ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Факультет суспільних і прикладних наук

Кафедра журналістики, реклами та зв'язків з громадськістю

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з навчально-методичної роботи
_____Ярослав ШТАНЬКО
"31" 08 2026 р.

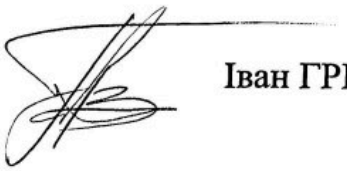
КОМП`ЮТЕРНА ГРАФІКА ТА ДИЗАЙН

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

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

Івано-Франківськ

2026

РОЗРОБНИК:
Д-р філософії, доц. кафедри дизайну  Іван ГРЕБЕНЮК

ЗАТВЕРДЖЕНО:

на засіданні кафедри журналістики,
реклами та зв'язків з громадськістю
протокол № _1_ від 27 серпня 2026 р.
т. в. о. завідувача кафедри  Інна ВАРВАРУК

УЗГОДЖЕНО:

Гарант ОПП  Інна ВАРВАРУК

СХВАЛЕНО:

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

e-mail	van.hrebeniuk@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	Кафедра дизайну, ауд.403
Посилання на сайт	https://ukd.edu.ua/person/ivan-hrebenyuk
Сторінка курсу в СДО	https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=3869

ВСТУП

Метою навчальної дисципліни є формування у здобувачів професійних компетентностей у сфері проєктування, дизайну та верстки багатосторінкових друкованих видань, зокрема глянцевих журналів, із використанням сучасних принципів композиції, типографіки, модульної сітки та інструментарію Adobe InDesign.

Особлива увага приділяється практичному опануванню технології створення багатосторінкового макета: налаштуванню документа, розробці модульної сітки, роботі з текстовими та графічними фреймами, Parent Pages, Paragraph Styles, Character Styles та Object Styles, організації текстової й візуальної інформації, створенню цілісної дизайн-системи видання.

Мета дисципліни також передбачає розвиток здатності самостійно розробляти та реалізовувати завершений дизайн журнального видання, здійснювати його технічну перевірку, підготовку до друку та експорт фінального макета у форматі PDF.

Навчальна дисципліна спрямована на формування у здобувачів системного розуміння принципів проєктування та верстки багатосторінкових друкованих видань, зокрема глянцевих журналів. Особлива увага приділяється взаємозв’язку змісту, композиції, типографіки, модульної сітки, фотографії та графічних елементів у структурі видання. Практична частина курсу орієнтована на набуття професійних навичок роботи в Adobe InDesign — від створення документа та побудови модульної сітки до верстки текстових і графічних матеріалів та підготовки макета до друку.

У процесі вивчення дисципліни здобувачі послідовно опановують етапи створення журнального видання: розроблення концепції та структури, визначення формату й системи композиції, формування типографічної системи, створення та використання Parent Pages, Paragraph Styles, Character Styles і Object Styles, роботу з текстовими та графічними фреймами, розміщення й кадрування зображень, організацію багатосторінкового документа. Окреме місце займає практичне опрацювання різних типів журнальних розворотів, обкладинки, змісту, статей, фотоматеріалів, цитат, інфографіки та рекламних блоків.

Результатом вивчення дисципліни має стати здатність самостійно розробляти цілісний дизайн багатосторінкового видання та виконувати його професійну верстку в Adobe InDesign. Здобувачі набувають навичок технічної підготовки макета, використання Preflight, контролю шрифтів, зображень, полів і вильотів, а також експорту готового видання у формат PDF для 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 «Реклама та зв'язки з громадськістю»

Код	Назва компетентності	Результати навчання
ІК.	Здатність розв’язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в галузі соціальних комунікацій, що передбачає застосування положень і методів соціально-комунікаційних та інших наук і характеризується невизначеністю умов.	ПРН2. Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.
ЗК2.	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.	ПРН1. Пояснювати свої виробничі дії та операції на основі отриманих знань. ПРН2. Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції. оприлюднення.
ЗК5.	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.	ПРН2. Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції. ПРН15. Створювати грамотний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.
ФК5.	Здатність ефективно просувати створений медійний продукт.	ПРН1. Пояснювати свої виробничі дії та операції на основі отриманих знань. ПРН15. Створювати грамотний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	**3**		
Семестр	**6**		
Кількість кредитів ECTS	**3**		
Аудиторні навчальні заняття		**Стац.**	**Заоч.**
	лекції	**-**	**-**
	практичні	**42год.**	**8 год.**
Самостійна робота		**48 год.**	**82 год.**
Форма підсумкового контролю	**Екзамен**		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни

