape Builder, Pathfinder, об'єднання, віднімання, перетин та вирівнювання об'єктів. Створити щонайменше 3 варіанти композиції та обрати фінальний варіант.

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: створити безшовний патерн для використання у фірмовій айдентиці або пакуванні. Використати CMYK/RGB, Color Guide, градієнти, прозорість, режими накладання та текстурні заливки. Показати патерн у вигляді готової композиції та прикладу його застосування на площині.

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: створити типографічний логотип або графічний знак на основі шрифтових елементів. Використати трансформацію тексту, роботу з конттурами, розміщення тексту вздовж кривої, кернінг, масштабування та декоративні ефекти. Підготувати фінальну композицію логотипу та його чорно-білу версію.

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 маскувannya. Створення маски за допомогою панелі Layers. Скасування маскувannya. Маски непрозорості. Створення та редагування маски непрозорості.

Практичне завдання: створити багатошарову ілюстрацію з використанням звичайної маски та маски непрозорості. Організувати об'єкти за шарами, виконати блокування окремих елементів та продемонструвати приховування/відкривання частин зображення за допомогою масок.

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

Ефекти та їх відмінність від фільтрів.

Практичне завдання: створити декоративний постер із використанням ефектів Illustrator. Застосувати трансформації, стилізацію, тіні, розмиття, деформацію або інші доступні ефекти. Порівняти вихідний векторний об'єкт із результатом після застосування ефектів та зберегти редагований файл.

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: Практичне завдання: створити композицію із поєднанням растрового зображення та векторної графіки. Використати Image Trace для векторизації растрового елемента, виконати корекцію кольору й контрасту, застосувати пензлі та спеціальні ефекти. Підготувати композицію до цифрового або друкованого використання.

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 усередині його фрейму.

Практичне завдання: створити рекламний або інформаційний макет із використанням фреймів. Розмістити графічні та текстові елементи, виконати обтікання текстом, масштабування й переміщення зображень усередині фреймів, вирівнювання та обертання окремих елементів. Підготувати завершений макет у заданому форматі.

Тема 12. Створення векторних зображень Adobe Illustrator та Adobe Firefly (AI-інструмент) (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. Використання функції Image Trace для перетворення на вектор. Складання короткого текстового опису для генерації зображень у Firefly.

Практичне завдання: створити векторну ілюстрацію з використанням Adobe Illustrator та Adobe Firefly, Gemini 3.1 (Nano Banana). Розробити текстовий prompt для генерації графічного матеріалу у Firefly, отримане зображення адаптувати для подальшої роботи в Illustrator, виконати Image Trace, редагування контурів, створення складеного шляху, дзеркального відображення та масштабування. Підготувати фінальну векторну композицію та коротко описати використані AI-інструменти.

Залікове практичне завдання: розробити авторський логотип або графічний знак в Adobe Illustrator на основі геометричних фігур і кривих Безьє, використовуючи інструменти Pen, Shape Builder, Pathfinder, виконати масштабування, обертання, копіювання, віддзеркалення, групування та вирівнювання об'єктів, сформувані кольорову палітру, застосувати градієнти, прозорість або декоративні заливки, додати текстовий елемент і сформувані типографічну композицію, організувати об'єкти за шарами, використати маску або Clipping Mask, створити декоративний патерн та інтегрувати його в композицію, підготувати кольорову та монохромну версії логотипу. представлений у форматах AI та PDF/PNG.

4 СЕМЕСТР РАСТРОВА ГРАФІКА

ЗМІСТОВНИЙ 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.

Практичне завдання: створити новий растровий документ із заданими параметрами розміру, роздільної здатності та колірної моделі. Імпортувати декілька зображень, виконати базове кадрування та масштабування, зберегти роботу у форматах PSD та JPG/PNG.

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. Угрупування. Стили для верств: створення тіні, ореолу, імітація рельєфу.

Практичне завдання: створити фотоколаж із 4–6 зображень із використанням окремих шарів. Організувати шари за групами, змінити порядок їх накладання, застосувати трансформацію, прозорість і стилі шару (тінь, обведення або світіння). Підготувати фінальну композицію та зберегти її у форматі PSD.

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: створити рекламний банер для Instagram або Facebook на основі фотографії та графічних елементів. Виконати точне виділення об'єктів за допомогою різних інструментів Select, застосувати розтушовку, масштабування, переміщення та трансформацію виділених областей. Додати текстову інформацію та підготувати банер у заданому форматі.

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.

