

Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну  
імені Михайла Бойчука  
Факультет Дизайну

Кафедра Промислового дизайну та комп'ютерних технологій

### СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОК. 05 Комп'ютерні технології  
(назва дисципліни без скорочень)

#### Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	другий (магістерський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація
Спеціалізація	
Освітня програма	ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА «ДЕКОРАТИВНО- ПРИКЛАДНЕ МИСТЕЦТВО»
Статус дисципліни	обов'язкова
Курс / семестр	1, 2 курс, 2, 3 семестри
Кількість кредитів ЄКТС	Кількість кредитів за навчальним планом 10
Розподіл за видами занять та годинами навчання	Лекції – 10 год.
	Семінарські – 0 год.
	Практичні – 90 год.
	Самостійна робота – 200 год.
Форма підсумкового контролю	Залік 2, 3 семестри.
Викладач	Ковальов Юрій Миколайович, д-р технічних наук, професор, завідувач кафедри промислового дизайну та комп'ютерних технологій
Контактна інформація викладача	<a href="mailto:kovalov_y@kdidpamid.edu.ua">kovalov_y@kdidpamid.edu.ua</a>
Ресурси комунікації з викладачем	<a href="https://meet.google.com/qqc-nerd-zah">https://meet.google.com/qqc-nerd-zah</a> <a href="https://classroom.google.com/c/NjIyMjYzNzcxMjI0?cjc=katvpzq">https://classroom.google.com/c/NjIyMjYzNzcxMjI0?cjc=katvpzq</a> katvpzq
Дні занять	Згідно розпису
Консультації	Не передбачені робочим навчальним планом

### Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	<p>Розглядається програмно-апаратне забезпечення творчої діяльності у галузі декоративно-прикладного мистецтва за напрямками: верстка і оформлення робіт і презентацій, комп'ютерний живопис, тривимірне моделювання, моделювання, проектування одягу, оцифрування. Дисципліна надає необхідну інформацію щодо комп'ютерних технологій для магістрантів спеціальності Декоративно-прикладне мистецтво. У системі підготовки магістра ДПМ дисципліна надає можливість розв'язати основні творчі задачі за спеціалізаціями, підготовка яких ведеться у КДАДПМвД ім. М. Бойчука .</p>
Мета й завдання навчальної дисципліни	<p>Метою викладання дисципліни є формування у студентів передбачених освітньо-професійною програмою компетентностей.</p> <p>Основними завданнями вивчення дисципліни є отримання студентами теоретичних знань та практичних навичок використання комп'ютерних програм для розв'язання творчих задач у галузі декоративно-прикладного мистецтва.</p> <p>У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен</p> <p>Знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- характеристики сучасних апаратних і програмних засобів комп'ютерного живопису, моделювання, оформлення та оцифрування у декоративно-прикладному мистецтві та перспективні напрямки їх розвитку;</li> <li>- основи комп'ютерних технологій на різних стадіях розробки творів декоративно-прикладного мистецтва;</li> <li>- основи формування реалістичних дво- і тривимірних зображень.</li> </ul> <p>Вміти на рівні професійних навичок:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- використовувати специфічні комп'ютерні програми для презентацій, живопису, скульптури, проектування одягу, оцифрування.</li> </ul>
Передумови вивчення дисципліни	<p>Необхідний рівень попередньої профільної підготовки</p> <p>Навчальні дисципліни, вивчені раніше</p> <p>Методологія мистецтвознавчих досліджень</p> <p>Синтез мистецтв</p> <p>Рисунок спеціальний</p> <p>Живопис спеціальний</p>

