

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

Факультет _____ Дизайну _____

Кафедра _____ Графічного дизайну _____



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної діяльності

_____ І.В. Петрова

«28» вересня 2025 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ОК. 4 КОМП'ЮТЕРНА ПРОЄКТНА ГРАФІКА**

рівень вищої освіти:	перший (бакалаврський) рівень
ступінь вищої освіти:	бакалавр
галузь знань:	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
спеціальність:	В2 Дизайн
освітньо-професійна програма:	Дизайн костюма
тип дисципліни:	обов'язкова
мова викладання:	українська

ПОГОДЖЕНО

Керівник проектної групи
(для тижневаних ОПП та ОПІ - найбр на які здійснюється вперше)

_____ (підпис)

О.Ю. Михайлюк

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання
кафедри графічного дизайну

26 серпня 2025 р. № 1
завідувач кафедри

_____ (підпис)

І.В.Петрова

Робоча програма навчальної дисципліни «Комп'ютерна проєктна графіка» для здобувачів вищої освіти за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти за спеціальністю В2 Дизайн, ОПП «Дизайн костюма», КДАДПМД ім. М. Бойчука, 2025, 18 с.

Розробник: Нагірняк Катерина Іванівна, старший викладач кафедри графічного дизайну

Робочу програму перевірено

Декан факультету  Т.В. Малік

Протокол від «28» 08 2025 року № 1

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету _____
(назва факультету)

Протокол засідання НМР факультету 28.08.2025 № 1 Дати та номер протоколу у всіх на факультеті однаковий

Голова НМР факультету _____ А.М. Мешко
(підпис) (підпис) (прізвище)



© _____, 20__ рік
© КДАДПМД, 20__ рік

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	
Кількість кредитів – 8,0	Галузь знань: В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	Обов’язкова	
Електронна адреса:	Спеціальність: В2 Дизайн ОПП: Дизайн костюма	Рік підготовки:	
Загальна кількість годин – 240 год.		1-й	
		Семестр	
		1-й	2-й
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: <i>1 семестр:</i> аудиторних – 3 год. самостійної роботи студента – 3 год. <i>2 семестр:</i> аудиторних – 4 год. самостійної роботи студента – 4 год.	Освітній ступінь: Бакалавр	—	—
		Практичні	
		45 год.	75 год.
		Самостійна робота	
		45 год.	75 год.
		Індивідуальні завдання: —	
		Вид контролю: поточний, підсумковий	
Форма контролю: диференц. залік			

2. Мета та заплановані результати навчання

2.1. Мета вивчення навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Комп'ютерна проєктна графіка» вивчає основи цифрової візуалізації, принципи створення графічних зображень засобами комп'ютерних технологій, інтеграцію традиційних художніх методів із сучасними програмними засобами.

Метою курсу є формування у студентів навичок професійного використання комп'ютерної графіки як інструменту для візуалізації дизайнерських рішень у сфері моди та костюму. Курс спрямований на розвиток здатності до створення естетично довершених цифрових графічних матеріалів.

Завдання курсу – ознайомлення з базовими поняттями комп'ютерної графіки, її видами та застосуванням у дизайні костюму; формування навичок роботи з професійними графічними програмами; розвиток здатності до створення цифрових ескізів, принтів та презентаційних матеріалів; навчання принципам цифрового макетування, візуалізації тканин, текстур і форм.

2.2. Заплановані результати вивчення модулів навчальної дисципліни

Внаслідок вивчення модуля навчальної дисципліни здобувач освіти повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання**:

РН-1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

РН-3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.

РН-4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування.

РН-5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

РН-6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

РН-7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.

РН-8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.

РН-9. Створювати об'єкти дизайну засобами проєктнографічного моделювання.

РН-11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

РН-16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

РН-18. Відображати морфологічні, стильові та кольорофактурні властивості об'єктів дизайну.

Вивчення навчальної дисципліни передбачає формування та розвиток у здобувачів **загальних компетентностей**:

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт. **спеціальних (фахових) компетентностей**:

СК-1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

СК-2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.

