

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

Факультет дизайну  
Кафедра графічного дизайну

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
Проректор науково-педагогічної  
діяльності  
\_\_\_\_\_ І.В. Петрова  
(підпис) (ініціали, прізвище)  
«28\_» серпня 2025 року



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
ОК.10 КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЗА ФАХОМ**

рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)  
галузь знань: В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки»  
освітня програма: «Мультимедійний дизайн»  
спеціальність: В2 «Дизайн»  
спеціалізація: В2.01 Графічний дизайн  
тип дисципліни: обов'язкова  
мова викладання: українська

**ПОГОДЖЕНО**


Керівник групи забезпечення освітньо-  
професійної програми

*(для акредитованих ОПП та акредитованих спеціальностей)*

**АБО**

Керівник проектної групи

*(для ліцензованих ОПП та ОПП, набір на які здійснюється вперше)*

\_\_\_\_\_   
(підпис)

Бондаренко Н.А.

**РЕКОМЕНДОВАНО**

Протокол засідання  
кафедри графічного дизайну  
«26» серпня 2025 р. № 1

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_  Петрова І.В.  
(підпис, ініціали, прізвище)

2025– Київ

Робоча програма навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології за фахом» для здобувачів вищої освіти за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти за спеціальністю В2 Дизайн. – КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2025. 25 с.

Розробник: Нагірняк Катерина Іванівна, старший викладач кафедри графічного дизайну, Кірієнко М., доцент кафедри графічного дизайну.

Робочу програму перевірено  
Декан факультету дизайну



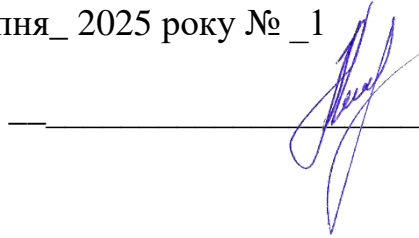
Малік Т.В.

«28»\_серпня\_ 2025 року

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

Протокол від «\_28\_»\_серпня\_ 2025 року №\_1

Голова НМР факультету



Мешко А.М.

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 11,0	Галузь знань В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки»	Обов'язкова
Електронна адреса: <a href="https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-monumentalnogo-i-stankovogo-zhyvopysu/">https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-monumentalnogo-i-stankovogo-zhyvopysu/</a>	Спеціальність: В2 «Дизайн» ОПП: «Мультимедійний дизайн»	<b>Рік підготовки:</b>
		1, 2-й
Загальна кількість годин — 330 год.		<b>Семестр</b>
		2-4-й
		<b>Лекції</b>
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних 2-й сем. – 4 год; 3-й семестр – 3 год; 4-й семестр – 2 год; самост. 2-й семестр – 4 год, 3-й семестр – 3 год, 4-й семестр – 2 год.	Освітній ступінь (освітньо-кваліфікаційний рівень): «Бакалавр» (перший освітній рівень)	
		<b>Практичні</b>
		159 год.
		<b>Самостійна робота</b>
		171 год.
		<b>Вид контролю:</b> поточний, підсумковий
		<b>Форма контролю:</b> диференц. залік

## 2. Мета та заплановані результати навчання

**2.1. Метою вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології за фахом» є формування теоретичних знань і практичних навичок, необхідних для створення комп'ютерної графіки різних типів.**

Основна мета викладання дисципліни полягає в тому, щоб через практичну роботу набути вміння розв'язувати графічні задачі у галузі дизайну та мультимедійного мистецтва, оволодіти професійними методами створення комп'ютерної графіки.

**Основні завдання курсу «Комп'ютерні технології за фахом»:**

- навчити здобувачів створювати та обробляти графічні об'єкти в електронному вигляді за допомогою різних комп'ютерних програм;
- навчити здобувачів працювати з інтерфейсами основних графічних редакторів, застосовувати потрібний інструментарій та виконувати різноманітні операції із зображеннями;
- закріпити та розвинути навички роботи з різним програмним забезпеченням, обираючи потрібне відповідно поставленому завданню.