	Арт-менеджмент та інтелектуальна власність
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні задачі та проблеми у галузі образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва під час практичної діяльності або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.
Загальні компетенції (ЗК)	<p>ЗК 1. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p>ЗК 2. Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.</p> <p>ЗК 3. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).</p> <p>ЗК 4. Здатність працювати в міжнародному контексті.</p> <p>ЗК 5. Здатність розробляти та керувати проектами.</p> <p>ЗК 6. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.</p>
Фахові (предметно-специфічні) компетенції спеціальності (СК)	<p>СК 1. Здатність переосмислювати базові знання, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну образно-асоціативну мову при створенні художнього образу.</p> <p>СК 2. Здатність трактувати формотворчі мистецькі засоби як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства.</p> <p>СК 3. Здатність використовувати знання та практичні навички з сценографії з метою найвиразнішого розкриття концепції і змісту драматичного твору та його художнього втілення.</p> <p>СК 6. Здатність формувати мистецькі концепції на підставі проведення дослідження тих чи інших аспектів художньої творчості.</p> <p>СК 8. Здатність до використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій в контексті проведення мистецтвознавчих та реставраційних досліджень.</p> <p>СК 9. Здатність створювати затребуваний на художньому ринку суспільно значущий продукт образотворчого та/або декоративного мистецтва.</p>

## Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		лекції	практичні	інд. роб.	сам. роб. <sup>1</sup>		лекції	практичні	інд. роб.	сам. роб.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
<b>Семестр 2</b>										
<b>Модуль 1</b>										
<b>Змістовий модуль 1. «Засоби комп'ютерного оформлення»</b>										
Тема 1. Digital Arts: комп'ютерне мистецтво – визначення, історія, різновиди, підтримка, ресурси	12	2	2	0	8					
Тема 2. Загальна характеристика апаратних засобів, що використовуються у комп'ютерному мистецтві.	12	2	2	0	8					
Тема 3. Загальна характеристика програмних засобів, що використовуються у комп'ютерному мистецтві.	12	2	2	0	8					
Тема 4. Генерація кольорових схем. Програма Adobe Color.	6	0	2	0	4					
Тема 5. Задачі оформлення і презентації. Поняття, термінологія і особливості верстки різних типів документів.	12	0	4	0	8					
Тема 6. Adobe Illustrator: призначення, вимоги, інтерфейс.	12	0	4	0	8					
Тема 7. Палітра інструментів: робота із геометрією, із кольором, із шрифтами.	18	0	6	0	12					
Тема 8. Верстка, зберігання, взаємодія із іншими	12	0	4	0	8					

<sup>1</sup> Самостійна робота включає години: підготовки до аудиторних занять (лекцій, практичних); опрацювання розділів програми, які не викладаються на лекціях; розрахункових (розрахунково-графічних) робіт; індивідуального науково-дослідного завдання; підготовки до контрольних заходів, їх складання студентами заочної форми навчання.

програмами.										
Тема 9. Приклади верстки різних типів документів.	42	0	14	0	28					
Разом за змістовим модулем 1	138	6	40	0	92					
<b>Модуль 2</b>										
<b>Змістовий модуль 2. «Засоби комп'ютерного живопису»</b>										
Тема 10. Програма комп'ютерного живопису Corel Painter та альтернативи. Системні вимоги та інтерфейс. Можливості і область застосування програми. Отримання і установка навчальної версії. Налаштування параметрів. Шари.	12	0	6	0	6					
Тема 11. Палітра інструментів.	12	0	6	0	6					
Тема 12. Приклади розробки творів комп'ютерного живопису. Практична робота на заняттях. Зберігання результатів. Взаємодія із іншими програмами.	36	0	12	0	24					
Тема 12. Використання програми Adobe Photoshop для постобробки зображень.	12	0	6	0	6					
Разом за змістовим модулем 2	72	0	30	0	43					
<b>Разом за 2 семестр</b>	210	6	70	0	134					
<b>Вид контролю: залік</b>										
<b>Семестр 3</b>										
<b>Модуль 3</b>										
<b>Змістовий модуль 3. «Засоби комп'ютерного тривимірного моделювання та оцифрування»</b>										
Тема 1. Задачі, апаратні і програмні засоби тривимірного моделювання у декоративно-прикладному мистецтві.	12	2	2	0	8					
Тема 2. Задачі, апаратні і програмні засоби оцифрування у декоративно-прикладному мистецтві.	12	2	2	0	8					
Тема 3. Програма Pixologic Zbrush: системні вимоги та	6	0	2	0	6					