СК-3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК-4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

СК-5. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

СК-6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).

СК-8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

СК-9. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).

СК-11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

3. Передумови для вивчення дисципліни

№ з/п	Попередні та супутні навчальні дисципліни
1.	Живопис
2.	Рисунок
3.	Основи проектування та моделювання форми
4.	Основи композиції
5.	Матеріалознавство та текстильні технології
6.	Кольорознавство

4. Очікувані результати навчання

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання**:

знати: прийоми побудови об'єктів дизайну засобами комп'ютерних технологій;

вміти: використовувати властивості комп'ютерної графіки для розробки творчих дизайн-проектів;

здатен продемонструвати:

- впровадження принципів підготовки графічної частини дизайн-проекту засобами комп'ютерної графіки;
- використання доцільних програмних засобів та комп'ютерних технологій для реалізації творчого задуму;

самостійно вирішувати: питання оптимального вибору засобів та методів комп'ютерної графіки

5. Структура навчальної дисципліни

5.1. Тематичний план навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усього	у тому числі				
		лекції	практичні	лабораторні	індивід. завдання	самостійна робота
1	2	3	4	5	6	7
Семестр I						
Модуль 1. Основи створення та редагування растрової проєктної графіки						
Тема 1. Вступ до комп'ютерної проєктної графіки. 1. Основні типи комп'ютерної графіки. 2. Основні параметри комп'ютерної графіки.	6		3			3
Тема 2. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою. 1. Ознайомлення з інтерфейсом: панелі інструментів, меню, робоча область. 2. Налаштування робочого середовища. 3. Гарячі клавіші: основні команди для прискорення роботи	4		2			2
Тема 3. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки. 1. Інструменти для малювання. 2. Інструменти для переміщення та виділення. 3. Інструменти для роботи з кольором. 4. Інструменти для ретушування зображень. 5. Інструменти для трансформації зображень.	20		10			10
Тема 4. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях. 1. Колірні моделі та їх особливості для растрової графіки. 2. Корекція кольору та освітлення: яскравість (Brightness), контраст (Contrast), насиченість (Saturation), рівні (Levels), криві (Curves). 3. Використання градієнтів та їх налаштування. 4. Заміна кольору на зображенні.	20		10			10
Тема 5. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки 1. Створення, дублювання, об'єднання та організація шарів. 2. Типи шарів: звичайні, текстові, градієнтні, коригувальні. 3. Стили шарів: тіні, обведення, сяйво, тиснення та ін. 4. Створення та редагування масок шару.	8		4			4
Тема 6. Робота з текстом та графічними елементами 1. Створення та редагування тексту. 2. Використання стилів тексту та ефектів.	8		4			4

3. Інтеграція тексту з графічними елементами.					
Тема 7. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень 1. Огляд галереї фільтрів для растрових зображень. 2. Робота з галереєю фільтрів для растрових зображень.	16		8		8
Тема 8. Збереження растрової графіки 1. Особливості форматів збереження растрових зображень: PSD, JPEG, PNG, TIFF. 2. Оптимізація растрових зображень для вебу. 3. Підготовка растрових зображень для друку.	8		4		4
Всього за I семестр	90		45		45
Семестр II					
Модуль 2. Основи створення та редагування векторної графіки					
Тема 9. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою 1. Ознайомлення з інтерфейсом: панелі інструментів, меню, монтажна область. 2. Налаштування робочого середовища. 3. Гарячі клавіші: основні команди для прискорення роботи	8		4		4
Тема 10. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки 1. Інструменти для малювання. 2. Інструменти для створення базових форм та фігур 3. Інструменти для роботи з кривими та контурами 4. Інструменти для роботи з кольором. 5. Інструменти для роботи з текстом. Інструменти для трансформації зображень.	40		20		20
Тема 11. Робота з кольором у векторній графіці 1. Основи роботи з кольором, колірні моделі векторної графіки. 2. Заповнення (Fill) та обведення (Stroke) векторних об'єктів: поняття та налаштування. 3. Створення та редагування градієнтів та патернів	40		20		20
Тема 12. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці 1. Створення текстових об'єктів 2. Типи текстових об'єктів у векторній графіці. 3. Редагування текстових об'єктів у векторній графіці. 4. Застосування ефектів до текстових об'єктів. 5. Інтеграція тексту з графічними елементами.	30		15		15
Тема 13. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки 1. Роль та переваги шарів у створенні складних і організованих векторних графічних проектів. 2. Створення та основні операції з шарами у векторній графіці: додавання, видалення,	20		10		10