### **2.2. Заплановані результати вивчення модулів навчальної дисципліни**

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

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

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

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

ПРН-8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

ПРН-9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

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

ПРН-12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

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

ПРН-17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

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

- ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- ЗК 3. Здатність спілкуватися іноземною мовою.
- ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- 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-6. Здатність застосовувати у проектнохудожній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).
- СК-7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.
- 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-10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

**3. Передумови для вивчення дисципліни**

№ з/п	Попередні та супутні навчальні дисципліни
1.	Основи композиції та формотворення
2.	Основи фотографії
3.	Кольорознавство
4.	Рисунок
5.	Живопис
6.	Основи штучного інтелекту
7.	Фотоколаж та фотоманіпуляція
8.	Основи анімації
9.	Основи операторської майстерності
10.	Кіносценографія

#### **4. Очікувані результати навчання**

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

**знати:**

##### **II семестр:**

- основні типи комп'ютерної графіки;
- основні поняття комп'ютерної графіки;
- провідні сучасні графічні редактори для растрової графіки та особливості їх застосування;
- основні інструменти та методи роботи з растровою графікою;

##### **III семестр:**

- провідні сучасні графічні редактори для векторної графіки та особливості їх застосування;
- основні інструменти та методи роботи з векторною графікою;

##### **IV семестр:**

- основні етапи виробництва відео;
- основні функції монтажних програм;
- основні інструменти та методи роботи при монтажі відео.

**Вміти:**

##### **II семестр:**

- працювати в графічних редакторах для растрової графіки;
- створювати растрові зображення у відповідних редакторах;
- правильно користуватися інструментами для створення та обробки растрової графіки;
- правильно оформлювати виконані завдання (створювати файли публікації у відповідному форматі, кольоровій моделі, роздільній здатності тощо);

##### **III семестр:**

- налаштовувати робоче середовище та інструменти в графічних редакторах для векторної графіки;
- створювати векторні зображення у відповідних редакторах;
- правильно користуватися інструментами для створення та обробки векторної графіки;
- правильно оформлювати виконані завдання (створювати файли публікації у відповідному форматі, кольоровій моделі, роздільній здатності тощо);

##### **IV семестр:**

- налаштовувати робоче середовище та інструменти в графічних редакторах для створення відео графіки;
- створювати відео зображення у відповідних редакторах;

- правильно користуватися інструментами для створення та обробки комп'ютерної графіки;
- правильно оформлювати виконані завдання (створювати файли публікації у відповідному форматі, кольоровій моделі, роздільній здатності тощо);
- самостійно виконувати роботу по ознайомленню та аналізу інформаційних та методичних матеріалів за темами.

## 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.	самостійна робота	
1	2	3	4	5	6	7
<b>II семестр</b>						
<b>Модуль 1. Вступ у комп'ютерну графіку</b>						
<b>Тема 1.1. Основні типи комп'ютерної графіки.</b> 1. Растрова графіка: визначення, переваги, недоліки, приклади застосування. 2. Векторна графіка: визначення, переваги, недоліки, приклади застосування. 3. 3D графіка: визначення, базові концепції (полігони, сітки, текстурування, рендеринг), сфери застосування. 4. Графіка для монтажу відео: види елементів, приклади застосування.	4		2			2
<b>Тема 1.2. Роздільна здатність у комп'ютерній графіці.</b> 1. Поняття роздільної здатності 2. Вплив DPI/PPI на дизайн проєкту. 3. Вибір роздільної здатності для різних типів проєктів. 4. Зміна розміру та оптимізація зображень.	4		2			2
<b>Тема 1.3. Основні колірні моделі растрової та векторної графіки</b> 1. Колірна модель: визначення, вплив на відтворення кольору в графічних системах. 2. Основні колірні моделі комп'ютерної графіки: RGB, CMYK, Grayscale, Pantone, Lab. 3. Порівняння колірних моделей та практичні аспекти застосування.	6		4			2
<b>Тема 1.4. Основні формати файлів збереження комп'ютерної графіки.</b>	4		2			2

