


**Міністерство культури та інформаційної політики України
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва
і дизайну імені Михайла Бойчука**

**Факультет декоративно-прикладного мистецтва
Кафедра художньої кераміки, дерева, скульптури і металу**

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної
діяльності


_____ (підпис)

I.V. Петрова
(ініціали, прізвище)

«28» серпня 2025 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ОК.18 КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЄКТУВАННЯ**

рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)

галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

освітня програма: Пластичні мистецтва (художня кераміка, художній метал, художнє дерево і декоративна скульптура)

спеціальність: 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

тип дисципліни: обов'язкова

мова викладання: українська

ПОГОДЖЕНО

Керівник групи забезпечення освітньо-
професійної програми

АБО

Керівник проектної групи

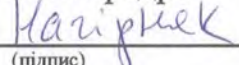


РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри
художньої кераміки, дерева,
скульптури і металу

«26» серпня 2024 р. № 1

Завідувач кафедри


_____ (підпис)

Робоча програма навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» для здобувачів вищої освіти за першим (бакалаврським) освітнім ступенем за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація». – КДАДПМД ім. М. Бойчука. – 2025. – 18 с.

Розробник: Нагірняк Катерина Іванівна, ст. викладач кафедри графічного дизайну

Робочу програму перевірено

Декан факультету _____

(підпис)

Дяченко А. В.

(ініціали, прізвище)

«28» серпня _____ 2025 року

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної комісії факультету ДПМ

Протокол від «8» вересня 2025 року № 1

Голова НМР _____

(підпис)

Костюкова В. М.

(ініціали, прізвище)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 5,0	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»	обов'язкова	
Електронна адреса:	Спеціальність (освітня програма): 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», ОПП «Пластичні мистецтва (художня кераміка, художній метал, художнє дерево і декоративна скульптура)»	Рік підготовки:	
		3-й	
Загальна кількість годин — 150 год.		Семестр	
		5-й	6-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 год./тиждень; самостійної роботи студента – 2,5 год./тиждень	Освітній рівень: перший (бакалавр)	Лекції	
		—	—
		Практичні, семінарські	
		30 год.	36 год.
		Самостійна робота	
		30 год.	54 год
		Індивідуальні завдання: —	
Вид контролю: поточний, підсумковий			
Форма контролю: диференційований залік			

2. Мета вивчення навчальної дисципліни

2.1. Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» є формування у здобувачів вищої освіти професійних компетентностей у сфері цифрового художнього проектування, комп'ютерного моделювання та візуалізації мистецьких об'єктів, а також розвиток навичок створення проєктної та презентаційної графіки для реалізації творчих задумів у галузі художньої кераміки, дерева, металу та скульптури.

2.2. Заплановані результати вивчення модулів навчальної дисципліни

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

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 13. Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

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

ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. **фахових (спеціальних) компетентностей**:

СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.

СК 4. Здатність розуміти та дати об'єктивну оцінку майстерності художників у володінні техніками та технологіями у різних матеріалах за спеціалізаціями. Мати для цього практичні навички.

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 11. Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційнокомунікаційних технологій

3. Передумови для вивчення дисципліни

№ з/п	Попередні та супутні навчальні дисципліни
1.	Робота в матеріалі за фахом
2.	Проєктна графіка
3.	Фахові технології
4.	Проєктування за фахом

4. Очікувані результати навчання

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

знати:

- можливості та функціональні інструменти основних графічних редакторів;
- принципи композиції, колористики, типографіки та стилістичної єдності в цифровому середовищі;
- особливості розробки цифрових художніх рішень декорування виробів;
- етапи створення цифрового проєкту декоративного виробу;
- вимоги до оформлення цифрового проєктного планшета та підготовки презентаційних матеріалів;
- правила підготовки цифрового макету до друку (формати файлів, роздільна здатність, колірна модель, вимоги до макетування).

