

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

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

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ОК.18 КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЄКТУВАННЯ**

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (Бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і Мистецтво
Спеціальність	023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»
Спеціалізація	
Освітня програма	ОПП «Пластичні мистецтва (художня кераміка, художній метал, художнє дерево і декоративна скульптура)»
Статус дисципліни	обов'язкова
Курс/Семестр	3 курс (V-VI семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	5 кредити
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекційні 0 год.
	Практичні 66 год.
	Самостійна робота 84 год.
Форма підсумкового контролю	Диференційований залік
Викладач	Старший викладач Нагірняк К. І.
Контактна інформація викладача	Корпоративна пошта _@kdidpmid.edu.ua
Ресурси комунікації з викладачем	Google Classroom (), VIBER, електронна пошта, Zoom
Дні занять	Згідно з розкладом
Консультації	Відповідно до графіку консультацій

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Навчальна дисципліна «Комп'ютерне проєктування» вивчає засади цифрового художнього проєктування, методи комп'ютерного моделювання та візуалізації мистецьких об'єктів у сучасному художньому процесі. Здобувачі освіти ознайомляться з функціональними інструментами графічних редакторів, принципами цифрової композиції, колористики та типографіки, а також техніками розробки
------------------------	---

	<p>варіативного декору виробу та візуальної айдентики мистецьких виставок. Це сприятиме формуванню професійних компетентностей у створенні якісної проєктної графіки, вмінню візуалізувати арт-об'єкти в реальному середовищі інтер'єру чи екстер'єру та втілювати творчі задуми в матеріалах художньої кераміки, дерева, металу й скульптури за допомогою цифрових технологій.</p> <p>Ключові слова: комп'ютерне проектування, цифрова візуалізація, графічні редактори, пластичні мистецтва, художня кераміка, художнє дерево.</p>
<p>Мета та завдання дисципліни</p>	<p>Метою навчальної дисципліни 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.</p> <p>Основні завдання навчальної дисципліни: забезпечити формування професійних компетентностей у сфері цифрового художнього проектування, комп'ютерного моделювання та візуалізації мистецьких об'єктів у галузі пластичних мистецтв. Особливу увагу приділено розвитку навичок створення проєктної та презентаційної графіки, опануванню принципів цифрової композиції, колористики й типографіки, а також методам інтеграції арт-об'єктів у реальне середовище інтер'єру чи екстер'єру. Також завданнями курсу є вивчення функціональних інструментів графічних редакторів, розробка варіативних рішень декорування виробів та підготовка цифрових макетів до друку відповідно до професійних стандартів.</p> <p>.Внаслідок вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:</p> <p>Знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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;

	<ul style="list-style-type: none"> • правила підготовки цифрового макету до друку (формати файлів, роздільна здатність, колірна модель, вимоги до макетування). <p>Вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Передумови вивчення дисципліни	Передумовами для вивчення дисципліни «Компютерне проєктування» є обсяг знань з попередніх дисциплін, таких, як «Робота в матеріалі за фахом», «Проєктна графіка», «Фахові технології», «Проєктування за фахом».
Програмні компетентності	
Загальні компетенції (ЗК)	<p>ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.</p> <p>ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p>
Спеціальні (Фахові) компетенції спеціальності (СК)	<p>СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.</p> <p>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.</p> <p>СК 7. Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.</p> <p>СК 9. Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.</p> <p>СК 11. Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційнокомунікаційних технологій</p>

Програмні результати навчання:	<p>ПРН 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 4. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями).</p> <p>ПРН 13. Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p>
--------------------------------	--

Структура навчальної дисципліни:

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усь ого	у тому числі				
л		п	ла б.	інд.	с. р.	
1	2	3	4	5	6	7
V семестр						
Модуль 1. Комп'ютерне моделювання варіативних рішень декорування виробу						
Тема 1.1. Цифрові технології у пластичних мистецтвах.	4		2			2
Тема 1.2. Основи цифрової композиції та колористики.	4		2			2
Тема 1.3. Розробка варіативних рішень декорування виробу.	16		8			8
Тема 1.4. Завершення та підготовка проєкту до подання.	6		2			4
Модуль 2. Розробка графічних матеріалів для художньої виставки						
Тема 2.1. Формування концепції та візуальної айдентики виставки.	4		2			2
Тема 2.2. Розробка афіші виставки.	16		8			
Тема 2.3. Розробка запрошення на виставку.	12		6			6
Всього за V семестр	60		30			30
VI семестр						
Модуль 3. Проєктування декоративного арт-об'єкта в середовищі						
Тема 3.1. Аналіз середовища та формування концепції.	4		2			2
Тема 3.2. Розробка художнього образу арт-об'єкта.	24		10			14
Тема 3.3. Цифрова візуалізація об'єкта у просторі.	44		18			26
Тема 3.4. Оформлення проєктного планшета.	14		4			10

Тема 3.5. Презентація та захист проєкту.	4		2		2
Всього за VI семестр	90		36		54
Всього годин	150		66		84