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основні растрові формати файлів: JPEG, PNG, GIF, BMP, TIFF.</li> <li>2. Основні векторні формати файлів: SVG, AI, EPS, PDF</li> <li>3. Основні гібридні формати файлів: PSD, PSB, PDF (у контексті гібридного формату)</li> <li>4. Основні формати для відео файлів: MP4, MOV та ін.</li> <li>5. Вибір формату файлу у відповідності до поставленої задачі.</li> <li>6. Оптимізація графічних файлів.</li> </ol>					
<b>Модуль 2. Основи створення та редагування растрової графіки</b>					
<p><b>Тема 2.1. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомлення з інтерфейсом: панелі інструментів, меню, робоча область.</li> <li>2. Налаштування робочого середовища.</li> <li>3. Гарячі клавіші: основні команди для прискорення роботи</li> </ol>	6	2			4
<p><b>Тема 2.2. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Інструменти для малювання.</li> <li>2. Інструменти для переміщення та виділення.</li> <li>3. Інструменти для роботи з кольором.</li> <li>4. Інструменти для ретушування зображень.</li> <li>5. Інструменти для роботи з текстом.</li> <li>6. Інструменти для трансформації зображень.</li> </ol>	24	12			12
<p><b>Тема 2.3. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Колірні моделі та їх особливості для растрової графіки.</li> <li>2. Корекція кольору та освітлення: яскравість (Brightness), контраст (Contrast), насиченість (Saturation), рівні (Levels), криві (Curves).</li> <li>3. Використання градієнтів та їх налаштування.</li> <li>4. Заміна кольору на зображенні.</li> </ol>	24	12			12
<p><b>Тема 2.4. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Шари (Layers): визначення поняття.</li> <li>2. Створення, дублювання, об'єднання та організація шарів.</li> <li>3. Типи шарів: звичайні, текстові, градієнтні, коригувальні.</li> <li>4. Стили шарів: тіні, обведення, сяйво, тиснення та ін.</li> <li>5. Створення та редагування масок шару.</li> <li>6. Маска швидкого вибору (Quick Masks) та маски груп (Group Masks)</li> </ol>	24	12			12
<p><b>Тема 2.5. Робота з текстом та графічними елементами</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Створення та редагування тексту.</li> <li>2. Використання стилів тексту та ефектів.</li> <li>3. Створення фігур та векторної графіки.</li> <li>4. Інтеграція тексту з графічними елементами.</li> </ol>	24	12			12

<p>Тема 2.6. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Огляд галереї фільтрів для растрових зображень.</li> <li>2. Робота з галереєю фільтрів для растрових зображень.</li> </ol>	24	12			12
<p>Тема 2.7. Збереження растрової графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Формати збереження растрових зображень: PSD, JPEG, PNG, TIFF.</li> <li>2. Оптимізація растрових зображень для вебу.</li> <li>3. Підготовка растрових зображень для друку.</li> </ol>	6	4			2
<b>Всього за II семестр</b>	<b>150</b>	<b>76</b>			<b>74</b>
<b>III семестр</b>					
<b>Модуль 3. Основи створення та редагування векторної графіки</b>					
<p>Тема 3.1. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомлення з інтерфейсом: панелі інструментів, меню, монтажна область.</li> <li>2. Налаштування робочого середовища.</li> <li>3. Гарячі клавіші: основні команди для прискорення роботи</li> </ol>	6	3			3
<p>Тема 3.2. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Інструменти для малювання.</li> <li>2. Інструменти для створення базових форм та фігур</li> <li>3. Інструменти для роботи з кривими та контурами</li> <li>4. Інструменти для роботи з кольором.</li> <li>5. Інструменти для роботи з текстом.</li> <li>6. Інструменти для трансформації зображень.</li> </ol>	36	18			18
<p>Тема 3.3. Робота з кольором у векторній графіці</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основи роботи з кольором, колірні моделі векторної графіки.</li> <li>2. Заповнення (Fill) та обведення (Stroke) векторних об'єктів: поняття та налаштування.</li> <li>3. Створення та редагування градієнтів та патернів.</li> </ol>	14	9			5
<p>Тема 3.4. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Створення текстових об'єктів</li> <li>2. Типи текстових об'єктів у векторній графіці.</li> <li>3. Редагування текстових об'єктів у векторній графіці.</li> <li>4. Застосування ефектів до текстових об'єктів.</li> <li>5. Інтеграція тексту з графічними елементами.</li> </ol>	28	12			16
<p>Тема 3.5. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Роль та переваги шарів у створенні складних і організованих векторних графічних проектів.</li> <li>2. Створення та основні операції з шарами у векторній графіці: додавання, видалення, перейменування,</li> </ol>	4	2			2