перейменування, групування, режими видимості. 3. Використання масок та ефектів на шарах векторної графіки						
Тема 14. Імпорт та експорт векторної графіки. 1. Основні формати файлів для збереження векторної графіки. 2. Експорт векторних зображень для друку, вебу та інших цілей. 3. Імпорт растрових зображень для трасування або комбінування з векторною графікою.	12		6			6
Всього за II семестр	150		75			75
Усього годин	240		120			120

5.2. Теми лекцій

Теми лекцій – не передбачено програмою навчальної дисципліни.

5.3. Теми семінарських занять

Теми семінарських занять – не передбачено програмою навчальної дисципліни.

5.4. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин (ДФН)
І семестр		
Модуль 1. Основи створення та редагування растрової графіки		
1	Тема 1. Вступ до комп'ютерної проектної графіки. 1. Охарактеризувати основні типи комп'ютерної графіки. 2. Ознайомитись з поняттям роздільної здатності. 3. Визначити оптимальну роздільну здатність для різних типів проектів (цифровий друк, веб-ресурс, екранна презентація, широкоформатний цифровий друк). 4. Проаналізувати шляхи оптимізації зображень в аспекті розміру і роздільної здатності.	3
2	Тема 2. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою. 1. Ознайомитись з інтерфейсом програми для роботи з растровою графікою: панелі інструментів, меню, робоча область. 2. Налаштувати власне робоче середовище. 3. Вивчити гарячі клавіші програми для роботи з растровою графікою.	2
3	Тема 3. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки. 1. Ознайомитись на практиці з основними інструментами для створення і трансформації растрової графіки. 2. Використовуючи вивчені інструменти створити візуальну презентацію (мудборд) на задану тему.	10

	3. Створити додатковий мудборд, який буде візуалізувати підбірку матеріалів до попередньої теми.	
4	Тема 4. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях. 1. Перевірити на практиці як впливає вибір колірної моделі на якість зображення. 2. Ознайомитись з інструментами корекції кольору та освітлення зображення. 3. Опанувати створення та модифікацію градієнтів. 4. Створити за допомогою градієнтів зразки імітації тканин (4–6 шт.) 5. Навчитись трансформувати колір у зображеннях. 6. Створити варіанти принтів для тканини (4–6 шт.) 7. За допомогою інструментів кольорокорекції трансформувати цифрову фотографію (2–4 шт.)	10
5	Тема 5. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки. 1. Опанувати на практиці створення, дублювання, об'єднання та організацію шарів. 2. Протестити різні типи шарів: звичайні, текстові, градієнтні, коригувальні. 3. Ознайомитись з функціоналом палітри стилів шарів (тіні, обведення, тиснення, сяйво та ін.) 4. Створити композицію з імітацією мережива, використовуючи стилі шарів (2–4 шт.) 5. Навчитись створювати та редагувати різні маски шару. 6. Створити композицію з використанням маски шару	4
6	Тема 6. Робота з текстом та графічними елементами 1. Опанувати навички створення та редагування тексту. 2. Створити постер для виставки або показу, використовуючи текстові елементи у комбінації із зображеннями та графічними елементами.	4
7	Тема 7. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень 1. Ознайомитись на практиці із застосуванням галереї фільтрів для растрових зображень. 2. Створити довільну композицію з використанням 3–5 фільтрів	8
8	Тема 8. Збереження растрової графіки 1. Ознайомитись із специфікою форматів збереження растрових зображень. 2. Підготувати власні роботи, зроблені протягом семестру, до друку та до веб перегляду, використовуючи відповідну оптимізацію та формати.	4
	Усього годин за 1 семестр	45
II семестр		
Модуль 2. Основи створення та редагування векторної графіки		

