

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

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ОК.04 КОМП'ЮТЕРНА ПРОЄКТНА ГРАФІКА

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	перший (бакалаврський)
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В2 Дизайн
Освітня програма	Дизайн костюма
Статус дисципліни	обов'язкова
Курс / семестр	1 курс, 1-й, 2-й семестр
Кількість кредитів ЄКТС	8 кредитів
Розподіл за видами занять та годинами навчання	Практичні – 90 год. Самостійна робота – 150 год.
Форма підсумкового контролю	диференційний залік
Викладач	Нагірняк Катерина Іванівна, ст. викладач кафедри ГД
Контактна інформація викладача (-ів)	nagirniak_k@kdidpamid.edu.ua
Ресурси комунікації з викладачем	https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystancijne-navchannya/
Дні занять	Згідно діючого розкладу
Консультації	За домовленістю з ініціативи здобувача

Опис навчальної дисципліни

Анотація 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. Перелік тем: Модуль 1. Основи створення та редагування растрової проєктної графіки Тема 1. Вступ до комп'ютерної проєктної графіки. Тема 2. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою Тема 3. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки. Тема 4. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях. Тема 5. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки Тема 6. Робота з текстом та графічними елементами Тема 7. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень Тема 8. Збереження растрової графіки
---------------------	--

	Модуль 2. Основи створення та редагування векторної графіки Тема 9. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою Тема 10. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки Тема 11. Робота з кольором у векторній графіці Тема 12. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці Тема 13. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки Тема 14. Імпорт та експорт векторної графіки. Ключові слова: комп'ютерна графіка, растрова графіка, векторна графіка, роздільна здатність, колірна модель, графічний редактор Роль та місце дисципліни у системі підготовки: дисципліна є базовою у формуванні професійної візуальної грамотності, сприяє інтеграції цифрових практик, розвиває технічні навички, навчає працювати з растровою та векторною графікою.
Мета й завдання навчальної дисципліни	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
Передумови вивчення дисципліни	Передумовою вивчення дисципліни «Комп'ютерна проектна графіка» є певний обсяг знань з таких дисциплін як «Живопис», «Рисунок», «Основи композиції», «Кольорознавство», «Основи проектування та моделювання форм», «Матеріалознавство та текстильні технології»
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Уміння застосовувати базові поняття комп'ютерної графіки, працювати з професійними графічними програмами, створювати цифрові ескізи, принти та презентаційні матеріали, візуалізувати тканини, текстури і форми.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт.
Спеціальні (фахові) компетенції (СК)	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.
--	--

Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	усього	у тому числі			
		лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Семестр I					
Модуль 1. Основи створення та редагування растрової проектної графіки					
Тема 1. Вступ до комп'ютерної проектної графіки.	6			3	3
Тема 2. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою.	4			2	2
Тема 3. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки.	20			10	10
Тема 4. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях.	20			10	10
Тема 5. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки	8			4	4
Тема 6. Робота з текстом та графічними елементами	8			4	4
Тема 7. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень	16			8	8
Тема 8. Збереження растрової графіки	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	8			4	4

Тема 10. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки	40			20	20
Тема 11. Робота з кольором у векторній графіці	40			20	20
Тема 12. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці	30			15	15
Тема 13. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки	20			10	10
Тема 14. Імпорт та експорт векторної графіки.	12			6	6
Всього за II семестр	150			75	75
Усього годин	240			120	120

Рекомендовані джерела інформації

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.

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 p.
18. Сафронова О. О., Донець К. В.. Основи двовимірної комп'ютерної графіки : навч. посіб. К. : КНУТД, 2016. 175 с

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>

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів і тем	Формат контролю	Максимальна кількість балів
Модуль 1. Основи створення та редагування растрової проєктної графіки		
Тема 1. Вступ до комп'ютерної проєктної графіки.	поточний	5

Тема 2. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою	поточний контроль	5
Тема 3. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки	поточний	10
Тема 4. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях	поточний	10
Тема 5. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки	поточний	10
Тема 6. Робота з текстом та графічними елементами	поточний	10
Тема 7. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень	поточний	10
Тема 8. Збереження растрової графіки	поточний	10
Презентація та захист виконаних робіт	підсумковий	30
Разом за I семестр вивчення дисципліни		100
Модуль 2. Основи створення та редагування векторної графіки		
Тема 9. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою	поточний	5
Тема 10. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки	поточний	15
Тема 11. Робота з кольором у векторній графіці	поточний	15
Тема 12. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці	поточний	15
Тема 13. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки	поточний	10
Тема 14. Імпорт та експорт векторної графіки	поточний	10
Презентація та захист виконаних робіт	підсумковий	30
Разом за II семестр вивчення дисципліни		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	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

Технічне, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер, графічний планшет) з можливістю демонстрації текстових і графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет
Необхідні засоби	Не передбачено
Програмне забезпечення	Програми, необхідні для виконання завдань: Adobe Photoshop, Microsoft Word, Adobe Illustrator та інші

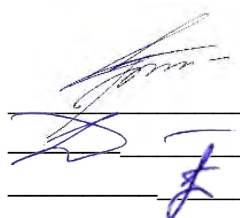
Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Політика академічної доброчесності у вивченні дисципліни «Комп'ютерна проєктна графіка» спрямована на забезпечення чесності, прозорості, відповідальності та об'єктивності в освітньому процесі. Дотримання цих принципів є необхідною умовою ефективного навчання та формування професійних компетентностей. Основні принципи академічної доброчесності: Самостійність виконання завдань: - Усі творчі практичні та самостійні завдання мають виконуватися студентами самостійно. - У роботах має бути представлений авторський підхід до композиції та створення творчих проєктів. Оригінальність робіт: - Забороняється плагіат, копіювання чи використання чужих робіт, ідей, дизайнів або композицій без належного посилання на джерело. - Творчі завдання мають бути авторськими та демонструвати особистий художній стиль.
Політика щодо відвідування занять	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.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Студенти зобов'язані виконувати всі завдання у встановлені терміни, узгоджені навчальним планом і викладачем. У разі пропуску терміну без поважної причини завдання не приймається або оцінюється зі зниженням балів. Перескладання можливе лише за погодженням із викладачем, з урахуванням причин пропуску або незадовільного виконання, і відбувається в обмежені строки, визначені адміністрацією.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	Під час занять студенти мають дотримуватися етичних норм поведінки, проявляти повагу до викладачів, одногрупників та їхніх творчих ідей. Також студенти мають дотримуватись академічної дисципліни і уникати поведінки, що унеможливує навчальний процес (запізнення, використання мобільних пристроїв не за призначенням тощо). Участь у дискусіях, уважність та дотримання правил безпеки є обов'язковими вимогами.
Політика щодо комунікації з викладачем	Комунікація з викладачем відбувається під час занять, консультацій або через узгоджені засоби зв'язку (електронна пошта, навчальні платформи). Студенти зобов'язані формулювати свої запитання чітко та ввічливо, дотримуючись професійного стилю спілкування. Викладач надає відповіді у встановлені терміни, відповідно до графіку роботи.

	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 URL:

Розробник силабусу
навчальної дисципліни
Гарант освітньої програми
В.о. завідувача кафедри



Нагірняк К.І.
Михайлюк О.Ю.
Петрова І.В.

Силабус затверджено
на засіданні кафедри графічного дизайну
від «_26 » серпня_ 2025 р., протокол № 1