вміти:

- застосовувати цифрові інструменти для створення та редагування художніх зображень;
- виконувати комп'ютерне моделювання варіативних рішень декорування виробу;
- розробляти графічні матеріали для мистецьких подій (афіша, запрошення) відповідно до технічних вимог;
- формувати візуальну айдентику виставкового або мистецького проєкту;
- створювати цифрову візуалізацію арт-об'єкта в реальному середовищі (інтер'єр/екстер'єр);
- розробляти композиційне, колористичне та стилістичне рішення декоративного об'єкта;
- оформлювати проєктний планшет відповідно до професійних стандартів подачі;
- презентувати власний творчий проєкт, аргументуючи концепцію, матеріали та художні рішення;
- адаптувати цифровий проєкт до поліграфічних та виставкових вимог.

5. Програма навчальної дисципліни
5.1. Тематичний план навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усьог о	у тому числі				
л		п	лаб	інд.	с. р.	
1	2	3	4	5	6	7
<i>V семестр</i>						
Модуль 1. Комп'ютерне моделювання варіативних рішень декорування виробу						
Тема 1.1. Цифрові технології у пластичних мистецтвах 1. Роль комп'ютерного проектування в сучасному художньому процесі. 2. Огляд графічних редакторів та їх можливостей. 3. Налаштування робочого файлу.	4		2			2
Тема 1.2. Основи цифрової композиції та колористики 1. Закони композиції у цифровому середовищі. 2. Робота з кольоровими моделями RGB та CMYK. 3. Використання шарів, текстур і режимів накладання.	4		2			2
Тема 1.3. Розробка варіативних рішень декорування виробу 1. Пошук художньої концепції та стилістики. 2. Створення композиційних варіантів декору. 3. Опрацювання орнаменту, фактури, декоративних елементів.	16		8			8
Тема 1.4. Завершення та підготовка проєкту до подання 1. Деталізація та узгодження кольорового рішення. 2. Підготовка робочого файлу. 3. Експорт фінального варіанту файлу та перевірка технічних параметрів.	6		2			4
Модуль 2. Розробка графічних матеріалів для художньої виставки						
Тема 2.1. Формування концепції та візуальної айдентики виставки 1. Визначення теми та художнього образу виставки. 2. Стилiстична єдність графічних матеріалів. 3. Підбір візуальних референсів та колористичної гами.	4		2			2
Тема 2.2. Розробка афіші виставки 1. Композиційна побудова та ієрархія інформації. 2. Типографіка: підбір шрифтів та робота з текстовими блоками. 3. Підготовка макета до друку. 4. Експорт фінального варіанту файлу та перевірка	16		8			8

технічних параметрів.					
Тема 2.3. Розробка запрошення на виставку 1. Адаптація стилю афіші до формату запрошення. 2. Узгодження текстового та візуального контенту. 5. Підготовка макета до друку. 6. Експорт фінального варіанту файлу та перевірка технічних параметрів.	12	6			6
Всього за V семестр	60	30			30
VI семестр					
Модуль 3. Проектування декоративного арт-об'єкта в середовищі					
Тема 3.1. Аналіз середовища та формування концепції 1. Визначення типу простору (інтер'єр, екстер'єр, ландшафт). 2. Функціонально-декоративна роль арт-об'єкта. 3. Формування авторської концепції.	4	2			2
Тема 3.2. Розробка художнього образу арт-об'єкта 1. Пошук форми та пластичного рішення. 2. Визначення матеріалів (кераміка, дерево, метал, змішані техніки). 3. Підбір колористики, орнаменту, символіки.	24	10			14
Тема 3.3. Цифрова візуалізація об'єкта у просторі 1. Масштабування та пропорції. 2. Світлотінь і просторове моделювання. 3. Візуалізація інтеграції об'єкта у обране середовище.	44	18			26
Тема 3.4. Оформлення проектного планшета 1. Структура планшета та композиційна організація. 2. Розміщення візуалізацій та текстової частини. 7. Підготовка макета до друку. 8. Експорт фінального варіанту файлу та перевірка технічних параметрів.	14	4			10
Тема 3.5. Презентація та захист проекту 1. Аргументація концепції та художніх рішень. 2. Підсумкове оцінювання.	4	2			2
Всього за VI семестр	90	36			54
Всього годин	150	66			84

5.2. Теми лекцій

Теми лекційних занять не передбачені програмою навчальної дисципліни.

5.3. Теми семінарських занять

Теми семінарських занять не передбачені програмою навчальної дисципліни.

