

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука

Факультет _____ дизайну _____
(назва факультету)
Кафедра _____ графічного дизайну _____
(назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної
діяльності
_____ І.В. Петрова
(підпис) (ініціали, прізвище)
« 26 » _____ квітня _____ 2024 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ОК 16 Основи анімації

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти _____ перший бакалаврський _____
(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))

галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво _____
(шифр і назва)

освітня програма _____ Мистецтво мультимедіа _____
(назва)

спеціальність _____ 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація _____
(шифр і назва)

тип дисципліни _____ обов'язкова _____
(обов'язкова/за вибором)

мова викладання _____ українська _____
(українська/англійська)

ПОГОДЖЕНО

Керівник групи забезпечення освітньо-
професійної програми (для акредитованих ОПП та
акредитованих спеціальностей)

АБО

Керівник проектної групи (для ліцензованих ОПП
та ОПП, набір на які здійснюється вперше)

_____ І.В.Петрова
(підпис, ініціали, прізвище)

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри
графічного дизайну
(назва кафедри)

23.04.2024 № 9

Завідувач кафедри

_____ Л.М.Коваль
(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма навчальної дисципліни «Основи анімації» для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем «Бакалавр» за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація. КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2024. – 16 с.

Розробник(и): викладач кафедри графічного дизайну Шульгіна А. А. _

(вказати авторів: ПІБ, науковий ступінь, вчене звання, посада, кафедра, e-mail викладача)

Робочу програму перевірено

Декан факультету



(підпис)

Т.В. Малік

(ініціали, прізвище)

24.04.2024 № 4

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету дизайну

(назва факультету)

Протокол засідання НМР факультету 24.04.2024 № 4

Голова НМР факультету



(підпис)

Л.М.Коваль

(ініціали, прізвище)

© Шульгіна А.А., 2024 рік

© КДАДПМД ім. М. Бойчука, 2024 рік

1 Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 9,0	Галузь знань <u>02 Культура і мистецтво</u> _ (шифр і назва)	Обов'язкова	
Електронна адреса: https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-monumentalnogo-i-stankovogo-zhyvopysu/	Спеціальність (освітня програма): <u>023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація</u> _ (шифр і назва) <u>Мистецтво мультимедіа</u> (назва)	Рік підготовки:	
		<u>2</u> -й	_____ -й
Загальна кількість годин – 270		Семестр	
		<u>3-4</u> -й	_____ -й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4 самостійної роботи студента – 4	Освітній рівень: _____ перший (бакалаврський) (перший (бакалаврський)/другий (магістерський))	Лекції	
		_____ год.	_____ год.
		Практичні, семінарські	
		132_ год.	_____ год.
		Самостійна робота	
		<u>138</u> год.	_____ год.
		Індивідуальні завдання: _____ год.	
		Вид контролю: Поточний, підсумковий	
Форма контролю: Диф. залік, екзаменаційний перегляд			

2 Мета вивчення навчальної дисципліни¹

Метою вивчення навчальної дисципліни «_Основи анімації» є формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких компетентностей:

- ЗК 2. Здатність зберігати і примножувати культурномистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.
- ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ЗК 9. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
- ЗК 13. Здатність працювати в міжнародному контексті.
- СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.
- СК 4. Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями.
- СК 5. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва.
- СК 7. Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.
- СК 9. Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.
- СК 10. Здатність усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.
- СК 12. Здатність презентувати художні твори та мистецтвознавчі дослідження у вітчизняному та міжнародному контекстах.

Програмні результати навчання, для формування яких використовується навчальна дисципліна:

- ПРН 1. Застосовувати комплексний художній підхід для створення цілісного образу.
- ПРН 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.
- ПРН 4. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями).
- ПРН 6. Застосовувати знання з композиції, розробляти формальні площинні, об'ємні та просторові композиційні рішення і виконувати їх у відповідних техніках та матеріалах.

¹ Для обов'язкових дисциплін у цьому пункті варто стисло зазначити місце навчальної дисципліни в освітній програмі. Зокрема, тут наводяться визначені освітньою програмою компетентності та програмні результати навчання, для формування яких використовується ця навчальна дисципліна. Для вибіркових дисциплін наводяться: коротке пояснення можливостей та переваг, які надає вивчення дисципліни, формулюються результати навчання та компетентності для конкретного модуля.