9	Тема 9. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою 1. Ознайомитись з інтерфейсом програми для створення векторної графіки: панелі інструментів, меню, монтажна область. 2. Налаштувати власне робоче середовище. 3. Вивчити гарячі клавіші і основні команди для прискорення роботи	4
10	Тема 10. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки 1. Опанувати основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки. 2. Створити композицію із зображеннями моделей одягу, використовуючи інструменти малювання з різними типами ліній (плавні, ломані, різні за товщиною, кольором, нахилом тощо) 3. Створити векторний орнамент для декору тканини	20
11	Тема 11. Робота з кольором у векторній графіці 1. Створити 3 кольорові варіанти однієї моделі (наприклад, вечірня сукня у світлій, темній та контрастній гамі). Використати градієнт для передачі ефекту тканини (сатин, шовк). 2. Створити власну кольорову палітру для колекції «Весна/Літо» та застосувати її до ескізів	20
12	Тема 12. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці 1. Створити запрошення на показ колекції, використавши декілька шрифтів. 2. Створити композицію, де текстові елементи будуть використані як візуальні елементи декору, або деформовані (2–3 шт.)	15
13	Тема 13. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки 1. Створити ескіз костюму на кількох шарах: силует (шар 1), тканина/колір (шар 2), декоративні елементи (шар 3), текст (шар 4). 2. Переміщати об'єкти між шарами та блокувати непотрібні для редагування. 3. Продемонструвати різницю між групуванням об'єктів і організацією шарів. 4. Зробити колаж із 3 моделей, де кожна зберігається на окремому шарі для подальшого редизайну.	10
14	Тема 14. Імпорт та експорт векторної графіки. 1. Ознайомитись із специфікою форматів збереження векторних зображень. 2. Підготувати власні роботи, зроблені протягом семестру, до друку та до веб перегляду, використовуючи відповідну оптимізацію та формати.	6
Усього годин за 2 семестр		75

5.5. Самостійна робота

№ з/п	Найменування робіт (теми)	Кількість годин	Вид контролю
Модуль 1. Основи створення та редагування растрової графіки			
1	Тема 1. Вступ до комп'ютерної проєктної графіки. 1. Охарактеризувати основні типи комп'ютерної графіки. 2. Ознайомитись з поняттям роздільної здатності. 3. Визначити оптимальну роздільну здатність для різних типів проєктів (цифровий друк, веб-ресурс, екранна презентація, широкоформатний цифровий друк). 4. Проаналізувати шляхи оптимізації зображень в аспекті розміру і роздільної здатності.	3	поточний
2	Тема 2. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою. 1. Ознайомитись з інтерфейсом програми для роботи з растровою графікою: панелі інструментів, меню, робоча область. 2. Налаштувати власне робоче середовище. 3. Вивчити гарячі клавіші програми для роботи з растровою графікою.	2	поточний
3	Тема 3. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки. 1. Ознайомитись на практиці з основними інструментами для створення і трансформації растрової графіки. 2. Використовуючи вивчені інструменти створити візуальну презентацію (мудборд) на задану тему. 3. Створити додатковий мудборд, який буде візуалізувати підбірку матеріалів до попередньої теми.	10	поточний
4	Тема 4. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях. 1. Перевірити на практиці як впливає вибір колірної моделі на якість зображення. 2. Ознайомитись з інструментами корекції кольору та освітлення зображення. 3. Опанувати створення та модифікацію градієнтів. 4. Створити за допомогою градієнтів зразки імітації тканин (4–6 шт.) 5. Навчитись трансформувати колір у зображеннях. 6. Створити варіанти принтів для тканини (4–6 шт.) 7. За допомогою інструментів кольорокорекції трансформувати цифрову фотографію (2–4 шт.)	10	поточний
5	Тема 5. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки. 1. Опанувати на практиці створення, дублювання, об'єднання та організацію шарів. 2. Протестити різні типи шарів: звичайні, текстові, градієнтні, коригувальні. 3. Ознайомитись з функціоналом палітри стилів шарів (тіні, обведення, тиснення, сяйво та ін.) 4. Створити композицію з імітацією мережива, використовуючи стилі шарів (2–4 шт.) 5. Навчитись створювати та редагувати різні маски шару.	4	поточний