5.4. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
		ДФН
V семестр		
Модуль 1. Комп'ютерне моделювання варіативних рішень декорування виробу		
1	<p>Тема 1.1. Цифрові технології у пластичних мистецтвах</p> <ol style="list-style-type: none"> Огляд основних графічних редакторів для растрової графіки та їх можливостей. Створення робочого файлу відповідно до технічних вимог: формат А3, роздільна здатність 150 dpi, колірна модель СМУК. Організація робочого простору (направляючі, модульна сітка). 	2
2	<p>Тема 1.2. Основи цифрової композиції та колористики</p> <ol style="list-style-type: none"> Імпорт та обробка цифрового вихідного зображення виробу (фото або цифрова модель). Робота з кольоровими моделями RGB та СМУК. Пошук масштабу та пропорцій декоративних елементів. Організація шарів, основи використання текстур, режимів накладання, інструментів малювання. 	2
3	<p>Тема 1.3. Розробка варіативних рішень декорування виробу</p> <ol style="list-style-type: none"> Пошук орнаментальної або пластичної структури, декоративних елементів з урахуванням форми виробу. Виконання ескізних цифрових начерків декору (мінімум 4 варіанти). Робота з текстурами, застосування режимів накладання та прозорості для досягнення декоративного ефекту. 	8
4	<p>Тема 1.4. Завершення та підготовка проєкту до подання</p> <ol style="list-style-type: none"> Деталізація декоративних елементів і корекція композиції. Формування завершеного художнього образу виробу. Перевірка відповідності технічним вимогам (формат, роздільна здатність, колірна модель); Завершення роботи з робочим файлом у форматі PSD та експорт фінального зображення у формат JPG (для оцінювання) 	2
Модуль 2. Розробка графічних матеріалів для художньої виставки		
5	<p>Тема 2.1. Формування концепції та візуальної айдентики виставки</p> <ol style="list-style-type: none"> Розробка ідеї та назви виставки (персональної або тематичної). Пошук візуальних референсів. Визначення стилістики, кольорової гами та загальної композиційної концепції. 	2
6	<p>Тема 2.2. Розробка афіші виставки</p> <ol style="list-style-type: none"> Побудова композиційної сітки та розміщення інформаційних блоків. Підготовка текстового наповнення (назва, дата, місце, автор). Підбір шрифтів і формування типографічної ієрархії. Інтеграція візуального образу в загальну структуру афіші. Підготовка макета до друку: формат А3, роздільна здатність 150 dpi, колірна модель СМУК. Завершення роботи з робочим файлом у форматі PSD та експорт 	8

	фінального зображення у формат JPG (для оцінювання)	
7	<p>Тема 2.3. Розробка запрошення на виставку.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Адаптація стилю композиції афіші до формату запрошення (А6 або єврофлаєр 210x99 мм). 2. Узгодження текстового та візуального контенту. 3. Узгодження шрифтів, кольорової гами та декоративних елементів. 4. Підготовка макета до друку: роздільна здатність 150 dpi, колірна модель СМУК. 5. Завершення роботи з робочим файлом у форматі PSD та експорт фінального зображення у формат JPG (для оцінювання) 	6
Усього годин за V семестр		30
VI семестр		
Модуль 3. Проєктування декоративного арт-об'єкта в середовищі		
	<p>Тема 3.1. Аналіз середовища та розробка концепції арт-об'єкта</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вибір типу простору (інтер'єр, екстер'єр, ландшафт). 2. Аналіз масштабу та функціонального призначення простору. 3. Формулювання авторської концепції (5–7 речень). 	2
	<p>Тема 3.2. Розробка художнього образу арт-об'єкта</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Створення пошукових ескізів. 2. Вибір матеріалу (кераміка, дерево, метал, змішані техніки). 3. Пошук колористичного та декоративного рішення. 4. Узгодження форми, матеріалу та концепції. 	10
	<p>Тема 3.3. Цифрова візуалізація арт-об'єкта у просторі</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Підбір масштабування об'єкта відповідно до середовища; 2. Інтеграція об'єкта в фото або змодельований простір. 3. Опрацювання світлотіні, глибини та перспективи. 	18
	<p>Тема 3.4. Оформлення проєктного планшета.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Створення макету планшета розміром 600x800 мм, пошук композиційного розміщення візуальних матеріалів; 2. Оформлення текстового блоку (назва, концепція, дані про автора). 3. Додавання логотипу академії та службової інформації. 4. Підготовка макета до друку: роздільна здатність 150 dpi, колірна модель СМУК. 5. Завершення роботи з робочим файлом у форматі PSD та експорт фінального зображення у формат JPG (для оцінювання) 	4
	<p>Тема 3.5. Презентація та захист проєкту</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Підготовка усної презентації авторської концепції. 2. Аргументація вибору матеріалів, форми та стилістики. 3. Аналіз відповідності проєкту технічним і художнім вимогам. 4. Підсумкове оцінювання та фахове обговорення проєкту. 	2
Всього за VI семестр		36
Всього годин		66