Практичне завдання: виконати професійну кольорокорекцію фотографії. Відкоригувати експозицію, контраст, тональний діапазон, баланс кольорів та насиченість за допомогою коригувальних шарів Levels, Curves, Hue/Saturation та Color Balance. Створити кольорову та чорно-білу версії зображення та представити результат «до/після».

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 2

Тема 5. Художня обробка фото (8 год.)

Робота зі швидкими масками. Фотоколаж. Робота із тінями. 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 6. 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 культурної, освітньої або творчої події. Сформувати ієрархію текстової інформації, використати різні параметри шрифту, міжрядкові та міжлітерні інтервали, деформацію тексту та стилі шарів. Поєднати типографіку із фотографічними та графічними елементами.

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 3

Тема 7. 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 авторську цифрову ілюстрацію на задану тему з використанням Pen Tool, Shape Layers, Brush Tool та градієнтів. Розробити основні контури, виконати заливку кольором, сформувати світло й тінь, додати декоративні елементи та фактури. Представити фінальну ілюстрацію у форматах PSD та PNG.

Тема 8. 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. Використати канали та альфа-канали для складного виділення, маски, Smart Object та відсічну маску. Розмістити власний дизайн на предметному макеті та забезпечити реалістичне масштабування, перспективу й інтеграцію графіки з поверхнею об'єкта.

Тема 9. Adobe Photoshop для соціальних мереж, веб-сторінок (6 год.)

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

Практичне завдання: створити веб-постер або hero-banner для головної сторінки сайту. Визначити оптимальні розміри та роздільну здатність, використати патерн, Smart Filters та графічні ефекти. Оптимізувати та експортувати макет для використання в Інтернеті у форматі JPG або PNG.

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 4

Тема 10. Як прискорити роботу. Автоматизація операцій (6 год.)

Автоматизація операцій. Скрипт запису. Обробка масиву фотографій.

Практичне завдання: створити Action для автоматичної обробки серії з 10–15 фотографій. Налаштувати послідовність операцій: зміна розміру, зміна колірного режиму, базова корекція та збереження у визначеному форматі. Продемонструвати результат пакетної обробки фотографій.

Тема 11. Підготовка макету до друку (4 год.)

Вільоти. 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.

Практичне завдання: підготувати готовий макет до друку — візитівку, листівку, флаєр або постер. Встановити необхідний формат, вільоти та безпечні поля, перевірити колірну модель СМΥΚ, роздільну здатність і параметри чорного кольору. Підготувати фінальний файл у форматі PDF для передачі до друкарні та окремо зберегти вихідний файл PSD.

Залікове практичне завдання: Розробити готовий графічний макет розміром не менше 1080×1350 px для соціальних мереж або 1920×1080 px для веб-сторінки, а також структурований файл psd із доступними для редагування шарами. Використати не менше 3–5 растрових зображень та організувати композицію за допомогою шарів і груп. Використати режими накладання, прозорість та ефекти шарів. Додати текстову інформацію та сформувану чітку типографічну ієрархію. Використати smart object або smart filter для одного з основних елементів макету. Підготувати фінальний макет до експорту та зберегти вихідний файл у форматі psd і готове зображення у форматі jpg/png.

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.:	216	328
Опрацювання матеріалу, викладеного на лекціях	-	-
Підготовка до практичних занять та контрольних заходів	20	32
Підготовка з практичних робіт	20	20
Підготовка до поточного контролю	20	20

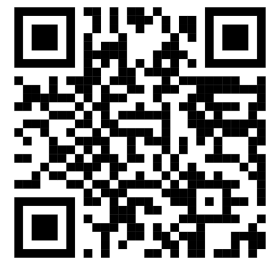
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	156	256
--	-----	-----

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

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](#).



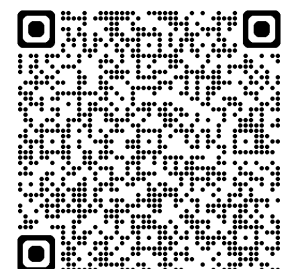
2) щодо оскарження результатів контрольних заходів

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



Під час вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерний дизайн у графіці» здобувачі використовують ШІ:

- 1) для генерації ідей і візуальних концепцій, створення та редагування зображень, підбору кольорових і композиційних рішень, роботи з типографікою, підготовки варіантів дизайну та оптимізації окремих етапів проєктування.
- 2) Adobe Firefly, Generative Fill, Text to Vector Graphic, Generative Recolor для генерації та модифікації векторної графіки, кольорових рішень і графічних елементів;
- 3) Adobe Firefly, Generative Fill, Generative Expand, Remove Tool та інші AI-інструменти для створення, редагування, ретушування та композиційної обробки растрових зображень.
- 4) для створення графічних матеріалів, соціальних публікацій, рекламних макетів та візуального контенту.