групування, режими видимості. 3. Використання масок та ефектів на шарах векторної графіки					
Тема 3.6. 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.	2	1			1
<b>Всього за III семестр</b>	<b>90</b>	<b>45</b>			<b>45</b>
<b>IV семестр</b>					
<b>Модуль 4. Основи створення та редагування відео файлів</b>					
Тема 4.1. Вступ до створення відео 1. Основні етапи виробництва відео: пре-продакшн, продакшн, пост-продакшн. 2. Види відеоконтенту: документальне, художнє, рекламне, освітнє, соціальні медіа та ін.	6	2			4
Тема 4.2. Інтерфейс та основні функції монтажних програм 1. Інтерфейс монтажних програм 2. Робочі області: вікно проекту, тайм лайн, вікно джерел, вікно програми. 3. Налаштування проекту: вибір роздільної здатності, частоти кадрів, формату файлу. 4. Основні інструменти та їх функції 5. Імпорт матеріалів та організація проекту	8	2			6
Тема 4.3. Основи монтажу відео матеріалу 1. Основні техніки нарізки відео: trim, ripple edit, roll edit. 2. Створення монтажної послідовності (sequence). 3. Робота з таймлайном: вставка, видалення, переміщення кліпів. 4. Переходи між кадрами.	18	8			10
Тема 4.4. Основи роботи зі звуком у відео файлах 1. Огляд звукових доріжок та їх організація на тайм лайні. 2. Синхронізація відео і звуку. 3. Основи редагування аудіо: обрізка, зниження шуму, додавання ефектів. 4. Використання музики і звукових ефектів: вибір, ліцензії, інтеграція з відео.	18	8			10
Тема 4.5. Основи роботи з текстом та графікою у відео файлах. 1. Додавання текстових елементів до відео: заголовки, субтитри, титри 2. Використання графічних елементів: логотипи, іконки, зображення.	18	8			10

Тема 4.6. Основи кольорокорекції відео файлів. 1. Вступ до кольорокорекції: поняття та цілі. 2. Основні інструменти кольорокорекції: експозиція, контраст, насиченість, баланс білого. 3. Застосування кольорових ефектів .	12	6			6
Тема 4.7. Чистовий монтаж та експортування проекту. 1. Завершальна обробка проекту. 2. Експорт відео: вибір налаштувань для експорту, формати файлів, оптимізація для різних платформ. 3. Поради щодо зберігання проекту: архівація матеріалів, резервне копіювання	10	4			6
<b>Всього за IV семестр</b>	<b>90</b>	<b>38</b>			<b>52</b>
<b>Всього годин</b>	<b>330</b>	<b>159</b>			<b>171</b>

## 5.2. Теми лекцій

Теми лекційних занять – не передбачено програмою дисципліни

## 5.3. Теми семінарських занять

Теми семінарських занять – не передбачено програмою дисципліни

## 5.4. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
		ДФН
<b>II семестр</b>		
<b>Модуль 1. Вступ у комп'ютерну графіку</b>		
1	Тема 1.1. Основні типи комп'ютерної графіки 1. Охарактеризувати основні типи комп'ютерної графіки. 2. Підготувати приклади різних видів комп'ютерної графіки (по 2-3 зразки кожного виду).	2
2	Тема 1.2. Роздільна здатність у комп'ютерній графіці. 1. Ознайомитись з поняттям роздільної здатності 2. Сформулювати, яким чином показники DPI/PPI впливають на дизайн проектів. 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.	2
3	Тема 1.3. Основні колірні моделі растрової та векторної графіки. 1. Охарактеризувати основні колірні моделі: RGB, CMYK, Grayscale, Pantone, Lab. 2. Порівняти колірні моделі і їх вплив на відтворення кольору в графічних системах.	4
4	Тема 1.4. Основні формати файлів збереження комп'ютерної графіки.	2