- ПРН 7. Відобразити морфологічні, стильові та кольорофактурні властивості об'єктів образотворчого, декоративного мистецтва, реставрації та використовувати існуючі методики реставрації творів мистецтва в практичній діяльності за фахом.
- ПРН 8. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення композиційних рішень; аналізувати принципи морфології об'єктів живої природи, культурномистецької спадщини і застосовувати результати аналізу при формуванні концепції твору та побудові художнього образу.
- ПРН 13. Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

3 Передумови для вивчення дисципліни²

№ з/п	Навчальні дисципліни, вивчені раніше
1.	Основи композиції та формотворення
2.	Комп'ютерні технології за фахом
3.	Фотоколаж та фотоманіпуляція

4 Очікувані результати навчання³

Внаслідок вивчення модуля навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання** (6-8 результатів навчання):

3 семестр

1. Вміти створювати gif анімації згідно до розкадрування та сценарію.
2. Вміти створювати анімації з використанням масок, текстур і з акцентом на підготовку до руху.
3. Вміти створювати анімації з простих форм у програмі для відеоефектів.
4. Вміти орієнтуватися в інтерфейсі програм для відеоефектів.
5. Знати та вміти застосувати анімаційні принципи в програмі для відеоефектів.

² За винятком навчальних дисциплін 1 курсу 1 семестру

³ Подається деталізація програмних результатів навчання, визначених відповідною освітньою програмою, для кожного модуля (семестру).

Формулювання результатів навчання мають зазначати рівень їх сформованості, наприклад, через його достатність для вирішення певного класу завдань професійної діяльності та/або подальшого навчання за освітньою програмою.

1. Вміти створювати за допомогою базових параметрів програми програми для відеоефектів анімації слова та тематичних титрів до фільму.
2. Вміти створювати ліпсінг у персонажа.
3. Вміти створювати рух (ходу) у персонажа.
4. Вміти створювати персонажа, що біжить.

5 Програма навчальної дисципліни

5.1 Тематичний план навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		л	п	інд.	с.р.		л	п	інд.	с.р.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
Семестр 3										
Тема 1. Інтерфейс програм для відеоефектів	30		14		16					
Тема 2. Анімаційні принципи. Таймінг та спейсінг	30		16		14					
Тема 3. Арки, інерційні рухи та рухи, що накладаються	30		14		16					
Тема 4. Стиснення та розтягнення	30		16		14					
Усього годин	120		60		60					
Вид контролю: диф. залік										
Семестр 4										
Тема 1. Вага і маса об'єкта	25		12		13					
Тема 2. Підготовка до руху, маски, текстури	25		12		13					
Тема 3. Анімація в рекламі. Анімація лінгвістики	25		12		13					
Тема 4. Анімація логотипа	25		12		13					
Тема 5. Анімація персонажа. Ліпсінг	25		12		13					
Тема 6. Анімація персонажа. Хода і біг	25		12		13					
Усього годин	150		72		78					
Вид контролю: екзаменаційний перегляд										

5.4 Теми практичних занять

3 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Тема 1. Інтерфейс програм для відеоефектів Знайомство з програмами для анімації. Їх базові параметри та можливості [8, с. 52–53]; [8, с. 66–67]; [8, с. 144–145]	14	
2	Тема 2. Анімаційні принципи. Таймінг та спейсінг Побудова в програмі для відеоефектів внутрішнього ритму у окремих рухах простих форм (коло, квадрат, трикутник) [2, с. 230–231]	16	
3	Тема 3. Арки, інерційні рухи та рухи, що накладаються Дослідити які анімаційні принципи корисні для анімації інтерфейсів [7, с. 11–12]	14	
4	Тема 4. Стиснення та розтягнення Створення анімації стрибаючого м'яча у програмі для відеоефектів. [2, с. 229–230]	16	
Усього годин за _3_ семестр		60	

4 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Тема 1. Вага і маса об'єкта Створення в програмі для відеоефектів предметів з різною вагою і з різними рухом [4, с. 256–257]	12	
2	Тема 2. Підготовка до руху, маски, текстури Створення анімації з використанням масок, текстур і з акцентом на підготовку до руху. [7, с. 11–12]	12	
3	Тема 3. Анімація в рекламі. Анімація леттерінга Створення за допомогою базових параметрів програми для відеоефектів продуманої анімації слова (обраного заздалегідь). [3, с. 177–178]	12	
4	Тема 4. Анімація логотипа Створити анімацію логотипа існуючої фірми [3, с. 89–90]	12	
5	Тема 5. Анімація персонажа. Ліпсінг	12	