	6. Створити композицію з використанням маски шару		
6	Тема 6. Робота з текстом та графічними елементами 1. Опанувати навички створення та редагування тексту. 2. Створити постер для виставки або показу, використовуючи текстові елементи у комбінації із зображеннями та графічними елементами.	4	поточний
7	Тема 7. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень 1. Ознайомитись на практиці із застосуванням галереї фільтрів для растрових зображень. 2. Створити довільну композицію з використанням 3–5 фільтрів	8	поточний
8	Тема 8. Збереження растрової графіки 1. Ознайомитись із специфікою форматів збереження растрових зображень. 2. Підготувати власні роботи, зроблені протягом семестру, до друку та до веб перегляду, використовуючи відповідну оптимізацію та формати.	4	підсумковий
Модуль 2. Основи створення та редагування векторної графіки			
9	Тема 9. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою 1. Ознайомитись з інтерфейсом програми для створення векторної графіки: панелі інструментів, меню, монтажна область. 2. Налаштувати власне робоче середовище. 3. Вивчити гарячі клавіші і основні команди для прискорення роботи	4	поточний
10	Тема 10. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки 1. Опанувати основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки. 2. Створити композицію із зображеннями моделей одягу, використовуючи інструменти малювання з різними типами ліній (плавні, ломані, різні за товщиною, кольором, нахилом тощо) 3. Створити векторний орнамент для декору тканини	20	поточний
11	Тема 11. Робота з кольором у векторній графіці 1. Створити 3 кольорові варіанти однієї моделі (наприклад, вечірня сукня у світлій, темній та контрастній гамі). Використати градієнт для передачі ефекту тканини (сатин, шовк). 2. Створити власну кольорову палітру для колекції «Весна/Літо» та застосувати її до ескізів	20	поточний
12	Тема 12. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці 1. Створити запрошення на показ колекції, використавши декілька шрифтів. 2. Створити композицію, де текстові елементи будуть використані як візуальні елементи декору, або деформовані (2–3 шт.)	15	
13	Тема 13. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки 1. Створити ескіз костюму на кількох шарах: силует (шар 1), тканина/колір (шар 2), декоративні елементи (шар 3), текст (шар 4).	10	поточний

	2. Переміщати об'єкти між шарами та блокувати непотрібні для редагування. 3. Продемонструвати різницю між групуванням об'єктів і організацією шарів. 4. Зробити колаж із 3 моделей, де кожна зберігається на окремому шарі для подальшого редизайну.		
14	Тема 14. Імпорт та експорт векторної графіки. 1. Ознайомитись із специфікою форматів збереження векторних зображень. 2. Підготувати власні роботи, зроблені протягом семестру, до друку та до веб перегляду, використовуючи відповідну оптимізацію та формати.	6	підсумковий
Усього годин за II семестр		75	диф. залік

5.6. Індивідуальні завдання

Для здобувачів денної форми навчання – не практикується.

6. Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Під час викладання курсу використовуються наступні методи навчання: практична та самостійна робота здобувачів освіти з поясненнями викладача і використанням засобів візуалізації, наочних зразків, рекомендованих джерел інформації.

Самостійна підготовка здобувача відбувається з використанням друкованих та електронних підручників, навчальних посібників (з вільним доступом усім учасникам навчального процесу), а також інших локальних і мережевих інформаційних ресурсів, важливим є самоаналіз власних здобутків та невдач, самостійне виконання практичних завдань викладача.