5.5. Самостійна робота

№ з/п	Найменування робіт (теми)	Кількість годин	Вид контролю
<i>V семестр</i>			
Модуль 1. Комп'ютерне моделювання варіативних рішень декорування виробу			
1	<p>Тема 1.1. Цифрові технології у пластичних мистецтвах</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Огляд основних графічних редакторів для растрової графіки та їх можливостей. 2. Створення робочого файлу відповідно до технічних вимог: формат A3, роздільна здатність 150 dpi, колірна модель CMYK. 3. Організація робочого простору (направляючі, модульна сітка). 	2	поточний
2	<p>Тема 1.2. Основи цифрової композиції та колористики</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Імпорт та обробка цифрового вихідного зображення виробу (фото або цифрова модель). 2. Робота з кольоровими моделями RGB та CMYK. 3. Пошук масштабу та пропорцій декоративних елементів. 4. Організація шарів, основи використання текстур, режимів накладання, інструментів малювання. 	2	поточний
3	<p>Тема 1.3. Розробка варіативних рішень декорування виробу</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пошук орнаментальної або пластичної структури, декоративних елементів з урахуванням форми виробу. 2. Виконання ескізних цифрових начерків декору (мінімум 4 варіанти). 3. Робота з текстурами, застосування режимів накладання та прозорості для досягнення декоративного ефекту. 	8	поточний
4	<p>Тема 1.4. Завершення та підготовка проєкту до подання</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Деталізація декоративних елементів і корекція композиції. 2. Формування завершеного художнього образу виробу. 3. Перевірка відповідності технічним вимогам (формат, роздільна здатність, колірна модель). 4. Завершення роботи з робочим файлом у форматі PSD та експорт фінального зображення у формат JPG (для оцінювання) 	4	підсумковий
Модуль 2. Розробка графічних матеріалів для художньої виставки			
5	Тема 2.1. Формування концепції та візуальної	2	поточний

	айдентики виставки <ol style="list-style-type: none"> 1. Розробка ідеї та назви виставки (персональної або тематичної). 2. Пошук візуальних референсів. 3. Визначення стилістики, кольорової гами та загальної композиційної концепції. 		
6	Тема 2.2. Розробка афіші виставки <ol style="list-style-type: none"> 1. Побудова композиційної сітки та розміщення інформаційних блоків. 2. Підготовка текстового наповнення (назва, дата, місце, автор). 3. Підбір шрифтів і формування типографічної ієрархії. 4. Інтеграція візуального образу в загальну структуру афіші. 5. Підготовка макета до друку: формат А3, роздільна здатність 150 dpi, колірна модель СМУК. 6. Завершення роботи з робочим файлом у форматі PSD та експорт фінального зображення у формат JPG (для оцінювання) 	8	підсумковий
7	Тема 2.3. Розробка запрошення на виставку. <ol style="list-style-type: none"> 1. Адаптація стилю композиції афіші до формату запрошення (А6 або єврофлаєр 210x99 мм). 2. Узгодження текстового та візуального контенту. 3. Узгодження шрифтів, кольорової гами та декоративних елементів. 4. Підготовка макета до друку: роздільна здатність 150 dpi, колірна модель СМУК. 5. Завершення роботи з робочим файлом у форматі PSD та експорт фінального зображення у формат JPG (для оцінювання) 	6	підсумковий
Усього годин за V семестр		30	
VI семестр			
Модуль 3. Проєктування декоративного арт-об'єкта в середовищі			
8	Тема 3.1. Аналіз середовища та розробка концепції арт-об'єкта <ol style="list-style-type: none"> 1. Вибір типу простору (інтер'єр, екстер'єр, ландшафт). 2. Аналіз масштабу, освітлення та функціонального призначення простору. 3. Формулювання авторської концепції (5–7 речень). 	2	поточний
9	Тема 3.2. Розробка художнього образу арт-об'єкта <ol style="list-style-type: none"> 1. Створення пошукових ескізів. 2. Вибір матеріалу (кераміка, дерево, метал, змішані техніки). 3. Пошук колористичного та декоративного рішення. 4. Узгодження форми, матеріалу та концепції. 	14	поточний
	Тема 3.3. Цифрова візуалізація арт-об'єкта у просторі <ol style="list-style-type: none"> 1. Підбір масштабування об'єкта відповідно до середовища; 	26	поточний