Пререквізити	**Постреквізити**
Візуальний сторітелінг	Організація рекламної кампанії
Медійний практикум	
Виробництво нішевого журналу	

ЗМІСТ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№	Тема практичного заняття	Практичне завдання	Години
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ І			
1.	Концепція та структура глянцевого журналу	Розробити концепцію глянцевого журналу визначеної тематики. Визначити цільову аудиторію, формат, назву, тематику, рубрики та характер візуальної подачі. Проаналізувати сучасні журнальні видання й визначити особливості їхньої композиції, типографіки та роботи з фотографією. Створити moodboard і структурно-змістову модель видання.	4
2.	Формат, модульна сітка та дизайн-система журнального видання	Розробити дизайн-систему майбутнього журналу: визначити формат, поля, кількість колонок, модульну сітку, базову лінію, систему шрифтів і кольорову палітру. Визначити принципи розміщення тексту, фотографій, заголовків, цитат, підписів та декоративних елементів. Підготувати макетну систему для подальшої реалізації в Adobe InDesign.	4
3.	Професійна обробка фотографій у Adobe Photoshop для журнальної верстки	Підготувати фотоматеріали для журнального видання в Adobe Photoshop. Виконати кадрування, корекцію експозиції, контрасту, кольору та балансу білого, ретуш, видалення небажаних елементів, підготовку зображень різного формату. Опрацювати принципи неруйнівного редагування із використанням Adjustment Layers, масок та Smart Objects. Підготувати зображення відповідно до вимог подальшої верстки та друку.	6
4.	Створення багатосторінкового документа та типографічної системи в Adobe InDesign	Створити професійний багатосторінковий документ в Adobe InDesign. Налаштувати формат сторінки, поля, колонки, вильоти та модульну сітку. Створити Parent Pages, автоматичну нумерацію сторінок, текстові та графічні фрейми. Розробити Paragraph Styles, Character Styles та Object Styles для заголовків, підзаголовків, основного тексту, цитат, підписів і графічних елементів.	8
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ ІІ			
5.	Професійна текстова верстка в Adobe InDesign	Виконати верстку журнальної статті з використанням підготовлених текстових матеріалів. Здійснити імпорт та форматування тексту, створення і зв’язування текстових фреймів,	8

		організацію колонок, налаштування абзаців, переносів, інтерліньяжу та вирівнювання. Опрацювати типографічні проблеми: висячі рядки, короткі кінцеві рядки, неправильні переноси та порушення ритму тексту.	
6.	Професійна композиція журнального розвороту: текст + фотографія	Розробити та зверстати 3–4 журнальні розвороти в Adobe InDesign із використанням фотографій, попередньо оброблених у Photoshop. Опрацювати масштабування, кадрування, обтікання текстом (Text Wrap), вирівнювання, прив'язку об'єктів, композиційні акценти та візуальну ієрархію. Створити різні типи розворотів: тематична стаття, інтерв'ю, фотоматеріал, editorial-розворот.	6
7.	Складна журнальна верстка та систематизація багатосторінкового макета	Зверстати сторінки зі складною структурою: зміст, великі фотоматеріали, цитати, врізки, інфографіку, таблиці, списки та рекламні блоки. Використати Parent Pages, стилі об'єктів і тексту, Layers, Align, Libraries та інші інструменти Adobe InDesign. Об'єднати окремі сторінки у цілісний багатосторінковий макет і забезпечити стилістичну та технічну єдність видання.	4
8.	Фінальна верстка, переддрукарська підготовка та експорт журналу	Завершити верстку журналу в Adobe InDesign. Розробити обкладинку, зміст, вступні та завершальні сторінки. Провести комплексну перевірку макета за допомогою Preflight: перевірити шрифти, зображення, роздільну здатність, кольорову модель, поля безпеки, вильоти та зв'язані файли. Підготувати PDF відповідно до вимог друку та презентувати завершене видання.	2