Рекомендована література

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.
5. У пошуках «великого стилю» Київ: Либідь, 2005. 280 с.
6. Каталог виставки «Кераміка покоління» / Укл. Нагірняк Л. І. К.: КДАДПМД ім. М Бойчука, 2023. 60 с. іл.
7. Комп'ютерна графіка [текст]: навч. посібник / М.Ф.Пічугін, І.О.Канкін, В.В.Воротніков, К.: «Центр учбової літератури», 2013. 346 с.
8. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.
9. Комп'ютерна графіка: навч. посібник / Веселовська Г.В., Ходакова В.Є. К.: Кондор, 2015. 584 с.
10. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посібник / Г.В. Брюханова. К.: «Центр учбової літератури», 2019. 180 с., іл.
11. 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.
12. Лащук Ю.П. Гуцульська кераміка. К. : Мистецтво, 1956. 82 с.
13. Лащук Ю.П. Львівська кераміка : альбом. Львів: Каменяр, 1970. 120 с.
14. 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.
15. Печорний П.П. Петро Печорний. К.: Софія, 2014. 159 с. іл.
16. Підгора В., Ханко О. Камінний спалах: Петро Печорний. Кераміка і графіка. К.: Видавець О. Ханко, 7515 (2007). 304 с., іл.
17. Чегусова З. А. Декоративне мистецтво України кінця ХХ століття: 200 імен : альбом-каталог. К.: Атлант ЮЕмСі, 2002. 511 с.
18. Шмагало Р.Т. Енциклопедія художньої культури. Мистецька освіта : бібліографія, документи, теорія : 4000 джерел бібліогр., 300 фотодок., 1000 термінів]. Львів : ЛНАМ, 2013. 520 с.

Додаткова

19. Антонович Є.А., Захарчук-Чугай Р.В., Станкевич М.Є. Декоративно-прикладне мистецтво. Львів: Світ, 1992.
20. Голубець О. Львівська кераміка. К. : Наук. думка, 1991. 120 с.
21. Голубець О. Між свободою і тоталітаризмом. Мистецьке середовище Львова другої половини ХХ століття. Львів : Академічний експрес, 2001. 146 с.
22. Папушой О.О. Лабораторно-практичні роботи з теми «Растрова графіка». Вінниця. 2019. 25 с.
23. Пошивайло О. Етнографія українського гончарства: Лівобережна Україна. К.: Молодь, 1993. 408 с., іл.
24. 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.
25. Скоте Келбі. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop. Фабула, 2021. 376 с., іл.
26. 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.
27. 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.

Інформаційні ресурси

28. Вивчіть Illustrator. Creativecloud. Adobe. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/illustrator?locale=en>
29. Вивчіть Photoshop. Creativecloud. Adobe. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/photoshop>
30. Генератор колірних палітр. COOLORS. URL: <https://coolors.co/08415c-e9d985-b2bd7e-749c75-e9806e>
31. Знайомство з фотошопом (Уроки Photoshop #1) українською. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=m6WoxzW35z4>
32. Знімка. Уроки Photoshop. URL: https://www.youtube.com/playlist?list=PLRjGnUACIAoPo_IzGyKwU3XaMdjUzHi3U.

Методи контролю та розподіл балів

Форми контролю	Максимальна кількість балів
	Денна форма навчання
Оцінка якості проміжних етапів виконаної практичної роботи в аудиторії	4 x 10 бали = 40 балів

Перевірка практичної самостійної роботи	2 x 10 балів = 20 балів
Диференційований залік	40 балів
Всього	100

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

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

Шкала оцінювання: національна та ECTS

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

Технічне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Проектор; комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер, графічний планшет) з можливістю демонстрації текстових і графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет, інше обладнання та устаткування, необхідне для виконання практичних робіт
Необхідні засоби	Засоби, необхідні для виконання практичних робіт
Програмне забезпечення	Програми, необхідні для виконання завдань: Adobe Photoshop, Microsoft Word, Adobe Illustrator та інші.
Матеріали, інструменти	Матеріали та інструменти, необхідні для виконання практичних робіт

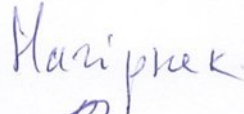
Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Здобувачі освіти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, здобувач втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів.
--	--

Політика щодо відвідування занять	Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахування семестрової оцінки.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Якщо здобувач освіти пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її. Довгострокова відсутність здобувача на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни. Додаткові заняття у таких випадках не передбачені.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни «Комп'ютерне проектування» розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука». Вітається власна творча думка здобувачів, активне обговорювання проблем, аргументоване відстоювання авторської позиції. Разом із тим під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, у тому числі користування мобільними телефонами для розмов, запізнення на заняття без поважних причин, не реагування на зауваження викладача.
Політика щодо комунікації з викладачем	Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні на корпоративну пошту викладача (_@kdidpamid.edu.ua). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено – ОС); 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається – анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище_завдання. Розширення: текст – doc, docx, ілюстрації – pdf. Роботи для модульного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни (<https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-hudozhnoyi-keramiky-dereva-skulptury-ta-metalu/>)

Розробники силабусу
Навчальної дисципліни

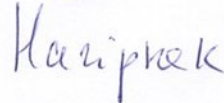
 Нагірняк К. І.

Гарант освітньої програми



Хижинський В.В.

В.о. завідувача кафедри ХКДСМ



Нагірняк Л.І.

Силабус затверджено
на засіданні кафедри ХКДСМ
від 26 серпня 2025 р., протокол №1