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Інтеграція об'єкта в фото або змодельований простір. 3. Опрацювання світлотіні, глибини та перспективи. 		
10	<p>Тема 3.4. Оформлення проектного планшета.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Створення макету планшета розміром 600x800 мм, пошук композиційного розміщення візуальних матеріалів; 2. Оформлення текстового блоку (назва, концепція, дані про автора). 3. Додавання логотипу академії та службової інформації. 4. Підготовка макета до друку: роздільна здатність 150 dpi, колірна модель СМУК. 5. Завершення роботи з робочим файлом у форматі PSD та експорт фінального зображення у формат JPG (для оцінювання) 	10	поточний
11	<p>Тема 3.5. Презентація та захист проекту</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Підготовка усної презентації авторської концепції. 2. Аргументація вибору матеріалів, форми та стилістики. 3. Аналіз відповідності проекту технічним і художнім вимогам. 4. Підсумкове оцінювання та фахове обговорення проекту. 	2	підсумковий
Усього годин за V семестр		54	
Всього годин		84	

5.6. Індивідуальні завдання

Для здобувачів денної форми навчання – не практикуються.

6. Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Результати навчання діагностуються в процесі поточного та підсумкового контролю, що здійснюється на основі практичної діяльності здобувачів освіти.

Основними засобами діагностики є виконані цифрові проекти. Оцінювання визначає рівень володіння графічними редакторами, сформованість композиційного та колористичного мислення, здатність до варіативного пошуку, якість візуалізації та відповідність технічним вимогам.

Методами демонстрування результатів навчання є виконання практичних завдань у цифровому вигляді. Під час оцінювання враховується відповідність робіт поставленим завданням, рівень самостійності й креативності, технічна грамотність, якість оформлення проектів, а також уміння аргументовано представляти власну концепцію. Підсумковий контроль (диференційований залік) передбачає комплексну оцінку практичних результатів навчання.

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).

Форми контролю	Максимальна кількість балів
	Денна форма навчання
Оцінка якості проміжних етапів виконаної практичної роботи в аудиторії	4 x 10 балів = 40 балів
Перевірка практичної самостійної роботи	2 x 10 балів = 20 балів
Диференційований залік	40 балів
Всього	100

8. Критерії оцінювання результатів навчання здобувачів освіти

Оцінювання результатів навчання здійснюється на основі аналізу практичної діяльності здобувачів освіти та рівня досягнення ними визначених результатів навчання. Контроль має комплексний характер і враховує якість виконання цифрових проєктів, ступінь самостійності, творчий підхід, професійність візуалізації та технічну обґрунтованість прийнятих рішень.

Основними критеріями оцінювання є: рівень володіння графічними редакторами та цифровими інструментами; уміння свідомо застосовувати принципи композиції, колористики й типографіки; здатність розробляти варіативні художні рішення; якість виконання та оформлення проєктів; відповідність робіт технічним вимогам (формат, роздільна здатність, колірна модель, структура файлів).

Важливим критерієм є аналітична складова діяльності здобувача освіти, що проявляється у вмінні обґрунтовувати авторську концепцію, аналізувати композиційні та стилістичні рішення, коригувати власну роботу відповідно до рекомендацій. Також враховуються креативність, оригінальність художнього задуму.

Підсумкова оцінка формується на основі результатів поточного контролю та відображає рівень сформованості професійних компетентностей здобувача освіти й його готовність до самостійної творчої та проєктної діяльності у сфері пластичних мистецтв із використанням цифрових технологій.