	Створити анімацію ліпсінгу персонажа [4, с. 201–230]		
6	Тема 6. Анімація персонажа. Хода і біг Створення та рігінг, у програмі для відеоефектів, персонажа, який ходить, а потім біжить [1, с. 269]; [6, с. 48–49]; [4, с. 176–200]	12	
Усього годин за _4_ семестр		72	

5.5 Самостійна робота⁴

3 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин		Вид контролю
		ДФН	ЗФН	
1	Тема 1. Інтерфейс програм для відеоефектів. Знайомство з програмами для анімації. Їх базові параметри та можливості. Самостійна робота над темою.	16		поточний
2	Тема 2. Анімаційні принципи. Таймінг та спейсінг. Побудова в програмі для відеоефектів внутрішнього ритму у окремих рухах простих форм (коло, квадрат, трикутник) Самостійна робота над темою.	14		поточний
3	Тема 3. Арки, інерційні рухи та рухи, що накладаються. Дослідити які анімаційні принципи корисні для анімації інтерфейсів Самостійна робота над темою.	16		поточний
4	Тема 4. Стиснення та розтягнення. Створення анімації стрибаючого м'яча у програмі для відеоефектів. Самостійна робота над темою.	14		поточний
Усього годин за _3_ семестр		60		

4 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин		Вид контролю
		ДФН	ЗФН	

⁴ 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.

1	Тема 1. Вага і маса об'єкта. Створення в програмі для відеоефектів предметів з різною вагою і з різними рухом. Самостійна робота над темою.	13		поточний
2	Тема 2. Підготовка до руху, маски, текстури. Створення анімації з використанням масок, текстур і з акцентом на підготовку до руху. Самостійна робота над темою.	13		поточний
3	Тема 3. Анімація в рекламі. Анімація леттерінга. Створення за допомогою базових параметрів програми продуманої анімації слова (обраного заздалегідь). Самостійна робота над темою.	13		поточний
4	Тема 4. Анімація логотипа. Створити анімацію логотипа існуючої фірми. Самостійна робота над темою.	13		поточний
5	Тема 5. Анімація персонажа. Ліпсінг. Створити анімацію ліпсінгу персонажа. Самостійна робота над темою.	13		поточний
6	Тема 6. Анімація персонажа. Хода і біг. Створення та рігінг, у програмі для відеоефектів, персонажа, який ходить, а потім біжить. Самостійна робота над темою.	13		поточний
Усього годин за 4 семестр		78		

6 Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування⁵

Під час викладання курсу використовуються наступні засоби діагностики результатів навчання, зокрема, методи їх демонстрування:

- демонстрація творчих робіт;
- екзаменаційні перегляди;

⁵ Містить методи контролю результатів навчання студентів у процесі поточного та семестрового контролів.

7 **Форми поточного та підсумкового контролю** *Умовний приклад*

3 семестр

Форми контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Перевірка виконання практичних завдань	4 x 15 балів = 60 балів	
Перевірка виконання самостійних завдань	4 x 10 балів = 40 балів	
Всього	100	

4 семестр

Форми контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Перевірка виконання практичних завдань	6 x 5 балів = 30 балів	
Перевірка виконання самостійних завдань	6 x 5 балів = 30 балів	
Презентація творчого проекту	40	
Всього	100	

8 **Критерії оцінювання результатів навчання**

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання може бути досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни;

Мінімальний пороговий рівень оцінки варто визначати за допомогою якісних критеріїв і трансформувати його в мінімальну позитивну оцінку використовуваної числової (рейтингової) шкали.

Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Формою проведення семестрового контролю в 3 семестрі є диференційований залік.

Критерії оцінювання:

Оцінку «зараховано» отримує здобувач вищої освіти, який виявив: знання навчального матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання та майбутньої діяльності за фахом; уміння виконувати теоретичні та практичні завдання, передбачені навчальною програмою. Допускається наявність помилок під час відповіді або виконання навчальних завдань за умови їх усунення здобувачем. Оцінку «не зараховано» отримує здобувач вищої освіти, який під час відповіді або виконання теоретичних і практичних завдань, передбачених

навчальною програмою, допускає принципові помилки, що унеможлиблює його подальше навчання та майбутню діяльність за фахом без повторного доопрацювання та перескладання навчальної дисципліни.