Підсумкове екзаменаційне практичне завдання. Розробити дизайн та виконати повну верстку глянцевого журналу обсягом 22–24 сторінки в Adobe InDesign**.** Макет має включати обкладинку, зміст, тематичні статті, фотоматеріали, цитати, підписи, графічні та рекламні блоки. Забезпечити системність модульної сітки, типографіки, Parent Pages, Paragraph Styles, Character Styles та Object Styles. Виконати технічну перевірку макета за допомогою Preflight та експортувати фінальний PDF, підготовлений до друку.

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	82
Опрацювання матеріалу, викладеного на лекціях	-	-

Підготовка до практичних занять та контрольних заходів	4	10
Підготовка з практичних робіт	6	10
Підготовка до поточного контролю	4	10
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	34	52

Самостійна робота спрямована на поглиблення теоретичних знань і закріплення практичних навичок проєктування та верстки багатосторінкових друкованих видань. Основний акцент робиться на самостійному опрацюванні можливостей Adobe InDesign**,** розвитку навичок типографічного та композиційного аналізу, а також послідовному виконанні етапів створення журнального макета.

№	Тема самостійної роботи	Зміст завдання	Результат
1	Аналіз сучасних журнальних видань	Проаналізувати 3–5 сучасних журналів за тематикою, форматом, композицією, типографікою, кольоровою системою, характером використання фотографій та графіки.	Аналітична таблиця та висновки
2	Розробка концепції власного журналу	Визначити тему, цільову аудиторію, назву, формат, основні рубрики, стилістичний напрям та характер візуальної комунікації. Створити moodboard.	Концепція та moodboard
3	Проєктування модульної сітки	Самостійно розробити систему полів, колонок, модулів і базової лінії для майбутнього журналу. Обґрунтувати вибрані параметри.	Схема модульної сітки
4	Типографічна система видання	Дослідити принципи поєднання шрифтів та сформувати систему заголовків, підзаголовків, основного тексту, цитат і підписів.	Типографічна специфікація
5	Робота зі стилями в Adobe InDesign	Створити в InDesign Paragraph Styles, Character Styles та Object Styles для основних елементів журнальної верстки. Перевірити їх застосування на декількох сторінках.	Файл InDesign зі стилями
6	Верстка текстового матеріалу	Виконати самостійну верстку журнальної статті: імпортувати текст, створити та зв’язати текстові фрейми, налаштувати колонки, відступи, переноси й типографічну ієрархію.	2–4 зверстані сторінки
7	Верстка фотоматеріалів і журнального розвороту	Розробити композицію розвороту з використанням фотографій, заголовків, тексту, цитат та графічних елементів. Застосувати кадрування, масштабування, обтікання текстом і вирівнювання.	2–3 журнальні розвороти

8	Обкладинка та зміст журналу	Розробити обкладинку та сторінку змісту з урахуванням загальної дизайн-системи видання.	Обкладинка та зміст
9	Складні елементи журнальної верстки	Самостійно зверстати сторінку з таблицею, інфографікою, врізкою, цитатою або рекламним блоком.	1–2 тематичні сторінки
10	Parent Pages та автоматизація верстки	Налаштувати Parent Pages для сторінок журналу, додати автоматичну нумерацію, колонтитули та повторювані елементи.	Шаблон сторінок InDesign
11	Аналіз і корекція верстки	Провести перевірку власного макета: композиція, типографіка, вирівнювання, відступи, переноси, якість зображень та єдність оформлення. Внести необхідні корективи.	Виправлений макет
12	Переддрукарська підготовка	Виконати перевірку документа за допомогою Preflight, перевірити шрифти, зображення, кольорову модель, поля та вильоти. Підготувати PDF для друку.	Перевірений PDF-файл

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 покликанням.

3) щодо відпрацювання пропущених занять

Згідно "Положення про організацію освітнього процесу" здобувач допускається до семестрового контролю з конкретної навчальної дисципліни (семестрового екзамену, диференційованого заліку), якщо він виконав усі види робіт,

передбачені на семестр навчальним планом та силабусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання (отримав ≥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`ютерна графіка та дизайн» 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 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 анульовується 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 покликанням.