Форми проведення модульного контролю — демонстрація результатів виконаної практичної роботи.

Форми проведення семестрового контролю — диференційований залік.

8.1. Розподіл балів, які отримують студенти

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного та підсумкового контролю змістових модулів дисципліни	Максимальні бали за виконані завдання
<i>V семестр</i>	

Модуль 1. Комп'ютерне моделювання варіативних рішень декорування виробу	
Засвоєння теоретичних знань	10
Виконання практичної роботи по моделюванню варіативних рішень декорування виробу	30
Модуль 2. Розробка графічних матеріалів для художньої виставки	
Засвоєння теоретичних знань	10
Виконання практичної роботи по створенню афіші виставки	20
Виконання практичної роботи по створенню запрошення на виставку	20
Презентація виконаних робіт	10
<i>Разом за V семестр</i>	
100	
VI семестр	
Модуль 3. Проєктування декоративного арт-об'єкта в середовищі	
Засвоєння теоретичних знань	10
Виконання практичної роботи по проєктуванню декоративного арт-об'єкта в середовищі	70
Презентація та захист проєкту	20
<i>Разом за VI семестр</i>	
100	

8.2. Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECT S	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C	задовільно	
64-73	D		
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 комп'ютерної техніки та цифрових інструментів для виконання практичних завдань і проєктних робіт, зокрема, персональні комп'ютери або ноутбуки з достатніми технічними

характеристиками для роботи з графічними редакторами; засоби збереження та передачі цифрових файлів (хмарні сервіси, зовнішні носії інформації); програмне забезпечення; допоміжні онлайн-ресурси для підбору шрифтів, референсів, кольорових схем.

Використання зазначених інструментів забезпечує формування професійних навичок комп'ютерного моделювання, цифрової візуалізації та підготовки проєктної графіки відповідно до сучасних вимог мистецької практики.

10. Рекомендовані джерела інформації

10.1. Основна література

1. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Графічний дизайн. Нові основи. К.: ArtHuss, 2020. 264 с. іл.
2. Інженерна та комп'ютерна графіка: навч. посібник / А.Ф. Головчук, О.І. Кепко, Н.М. Чумак, К.: «Центр учбової літератури», 2021. 160 с., іл.
3. Інженерна та комп'ютерна графіка: навч. посібник / В.М.Сидоренко, К.: КНЕУ, 2007. 329 с.
4. Кара-Васильєва Т.В. Декоративне мистецтво України ХХ століття. У пошуках «великого стилю» Київ: Либідь, 2005. 280 с.
5. Каталог виставки «Кераміка покоління» / Укл. Нагірняк Л. І. К.: КДАДПМД ім. М Бойчука, 2023. 60 с. іл.
6. Комп'ютерна графіка [текст]: навч. посібник / М.Ф.Пічугін, І.О.Канкін, В.В.Воротніков, К.: «Центр учбової літератури», 2013. 346 с.
7. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.
8. Комп'ютерна графіка: навч. посібник / Веселовська Г.В., Ходакова В.Є. К.: Кондор, 2015. 584 с.
9. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посібник / Г.В. Брюханова. К.: «Центр учбової літератури», 2019. 180 с., іл.
10. 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.
11. Лащук Ю.П. Гуцульська кераміка. К. : Мистецтво, 1956. 82 с.
12. Лащук Ю.П. Львівська кераміка : альбом. Львів: Каменяр, 1970. 120 с.
13. Павлюк С.П., Чмелик Р.П. Скарби Музею етнографії та художнього промислу Інституту народознавства НАН України. Львів: ДП «Видавничий дім «Укрпол», 2005. 227 с. іл.
14. Печорний П.П. Петро Печорний. К.: Софія, 2014. 159 с. іл.
15. Підгора В., Ханко О. Камінний спалах: Петро Печорний. Кераміка і графіка. К.: Видавець О. Ханко, 7515 (2007). 304 с., іл.
16. Чегусова З. А. Декоративне мистецтво України кінця ХХ століття: 200 імен : альбом-каталог. К.: Атлант ЮЕмСі, 2002. 511 с.
17. Шмагало Р.Т. Енциклопедія художньої культури. Мистецька освіта :

бібліографія, документи, теорія : 4000 джерел бібліогр., 300 фотодок., 1000 термінів]. Львів : ЛНАМ, 2013. 520 с.