Формою проведення семестрового контролю у 4 семестрі є екзаменаційний перегляд. Критерії оцінювання.

Суми балів за 100-бальною шкалою	Оцінка в ЄКТС	Значення оцінки ЄКТС	Критерії оцінювання	Рівень компетентності	Оцінка за національною шкалою	
					екзамен	залік
90 -100	A	відмінно	Здобувач вищої освіти володіє системними професійними знаннями в повному обсязі. Вміє створювати проектні завдання на основі фундаментальних знань, технічних навиків з попередньо створеного матеріалу, а також власного індивідуального світосприйняття і самовираження. Самостійно в повному обсязі виконує навчально-практичне або контрольне завдання. Результат виконаної роботи повністю відповідає діючим якісним показникам або може бути кращий від них	Високий (творчий)	відмінно	зараховано
82-89	B	Дуже добре	Здобувач вищої освіти володіє професійними знаннями в повному обсязі та самостійно, правильно, впевнено виконує всі прийоми, техніки, необхідні для виконання даної роботи в межах навчальної програми. Самостійно в повному обсязі виконує навчально-практичне або контрольне завдання, відповідно до вимог, які передбачено навчальною програмою. Вміє самостійно розробляти окремі її види та обирати оптимальний варіант виконання завдання. У процесі роботи припускається незначних неточностей, які самостійно виявляє і виправляє. Результат виконаної роботи повністю відповідає діючим якісним показникам.	Достатній (конструктивно-варіативний)	добре	зараховано
74 -81	C	добре	Здобувач вищої освіти володіє професійними знаннями в повному обсязі та самостійно, правильно, виконує всі прийоми, технічні операції, необхідні для виконання даної роботи в межах навчальної програми. Самостійно в повному обсязі виконує завдання відповідно до вимог, які передбачено навчальною програмою. Вміє розробляти окремі її види. В процесі роботи може припускатись окремих неточностей, які самостійно виправляє. Результат виконаної роботи в цілому відповідає		добре	зараховано

			діючим якісним показникам			
64-73	D	задовільно	Здобувач вищої освіти володіє основними професійними знаннями та правильно виконує переважну більшість прийомів і технічних операцій, необхідних для даної роботи. Самостійно і в цілому правильно планує та виконує навчально-практичне або контрольне завдання за типовим алгоритмом (послідовність дій). При виконанні роботи припускається несуттєвих помилок, які виправляє. Результат роботи відповідає якісним показникам.	Середній (репродуктивний)	задовільно	зараховано
60-63	E	задовільно	Здобувач вищої освіти з розумінням відтворює основні професійні знання та правильно виконує основні прийоми і технічні операції, необхідні для даної роботи. Виконує навчально-практичне завдання. Достатньо усвідомлено користується навчальною документацією. Потребує консультації викладача. При виконанні роботи припускається несуттєвих помилок і неточностей, які частково може виправити. Результат роботи в цілому відповідає якісним показникам.			
35 -59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	Здобувач вищої освіти без достатнього розуміння відтворює компоненти професійних знань та недостатньо усвідомлено виконує основні прийоми і технічні операції. З частковою допомогою викладача виконує навчально-практичне або контрольне завдання. При виконанні роботи припускається помилок, які самостійно виправити не може. Результат виконаної роботи не відповідає якісним показникам.	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовільно	незараховано
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	Здобувач вищої освіти з допомогою викладача відтворює на рівні розпізнання окремі компоненти професійних знань та виконує окремі елементи навчально-практичного або контрольного завдання. При виконанні роботи припускається суттєвих помилок. Результат виконаної роботи не відповідає якісним показникам	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовільно	незараховано

8.1 Розподіл балів, які отримують студенти

Приклад заліку

3 семестр

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного контролю змістових модулів	Максимальні бали за виконані завдання
<i>T1. Інтерфейс програм для відеоефектів</i>	25
<i>T2. Анімаційні принципи. Таймінг та спейсінг</i>	25
<i>T3. Арки, інерційні рухи та рухи, що накладаються</i>	25
<i>T4. Стиснення та розтягнення</i>	25
Разом за семестр вивчення дисципліни	100

T1, T2 ... T7 – теми занять.