Під час викладання курсу використовуються наступні методи діагностики: оцінювання пошукових творчих ескізів; оцінювання правильності і якості результатів практичної роботи; відповідність робіт заданій тематиці; оцінка самостійно виконаної практичної роботи.

Контроль знань здобувачів здійснюється шляхом перегляду творчих робіт після закінчення кожного змістового модуля викладачем, а також в кінці семестру – диференційований залік по результатам роботи за семестр.

7. Форми поточного та підсумкового контролю

Перевірка та оцінювання знань, умінь і практичних навичок студентів здійснюються за 100 бальною шкалою у процесі підсумкового модульного контролю (диференційованого заліку).

1 семестр

Форми контролю	Максимальна кількість балів
	Денна форма навчання
Оцінка якості виконання практичних робіт	8 x 5 бали = 40 балів
Усна доповідь, доповнення, робота в аудиторії	8 x 5 балів = 40 балів
Презентація та захист виконаних робіт в кінці семестру	20 балів
Всього	100

2 семестр	
Форми контролю	Максимальна кількість балів
	Денна форма навчання
Оцінка якості виконання практичних робіт	6 x 10 балів = 60 балів
Усна доповідь, доповнення, робота в аудиторії	6 x 5 балів = 30 балів
Презентація та захист виконаних робіт в кінці семестру	10 балів
Всього	100

Форма проведення модульного контролю – демонстрація результатів виконаної практичної роботи.

Форма проведення семестрового контролю – презентація здобувачем оформленого цифрового альбому-каталогу виконаних робіт.

8. Критерії оцінювання результатів навчання здобувачів освіти

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання є його рівень знань з дисципліни, навички практичної та самостійної роботи, вміння застосовувати знання на практиці.

Для роботи з літературою, аналізу, пошуку аналогів по заданій темі критерієм оцінювання є об'єм проведеного дослідження і відповідність темі завдання.

При розробці ескізу/твору критерій оцінювання – вдалість розробки ескізу/твору (стилістичне, гармонійне поєднання складових, врахування особливостей зорового сприйняття, відповідність темі завдання).

Критерієм оцінювання диференційованого заліку є наступне:

- оцінку «зараховано» отримує здобувач вищої освіти, який виявив знання навчального матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання та майбутньої діяльності за фахом; уміння виконувати практичні завдання, передбачені навчальною програмою. Допускається наявність помилок під час відповідей або виконання навчальних завдань за умови їх усунення здобувачем;
- оцінку «не зараховано» отримує здобувач вищої освіти, який під час відповідей або виконання практичних завдань, передбачених навчальною програмою, допускає принципові помилки, що унеможливорює його подальше навчання та майбутню діяльність за фахом без повторного доопрацювання та перескладання навчальної дисципліни.

8.1. Розподіл балів, які отримують студенти

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного та екзаменаційного контролю змістових модулів/дисципліни	Максимальні бали за виконані завдання
Модуль 1. Основні властивості кольору	
Тема 1. Вступ до комп'ютерної проєктної графіки.	5
Тема 2. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою	5

Тема 3. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки	15
Тема 4. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях	15
Тема 5. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки	10
Тема 6. Робота з текстом та графічними елементами	10
Тема 7. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень	10
Тема 8. Збереження растрової графіки	10
Презентація та захист виконаних робіт	20
Разом за I семестр вивчення дисципліни	100
Модуль 2. Основи створення та редагування векторної графіки	
Тема 9. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою	15
Тема 10. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки	15
Тема 11. Робота з кольором у векторній графіці	15
Тема 12. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці	15
Тема 13. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки	15
Тема 14. Імпорт та експорт векторної графіки	15
Презентація та захист виконаних робіт	10
Разом за II семестр вивчення дисципліни	100

8.2. Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	ОцінкаECTS	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

Навчальна дисципліна передбачає використання інформаційних технологій, для здійснення пошуку та аналізу аналогів і теоретичних досліджень з теми. Студенти виконують графічні зображення за допомогою комп'ютерного обладнання..