10.2. Додаткова

18. Антонович Є.А., Захарчук-Чугай Р.В., Станкевич М.Є. Декоративно-прикладне мистецтво. Львів: Світ, 1992.
19. Голубець О. Львівська кераміка. К. : Наук. думка, 1991. 120 с.
20. Голубець О. Між свободою і тоталітаризмом. Мистецьке середовище Львова другої половини ХХ століття. Львів : Академічний експрес, 2001. 146 с.
21. Папушой О.О. Лабораторно-практичні роботи з теми «Растрова графіка». Вінниця. 2019. 25 с.
22. Пошивайло О. Етнографія українського гончарства: Лівобережна Україна. К.: Молодь, 1993. 408 с., іл.
23. Сидоренко О. Використання комп'ютерних технологій для стилізації малюнків під різні види художньо-творчих робіт. *Трудова підготовка в закладах освіти*. 2004. № 3. С. 33–35.
24. Скоте Келбі. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop. Фабула, 2021. 376 с., іл.
25. Фурсикова Т. В. Інтерактивні технології у процесі вивчення майбутніми вчителями основ векторної графіки. *Наукові записки*. Випуск 66. Серія: Педагогічні науки. Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2006. Частина 1. С. 145–153.
26. Фурсикова Т. В. Організація самостійної діяльності студентів при вивченні комп'ютерної графіки. *Початкова школа: реалії та перспективи*: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції для студентів, магістрантів і аспірантів. Суми: Сум ДПУ ім. А. С. Макаренка, 2008. С. 45–48.

10.3. Інформаційні ресурси

27. Вивчіть Illustrator. Creativecloud. Adobe. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/illustrator?locale=en>
28. Вивчіть Photoshop. Creativecloud. Adobe. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/photoshop>
29. Генератор колірних палітр. COOLORS. URL: <https://coolors.co/08415c-e9d985-b2bd7e-749c75-e9806e>
30. Знайомство з фотошопом (Уроки Photoshop #1) українською. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=m6WoxzW35z4>
31. Знімка. Уроки Photoshop. URL: https://www.youtube.com/playlist?list=PLRjGnUACIAoPo_lZGyKwU3XaMdjUzHi3U
32. Кольори. Чудові інструменти для роботи з кольорами та створення

колірних схем. URL: <https://ux.pub/b?p=colors>

33. Навчальні матеріали онлайн. Комп'ютерна графіка. URL:

https://pidru4niki.com/20101014/poshuk?cx=partner-pub-9237573666471195%3Aztv8izj9qne&cof=FORID%3A10&ie=UTF-8&q=%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%27%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0+%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0&siteurl=pidru4niki.com%2F&ref=pidru4niki.com%2F19510618%2Fkulturologiya%2Fmistetstvo_postmodernizmu&ss=6991j5005061j19

34. Посібник щодо значення кольорів. Adobe. URL:

<https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/color-meaning.html>

35. Уроки Adobe Illustrator українською. Знайомство з програмою. URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=bglh0Z2eZP0&t=39s>

36. Уроки Adobe Photoshop українською. URL:

<https://www.youtube.com/@adobephotoshop2212/featured>

37. Уроки фотошоп українською. Eugene Guly. URL:


https://www.youtube.com/playlist?list=PL6XSTkmoW2-tgYVT_2BH427HDU4dsyNXB

12. Узгодження робочої програми навчальної дисципліни

Л И С Т

узгодження робочої навчальної програми

з дисципліни «Комп'ютерне проєктування» складеної відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалавра за напрямом/спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» розробленої ст. викладачем кафедри ГД Нагірняк К.І.

	Прізвище, ім'я, по-батькові завідувача	Підпис	Дата та № протоколу засідання кафедри
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – графічного дизайну	в.о. зав. кафедри ГД Петрова І.В.		
Випускова кафедра – художньої кераміки, дерева, скульптури та металу	в.о. зав.кафедри ХКДСМ Нагірняк Леонід Іванович	Нагірняк	Протокол №1 від 26.08.25р.