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Охарактеризувати основні формати файлів збереження комп'ютерної графіки.</li> <li>2. Проаналізувати вибір формату файлу для растрової і векторної графіки.</li> <li>3. Написати реферат на одну із запропонованих тем: <ol style="list-style-type: none"> <li>а) Характеристика та сфери застосування основних растрових форматів збереження файлів;</li> <li>б) Характеристика та сфери застосування основних векторних форматів збереження файлів;</li> <li>в) Характеристика та сфери застосування основних гібридних форматів збереження файлів.</li> </ol> </li> </ol>	
<b>Модуль 2. Основи створення та редагування растрової графіки</b>		
5	<p>Тема 2.1. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитись з інтерфейсом програми для роботи з растровою графікою: панелі інструментів, меню, робоча область.</li> <li>2. Налаштувати власне робоче середовище.</li> <li>3. Вивчити гарячі клавіші програми для роботи з растровою графікою.</li> </ol>	2
6	<p>Тема 2.2. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитись на практиці з основними інструментами для створення і трансформації растрової графіки.</li> <li>2. Використовуючи вивчені інструменти створити простий колаж, що складається з не менш ніж 5 різних зображень.</li> </ol>	12
7	<p>Тема 2.3. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Протестити на практиці як впливає вибір колірної моделі на якість зображення.</li> <li>2. Ознайомитись з інструментами корекції кольору та освітлення.</li> <li>3. Опанувати створення та модифікацію градієнтів.</li> <li>4. Навчитись трансформувати колір у зображеннях.</li> <li>5. Створити абстрактну композицію, використовуючи градієнти, змішування кольорів та інструменти малювання.</li> <li>6. За допомогою інструментів кольорокорекції покращити довільну фотографію поганої якості (3-5 шт.)</li> </ol>	12
8	<p>Тема 2.4. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Опанувати на практиці створення, дублювання, об'єднання та організацію шарів.</li> <li>2. Протестити різні типи шарів: звичайні, текстові, градієнтні, коригувальні.</li> <li>3. Ознайомитись з функціоналом палітри стилів шарів (тіні, обведення, тиснення, сяйво та ін.)</li> <li>4. Навчитись створювати та редагувати різні маски шару.</li> <li>5. Створити композицію, використовуючи не менше 5 шарів зображення, а також використати різні типи та стилі шарів.</li> </ol>	12
9	Тема 2.5. Робота з текстом та графічними елементами.	12

	<ol style="list-style-type: none"> <li>Опанувати навички створення та редагування тексту.</li> <li>Навчитись створювати фігури та елементи векторної графіки</li> <li>Створити постер для вигаданого фільму або події. Використати текстові елементи, комбінуючи їх із зображеннями та графічними елементами.</li> </ol>	
10	<p>Тема 2.6. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ознайомитись на практиці із застосуванням галереї фільтрів для растрових зображень.</li> <li>Створити довільну композицію з використанням 3-5 фільтрів.</li> </ol>	12
11	<p>Тема 2.7. Збереження растрової графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ознайомитись із специфікою форматів збереження растрових зображень.</li> <li>Підготувати власні роботи, зроблені протягом семестру, до друку та до веб перегляду, використовуючи відповідну оптимізацію та формати.</li> </ol>	4
<b>Усього годин за II семестр</b>		<b>76</b>
<b>III семестр</b>		
<b>Модуль 3. Основи створення та редагування векторної графіки</b>		
12	<p>Тема 3.1. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ознайомитись з інтерфейсом програми для створення векторної графіки: панелі інструментів, меню, монтажна область.</li> <li>Налаштувати власне робоче середовище.</li> <li>Вивчити гарячі клавіші і основні команди для прискорення роботи</li> </ol>	3
13	<p>Тема 3.2. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Опанувати основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки.</li> <li>Створити піктограму або іконку для мобільного додатку з використанням основних геометричних фігур (коло, квадрат, багатокутник, зірка тощо) та застосовуючи інші основні інструменти.</li> <li>Створити композицію або ілюстрацію із зображеннями зі складними контурами, використовуючи інструменти малювання з різними типами ліній (плавні, ломані, різні за товщиною, кольором, нахилом тощо)</li> </ol>	18
14	<p>Тема 3.3. Робота з кольором у векторній графіці</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ознайомитись з основами роботи з кольором, протестувати різні колірні моделі векторної графіки.</li> <li>Опанувати інструменти заливки кольором об'єктів і контурів, створення градієнтів різних типів.</li> <li>Створити композицію на тему «Пейзаж» з використанням градієнтів і заливок.</li> </ol>	9
15	<p>Тема 3.4. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Опанувати інструменти для створення та трансформації</li> </ol>	12