інтерфейс. Можливості і область застосування програми. Отримання і установка навчальної версії. Налаштування параметрів. Альтернативні програми тривимірного моделювання.										
Тема 4. Приклади і практична робота у програмі Zbrush.	24	0	5	0	16					
Тема 5. Програма моделювання одягу Marvelous Designer: системні вимоги та інтерфейс. Можливості і область застосування програми. Отримання і установка навчальної версії. Налаштування параметрів.	6	0	2	0	6					
Тема 6. Приклади і практична робота у програмі Marvelous Designer. Віртуальні примірочки.	24	0	5	0	16					
Тема 7. Програмне забезпечення оцифрування.	6	0	2	0	6					
Разом за змістовим модулем 2	90	4	26	0	60					
<b>Разом за 3 семестр</b>	90	4	20	0	66					
<b>Вид контролю: залік</b>										
<b>Усього годин (по 3 модулям)</b>	300	10	90		200					

### Рекомендовані джерела інформації

Основні:

1. Wood B. (2023). Adobe Illustrator Classroom in a Book. Adobe Press
2. Adobe Illustrator (2022): The Professional Portfolio. Against The Clock
3. Chavez C. (2023). Adobe Photoshop Classroom in a Book. Adobe Press
4. Kelby S. (2023). Adobe Photoshop Book for Digital Photographers. New Riders
5. Grossman R. (2022). Digital Painting Fundamentals with Corel Painter 11. Art Graphic book
6. Wise D., Hellfritsch L. (2010). Secrets of Corel Painter Experts: Tips, Techniques, and Insights for Users of All Abilities. Cengage Learning PTR
7. Tickoo S. (2022). Pixologic ZBrush 2022: A Comprehensive Guide. CAD/CIM Technologies
8. Beginner's Guide to ZBrush (2017). 3DTotal Publishing

9. Griffiths L. (2016). Understanding Marvelous Designer: A Guide for CG Artists. Wild Web Works

Додаткові:

10. Красильников Н.Н Цифрова обробка 2D- и 3D-зображень. [Навчальний посібник]. ВHV, 2017.-608 с.

Інтернет ресурси:

Навчальні курси Adobe Illustrator:

11. <https://helpx.adobe.com/ua/support/illustrator.html>

12. <https://prjctr.com/course/adobe-illustrator>

Навчальні курси Adobe Photoshop:

13. <https://helpx.adobe.com/ua/support/photoshop.html>

14. <https://cases.media/creativepractice/course/photoshop-basics/about>

Навчальні курси Corel Painter:

15. <https://www.youtube.com/watch?v=yptui4dfq-QE>

16. <https://www.youtube.com/watch?v=ZcGZYWOzwQg>

Навчальні курси ZBrush:

17. [https://www.youtube.com/watch?v=GzDIxMnZ\\_Po](https://www.youtube.com/watch?v=GzDIxMnZ_Po)

18. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_yKGfcp2z3k](https://www.youtube.com/watch?v=_yKGfcp2z3k)

Навчальні курси Marvelous Designer:

19. <https://www.youtube.com/c/marvelousdesigner>

20. <https://www.youtube.com/watch?v=7dDlt2hIh4U>

21. <https://www.youtube.com/watch?v=7rNP31TYjkQ>

### Методи контролю та розподіл балів

2 семестр: диференційований залік

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
<b>Змістовий модуль 1.</b> Засоби комп'ютерного оформлення	2 семестр, згідно робочого навчального плану	<i>Поточний модульний контроль: усне опитування, перевірка виконання завдань</i>	56
<b>Змістовий модуль 2.</b> Засоби комп'ютерного живопису	2 семестр, згідно робочого навчального плану	<i>Поточний модульний контроль: усне опитування, перевірка виконання завдань, захист індивідуальних завдань</i>	44
<b>РАЗОМ:</b>			100