10. Рекомендовані джерела інформації

10.1. Основна література

1. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навч посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2019. 180 с.
2. Власій О.О., Дудка О. М. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с. 18
3. Головчук А.Ф., Кепко О.І., Чумак Н.М. Інженерна та комп'ютерна графіка: навч. Посібник. К.: «Центр учбової літератури», 2021. 160 с., іл.
4. Grant Hector. Adobe Illustrator for Beginners. Independently published, 2021. 126 p.
5. Денисенко С. М. Основи композиції і проєктної графіки: навчальний посібник. Київ: НАУ, 2021. 52 с.
6. Скиба О.П. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. – 88 с.
7. Shufflebotham Robert. Photoshop CC in easy steps: Updated for Photoshop CC 2018; 2nd edition (November 25, 2018). 240 p.
8. Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
9. Фолкнер Э., Чавез К. Adobe Photoshop CC. Офіційний навчальний курс.; Пер. Райтман М. А. 2022. Ексмо. 448 с.
10. Wood Brian. Adobe Illustrator Classroom in a Book. Adobe Press; 1st edition, 2020. 480 p. 3.

10.2.Додаткова

11. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. ArtHuss, 2020. 192 с.
12. Кларк Т. Майкл Фільтри для Photoshop 5. Спецефекти і дизайн: пер. з англ. Київ:«Діалектика», 1999. 380 с
13. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник за редакцією проф. Є. А. Антоновича. Вид. третє, перероб. і доповн. Київ : Кондор-Видавництво, 2015. 544 с.
14. Келбі Скотт. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop. Фабула, 2021. 376 с., іл.
15. Папушой О.О. Лабораторно-практичні роботи з теми «Растрова графіка». Вінниця. 2019. 25 с.
16. Сидоренко О., Коломієць Т. Використання комп'ютерних технологій для стилізації малюнків під різні види художньо-творчих робіт. Трудова

підготовка в закладах освіти. 2004. № 3. С. 33–35.

17. Samara Timothy. A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers 241 р.
18. Сафронова О. О., Донець К. В.. Основи двовимірної комп'ютерної графіки : навч. посіб. К. : КНУТД, 2016. 175 с

10.3. Електронні ресурси

19. Carlson Jeff L. Remove All the Things: Using modern software to erase pesky objects. <https://www.dpreview.com/articles/9142896115/remove-all-the-things-using-modern-software-to-erase-pesky-objects-in-photos> Published May 16, 2023| 19
20. Наочний посібник: створення маски URL:
<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/visual-tutorial---creating-mask.html>
21. Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua>.
22. Національна парламентська бібліотека України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nplu.kiev.ua>.
23. Посібник користувача Photoshop URL:<https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
24. Photoshop – Довідка й навчальні посібники
https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop_reference.pdf
25. Посібник користувача Adobe Illustrator. URL:
<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>

12. Узгодження робочої програми навчальної дисципліни

Л И С Т

узгодження робочої навчальної програми

з дисципліни «Комп'ютерна проєктна графіка» складеної відповідно до освітньо-професійної програми «Дизайн костюма» підготовки бакалавра за спеціальністю В2 Дизайн, розробленої старшим викладачем кафедри графічного дизайну Нагірняк Катериною Іванівною.

	Прізвище, ім'я, по-батькові завідувача	Підпис	Дата та № протоколу засідання кафедри
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – графічного дизайну			
Випускова кафедра – Графічного дизайну			

Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни

№ з/п	Зміст внесених змін (доповнень)	Дата та номер протоколу засідання кафедри	Примітки
1			
2			

Результати перегляду робочої програми навчальної дисципліни «Кольорознавство»

Робоча програма затверджена на 2025/2026 навчальний рік (без змін)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. _____. 2025 р. № _____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. _____. 2025 р. № _____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)