Приклад екзамену, екзаменаційного перегляду

4 семестр

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного та екзаменаційного контролю змістових модулів/дисципліни	Максимальні бали за виконані завдання
<i>T1. Вага і маса об'єкта</i>	10
<i>T2. Підготовка до руху, маски, текстури</i>	10
<i>T3. Анімація в рекламі. Анімація леттерінга</i>	10
<i>T4. Анімація логотипа</i>	10
<i>T5. Анімація персонажа. Ліпсінг</i>	10
<i>T6. Анімація персонажа. Хода і біг</i>	10
Всього	60
Екзаменаційний контроль	
Презентація творчих робіт	
Всього	40
Разом за семестр вивчення дисципліну	100

8.2 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	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		

64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

9 Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

1. Програма для відеоефектів.
2. Графічні редактори.
3. Професійний графічний редактор для створення та редагування векторної графіки.

10 Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література⁶

1. Андерсон К. Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. Київ: ArtHuss, 2023. 304 с.
2. Бендаці Д. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. Київ: ArtHuss. 2020. 384с.
3. Вайт А. Основи графічного дизайну. Третє видання. Київ: 2020. 384с.
4. Вільямс Р. Анімація: посібник з виживання. Київ: ArtHuss, 2019. 392 с.
5. Костер Р. Теорія розваг для ігрового дизайну. Київ: ArtHuss, 2023. 232 с.
6. Лаптон Е., Філіпс Дж.К. Графічний дизайн: Нові основи. Друге видання, змінене і доповнене. Київ: ArtHuss. 2020. 264 с.
7. Селбі Е. Анімація. Київ: ArtHuss. 2019. 223с.
8. Beare P. Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up. New York: Fairchild Books, 2015. 200p.

10.2 Допоміжна література

10.3 Інформаційні ресурси

1. <https://motionographer.com/>
2. <https://www.telegrafdesignmag.com/>



⁶ Зазначається до десяти джерел, які є найбільш важливими для/при опануванні даної теми.

Л И С Т**узгодження робочої навчальної програми**з дисципліни Основи анімації,
(назва навчальної дисципліни)складеної відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за напрямом/спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація,

розробленої

викладачем кафедри графічного дизайну Шульгіною А.А.

(вказати посади, наукові ступені та/або вчені (почесні) звання авторів, їхні ПІБ)

	Прізвище, ім'я, по батькові завідувача	Підпис	Дата та № протоколу засідання кафедри
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – графічного дизайну (назва кафедри)	Коваль Л.М.		23.04.2024 № 9
Випускова кафедра – монументального і станкового живопису (назва кафедри)	Косьяненко К.В.		23.04.2024 № 14

Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни

*Наприклад, внесено зміни до переліку основної літератури
Наприклад, змінено кількість годин на практичні заняття*

№ з/п	Зміст внесених змін (доповнень)	Дата та номер протоколу засідання кафедри	Примітки
1	Внесено зміни до переліку основної літератури		
2	Змінено кількість годин на практичні заняття		

12 Рекомендовані джерела інформації

12.1 Основна література

1 ...

2 ...

6.3 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Назва теми заняття, посилання на методичне забезпечення, літературні джерела		
2			
...			
Усього годин за _____ семестр			

Результати перегляду робочої програми навчальної дисципліни

« _____ »

Робоча програма перезатверджена на 20__/20__ навчальний рік (без змін)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20__ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20__ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20__/20__ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20__ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20__ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20__/20__ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20__ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20__ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Додаток Д
Голові Науково-методичної ради,
проректорові з навчально-методичної
та виховної роботи

ПОДАННЯ

Прошу включити до порядку денного наступного засідання Науково-методичної ради питання про затвердження таких робочих програм навчальних дисциплін, розроблених кафедрою _____:

1) з дисципліни _____
(__ кредити), перший (**бакалаврський**) рівень вищої освіти, для студентів галузі знань _____, спеціальності _____
_____, спеціалізації _____;

2) з дисципліни _____
(__ кредити), другий (**магістерський**) рівень вищої освіти, для студентів галузі знань _____, спеціальності _____
_____, спеціалізації _____.

Завідувач кафедри _____

«__» _____ 20__ р.