6) 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 надсилення 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 «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> - 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 «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 проекту 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
ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.	Словесний, наочний, практичний	Практична робота, захист
ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію, основи наукових досліджень.	Словесний, наочний, дослідницький	Дослідницька робота, практична робота, захист
ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.	Проблемно-пошуковий, практичний	Практична робота, захист
ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.	Інтерактивний, практичний	Групове практичне завдання, презентація
ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.	Практичний, рефлексивний	Практична робота, самоконтроль, захист
ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних рішень.	Наочний, практичний, творчий	Графічна робота, практична робота, захист

ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.	Проблемно-пошуковий, практичний, дослідницький	Практична робота, презентація, захист
ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.	Практичний, наочний, демонстраційний	Практична робота, графічна робота
ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.	Практичний, наочний, творчий	Практична робота, захист
ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.	Практичний, інструктивний	Практична робота, контроль технічної відповідності
ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.	Наочний, практичний, технологічний	Практична робота, захист
ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.	Практичний, демонстраційний	Практична робота, демонстрація результату
ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці.	Практичний, презентаційний, дискусійний	Презентація, захист практичної роботи

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 проєктами, 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 «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>

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:

Бали	Критерії оцінювання практичної аудиторної роботи
55–60	Практичне завдання виконано повністю, самостійно та якісно. Студент правильно й упевнено застосовує інструменти Adobe Illustrator / Adobe Photoshop відповідно до завдання, демонструє знання технології роботи, вміє застосовувати шари, контури, маски, трансформації, колір, текстові та графічні ефекти. Робота має цілісне композиційне рішення, виразну візуальну структуру та творчий підхід. Технічні параметри дотримано, файл підготовлено коректно. Студент може пояснити послідовність виконання та аргументувати прийняті дизайнерські рішення під час захисту.
49–54	Завдання виконано повністю або з незначними недоліками. Основні інструменти та прийоми програми застосовано правильно. Композиція, колір і графічна структура загалом відповідають вимогам завдання. Наявні окремі неточності у технічному або художньому опрацюванні, які не порушують загального результату. Студент працює переважно самостійно, демонструє розуміння технології та може пояснити основні етапи виконання роботи.
42–48	Практичне завдання виконано в основному, але наявні помітні недоліки у композиції, кольорі, типографіці, роботі з об'єктами або технічному опрацюванні. Студент

	володіє базовими інструментами графічного редактора, але не завжди правильно добирає способи їх застосування. Творчий підхід проявляється частково. Окремі етапи роботи виконуються за допомогою або після рекомендацій викладача. Під час захисту студент може пояснити основні етапи виконання.
35–41	Завдання виконано частково, але його основний зміст зрозумілий. Студент демонструє базове володіння програмою та використовує обмежений набір інструментів. Наявні суттєві недоліки у композиції, технічному виконанні, роботі з кольором, формою або текстом. Робота потребує доопрацювання. Значна частина завдання виконується за допомогою викладача. Під час захисту студент може пояснити лише основні етапи роботи та окремі використані інструменти.
0-34	Студент, не опанував практичний та теоретичний матеріал, не виконав завдання

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.

Підсумковою формою контролю дисципліни «Комп'ютерний дизайн у графіці» 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.

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
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.

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. Adobe. Adobe Creative Cloud. URL: <https://www.adobe.com/creativecloud.html>
2. Adobe. Adobe Firefly User Guide. Adobe Help Center. URL: <https://helpx.adobe.com/firefly/user-guide.html> (дата звернення: 28.08.2026).
3. Adobe. Adobe Illustrator User Guide. Adobe Help Center. URL: <https://helpx.adobe.com/illustrator/user-guide.html>
4. Adobe. Adobe Photoshop User Guide. Adobe Help Center. URL: <https://helpx.adobe.com/photoshop/user-guide.html>
5. Ambrose G., Harris P., Ball N. The Fundamentals of Graphic Design. 2nd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2019. 192 p.
6. Chavez C. Adobe Photoshop Classroom in a Book 2025 Release. Adobe Press, 2024. 432 p.
7. Lupton E. Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. New York : Princeton Architectural Press, 2011. 184 p.
8. Lupton E. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students. 3rd ed. New York : Princeton Architectural Press, 2024.
9. Santoro S. W. Guide to Graphic Design. 1st ed. Pearson, 2022.
10. Wood B. Adobe Illustrator Classroom in a Book 2025 Release. Adobe Press, 2024. 480 p.