	<p>текстових об'єктів різних типів.</p> <p>2. Створити постер, плакат або афішу, де основним акцентом буде шрифт та типографіка. Використати текстові елементи як основний графічний елемент дизайну.</p>	
16	<p>Тема 3.5. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки</p> <p>1. Опанувати принципи роботи з шарами у векторній графіці.</p> <p>2. Протестувати використання масок для досягнення складних ефектів і приховування частин об'єктів.</p> <p>3. Створити складну композицію з використанням кількох шарів та масок для досягнення різних ефектів.</p>	2
17	<p>Тема 3.6. Імпорт та експорт векторної графіки.</p> <p>3. Ознайомитись із специфікою форматів збереження растрових зображень.</p> <p>1. Підготувати власні роботи, зроблені протягом семестру, до друку та до веб перегляду, використовуючи відповідну оптимізацію та формати.</p>	1
<b>Всього за III семестр</b>		<b>45</b>
<b>IV семестр</b>		
<b>Модуль 4. Основи створення та редагування відео файлів</b>		
18	<p>Тема 4.1. Вступ до створення відео</p> <p>1. Ознайомитись з етапами виробництва відео: пре-продакшн, продакшн, пост-продакшн</p> <p>2. Знайти приклади різних видів відео контенту, проаналізувати їх особливості.</p>	2
19	<p>Тема 4.2. Інтерфейс та основні функції монтажних програм</p> <p>1. Ознайомитись з інтерфейсом монтажних програм та робочими областями.</p> <p>2. Підібрати футажі та створити з ними новий проект.</p> <p>3. Опанувати роботу з основними інструментами, протестити їх функції.</p>	2
20	<p>Тема 4.3. Основи монтажу відео матеріалу</p> <p>1. Ознайомитись з техніками нарізки відео.</p> <p>2. Створити довільну монтажну послідовність (секвенцію).</p> <p>3. Опанувати навички роботи з таймлайном</p> <p>4. Навчитись робити переходи між кадрами</p> <p>5. Створити коротке відео (30-60 сек), використовуючи різні відеокліпи. Відредагувати матеріал, з'єднавши кліпи в логічну послідовність</p>	8
21	<p>Тема 4.4. Основи роботи зі звуком у відео файлах</p> <p>1. Ознайомитись зі звуковими доріжками та їх організацією на тайм лайні.</p> <p>2. Спробувати синхронізувати відео і звук.</p> <p>3. Додати до відео звукову доріжку, використати музику, звукові ефекти та голосові записи, забезпечивши їх гармонійне поєднання з відео.</p>	8
22	<p>Тема 4.5. Основи роботи з текстом та графікою у відео файлах</p> <p>1. Ознайомитись з методами створення та редагування текстових</p>	8

	об'єктів у відео 2. Створити заголовок, титри або фінальні титри для відео. Використати текстові елементи та стилізувати текст відповідно до теми відео.	
23	Тема 4.6. Основи кольорокорекції відео файлів. 1. Ознайомитись з основними інструментами кольорокорекції відео. 2. Виконати базову корекцію кольору для створеного відео	6
24	Тема 4.7. Чистовий монтаж та експортування проєкту 1. Перевірити монтаж, внести всі правки, експортувати відео у оптимальному форматі.	4
<b>Всього за IV семестр</b>		<b>38</b>
<b>Всього годин</b>		<b>159</b>

### 5.5. Самостійна робота

№ з/п	Найменування робіт (теми)	Кількість годин	Вид контролю
<b>II семестр</b>			
<b>Модуль 1. Вступ у комп'ютерну графіку</b>			
1	Тема 1.1. Основні типи комп'ютерної графіки 1. Ознайомитися з літературою за темою [1, 2, 3, 4, 6, 8, 26]. 2. Підготувати приклади різних видів комп'ютерної графіки (по 2-3 зразки кожного виду).	2	поточний
2	Тема 1.2. Роздільна здатність у комп'ютерній графіці. 1. Ознайомитися з літературою за темою [1, 2, 3, 4, 6, 8, 23, 24, 26]. 2. Сформулювати, яким чином показники DPI/PPI впливають на дизайн проєктів. 3. Визначити оптимальну роздільну здатність для різних типів проєктів (цифровий друк, веб-ресурс, екранна презентація, широкоформатний цифровий друк).	2	поточний
3	Тема 1.3. Основні колірні моделі растрової та векторної графіки. 1. Ознайомитися з літературою за темою [4, 5, 6, 10, 11, 18, 20, 25]. 2. Охарактеризувати основні колірні моделі: RGB, CMYK, Grayscale, Pantone, Lab.	2	поточний
4	Тема 1.4. Основні формати файлів збереження комп'ютерної графіки. 1. Ознайомитися з літературою за темою [1, 2, 3, 4, 6, 8, 21] 2. Написати реферат на одну із запропонованих тем: а) Характеристика та сфери застосування основних растрових форматів збереження файлів;	2	підсумковий