Під час вивчення навчальної дисципліни " Комп`ютерна графіка та дизайн" студентам надається можливість перерахування неформальної освіти. До прикладу, із запропонованого переліку можна пройти сертифіковані (безкоштовні) курси на освітніх платформах, відтак сертифікат, який отримали під час навчання, – є підтвердженням засвоєння студентом окремих тем, що включені у зміст дисципліни:

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

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

Аудиторні заняття з дисципліни «Комп`ютерна графіка та дизайн» 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.

Результат навчання	**Методи навчання**	**Методи оцінювання**
ПРН 1. Пояснювати свої виробничі дії та операції на основі отриманих знань.	Демонстрація прикладів, практичні завдання, робота в Adobe Photoshop та Adobe InDesign, аналіз результатів практичної діяльності.	Перевірка практичних завдань; оцінювання обґрунтування прийнятих дизайнерських рішень.
ПРН 2. Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи проведення інформаційної акції.	Проєктний метод; практичне навчання; аналіз та синтез інформації; демонстрація професійних прикладів; індивідуальна та групова робота; використання цифрових інструментів; творчі завдання.	Перевірка практичних робіт; оцінювання індивідуальних і групових проєктів; аналіз інформаційного продукту; презентація та захист проєкту; оцінювання самостійної роботи; підсумковий контроль.
ПРН 15. Створювати грамотний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.	Проєктний метод; практичні заняття зі створення макетів; візуальний аналіз; робота з Adobe Photoshop та Adobe InDesign; експериментування з композицією, типографікою та візуальними засобами; презентація та захист проєктів.	Оцінювання практичних завдань; перевірка готових макетів, оцінювання композиції, типографіки та технічної якості; презентація та захист проєкту.

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`ютерна графіка та дизайн» 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 InDesign), а також засоби штучного інтелекту Adobe Firefly та інших інтегрованих AI-сервісів. Для виконання практичних робіт передбачаються пристрої введення та виведення інформації (проєктор), 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**
«незадовільно»	здобувач освіти не опанував навчальний матеріал дисципліни, володіє матеріалом на елементарному рівні, практично не володіє інструментами програмного забезпечення, спостерігається відсутність будь-якої оригінальності у виконанні практичних завдань, багато завдань не виконано, терміни не дотримані.
«задовільно»	здобувач освіти має практичні навички виконання графічних робіт, знайомий з інструментами, але потребує додаткової практики, володіє матеріалом на початковому рівні, значну частину матеріалу відтворює на репродуктивному рівні; виконує роботи на елементарному початковому рівні, креативності не вистачає, багато робіт є традиційними, здаються роботи, які потребують значних доопрацювань.
«добре»	здобувач освіти проявляє креативність в при виконанні практичних завдань та готовність ділитися думками та ідеями, активно бере участь в обговоренні, більшість завдань виконано вчасно, але є недоліки, які швидко поправляються; здатний застосовувати вивчений матеріал на рівні стандартних ситуацій; володіє інструментами, але не всі роботи виконані з однаковою якістю.
«відмінно»	здобувач освіти відмінно засвоїв матеріал навчальної дисципліни, має сформоване чітке уявлення про послідовність виконання роботи, володіє всіма основними інструментами програмного забезпечення, виконує роботи на високому рівні; використовує набуті знання і вміння в нестандартних ситуаціях; показує високий рівень творчого підходу, оригінальні ідеї.

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`ютерна графіка та дизайн» є екзамен, який передбачає здачу студентом усіх практичних завдань за семестр у тому вигляді, який прописаний в завданні та підсумкове екзаменаційне практичне завдання.

Бали	Критерії оцінювання практичної підсумкової роботи
37-40	Практичне завдання виконано повністю, самостійно та якісно. Студент правильно й упевнено застосовує інструменти Adobe InDesign / Adobe Photoshop відповідно до завдання. 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.
33-36	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.
30-32	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.
25-29	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.
0-24	Студент, не опанував практичний та теоретичний матеріал, не виконав завдання

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.: Компютерна 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.