**3 семестр: диференційований залік**

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
<b>Змістовий модуль 3.</b> Засоби комп'ютерного тривимірного моделювання та оцифрування	3 семестр, згідно робочого навчального плану	<i>Поточний модульний контроль: усне опитування, перевірка виконання завдань</i>	100
<b>РАЗОМ:</b>			100

**Шкала оцінювання: національна та ECTS**

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
82-89	<b>B</b>	добре	
74-81	<b>C</b>		
64-73	<b>D</b>	задовільно	
60-63	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

**Технічне, програмне та інструментальне забезпечення**

Необхідне обладнання, устаткування	
Необхідні засоби	Ноутбук, персональний комп'ютер, мобільний пристрій (телефон, планшет) з підключенням до Інтернет для: комунікації та опитувань; виконання домашніх завдань; виконання завдань самостійної роботи тощо
Програмне забезпечення	
Матеріали, інструменти	Блокнот для конспекту, ручка

**Політика вивчення навчальної дисципліни**



<p>Політику щодо академічної доброчесності</p>	<p>Під час роботи над завданнями порушення академічної доброчесності є неприпустимим: при використанні Інтернет ресурсів та інших джерел інформації студент повинен вказати джерело, використане під час виконання завдання. Усі письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями не більше 30%. У разі виявлення факту плагіату студент отримує за завдання 0 балів і повинен повторно виконати завдання. Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних пристроїв). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування.</p>
<p>Політика щодо відвідування занять</p>	<p>Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в дистанційному (он-лайн) режимі за погодженням із викладачем, з презентуванням виконаних завдань під час консультації викладача. Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Недопустимі запізнення на заняття без поважної причини.</p>
<p>Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання</p>	<p>Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлені терміни. Ліквідація заборгованості відбувається протягом 1 тижня після встановленого терміну. Завдання, які не виконані у встановлений термін, оцінюються викладачем в межах 50% звичайної оцінки.</p>
<p>Політика щодо правил поведінки на заняттях</p>	<p>Навчальна дисципліна передбачає роботу в колективі. Середовище в аудиторії є дружнім, творчим, відкритим до конструктивної критики. Під час занять студент повинен обов'язково вимкнути звук мобільних телефонів. За необхідності він має право на дозвіл вийти з аудиторії (окрім заліку або екзамену). Вітається власна думка з теми заняття, яка базується на аргументованій відповіді та доказах, зібраних під час практичних або самостійних занять.</p>
<p>Політика щодо комунікації з викладачем</p>	<p>Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни; 2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються); 3) файли підписувати таким чином:</p>

прізвище\_ завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — jpeg, pdf.

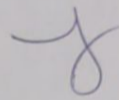
Консультації з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.

У разі відрядження, хвороби тощо викладач має право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю з керівництвом та студентами.

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни

<https://classroom.google.com/c/NjlyMjYzNzcxMjI0?cjc=katvpzq>  
katvpzq

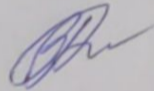
Розробник силабусу  
навчальної дисципліни



Ковальов Ю.М

(підписи, прізвища, ініціали)

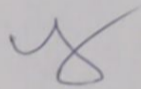
Гарант освітньої програми



Хижинський В.В.

(підписи, прізвища, ініціали)

Завідувач кафедри



Ковальов Ю.М.

(підписи, прізвища, ініціали)

Силабус затверджено  
на засіданні кафедри

Промислового дизайну та комп'ютерних  
технологій  
(назва кафедри)

від 31 серпня 2023 р., протокол № 1