	<p>b) }Характеристика та сфери застосування основних векторних форматів збереження файлів; Характеристика та сфери застосування основних гібридних форматів збереження файлів.</p>		
<b>Модуль 2. Основи створення та редагування растрової графіки</b>			
5	<p>Тема 2.1. Програмне забезпечення для роботи з растровою графікою.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [18, 23, 24, 30, 32].</li> <li>2. Налаштувати власне робоче середовище.</li> <li>3. Вивчити гарячі клавіші програми для роботи з растровою графікою.</li> </ol>	4	поточний
6	<p>Тема 2.2. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [18, 23, 24, 30, 32].</li> <li>2. Використовуючи вивчені інструменти створити простий колаж, що складається з не менш ніж 5 різних зображень.</li> </ol>	12	поточний
7	<p>Тема 2.3. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [18, 23, 24, 30, 32].</li> <li>2. Створити абстрактну композицію, використовуючи градієнти, змішування кольорів та інструменти малювання.</li> <li>3. За допомогою інструментів кольорокорекції покращити довільну фотографію поганої якості (3-5 шт.)</li> </ol>	12	поточний
8	<p>Тема 2.4. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [18, 23, 24, 30, 32].</li> <li>2. Створити композицію, використовуючи не менше 5 шарів зображення, а також використати різні типи та стилі шарів.</li> </ol>	12	поточний
9	<p>Тема 2.5. Робота з текстом та графічними елементами.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [18, 23, 24, 30, 32].</li> <li>2. Створити постер для вигаданого фільму або події. Використати текстові елементи, комбінуючи їх із зображеннями та графічними елементами.</li> </ol>	12	поточний
10	<p>Тема 2.6. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [18, 23, 24, 30, 32].</li> <li>2. Створити довільну композицію з використанням 3-5 фільтрів.</li> </ol>	12	поточний

11	<p>Тема 2.7. Збереження растрової графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [18, 23, 24, 30, 32].</li> <li>2. Підготувати власні роботи, зроблені протягом семестру, до друку та до веб перегляду, використовуючи відповідну оптимізацію та формати.</li> </ol>	2	підсумковий
<b>Усього годин за II семестр</b>		<b>74</b>	
<b>III семестр</b>			
<b>Модуль 3. Основи створення та редагування векторної графіки</b>			
	<p>Тема 3.1. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [4, 5, 6, 17, 21, 26, 29].</li> <li>2. Налаштувати власне робоче середовище.</li> <li>3. Вивчити гарячі клавіші і основні команди для прискорення роботи</li> </ol>	3	поточний
	<p>Тема 3.2. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [4, 5, 6, 17, 21, 26, 29].</li> <li>2. Створити композицію або ілюстрацію із зображеннями зі складними контурами, використовуючи інструменти малювання з різними типами ліній (плавні, ломані, різні за товщиною, кольором, нахилом тощо)</li> </ol>	18	поточний
	<p>Тема 3.3. Робота з кольором у векторній графіці</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [4, 5, 6, 17, 21, 26, 29].</li> <li>2. Створити композицію на тему «Пейзаж» з використанням градієнтів і заливок.</li> </ol>	5	поточний
	<p>Тема 3.4. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [4, 5, 6, 17, 21, 26, 29].</li> <li>2. Створити постер, плакат або афішу, де основним акцентом буде шрифт та типографіка. Використати текстові елементи як основний графічний елемент дизайну.</li> </ol>	16	поточний
	<p>Тема 3.5. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [4, 5, 6, 17, 21, 26, 29].</li> <li>2. Створити складну композицію з використанням кількох шарів та масок для досягнення різних ефектів.</li> </ol>	2	поточний
	<p>Тема 3.6. Імпорт та експорт векторної графіки.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з літературою за темою [4, 5, 6, 17, 21, 26, 29].</li> <li>2. Підготувати власні роботи, зроблені протягом семестру, до друку та до веб перегляду, використовуючи відповідну оптимізацію та формати.</li> </ol>	1	підсумковий

<b>Всього за III семестр</b>		<b>45</b>	
<b>IV семестр</b>			
<b>Модуль 4. Основи створення та редагування відео файлів</b>			
	<b>Тема 4.1. Вступ до створення відео</b> 1. Ознайомитися з літературою за темою [16, 19, 31]. 2. Знайти приклади різних видів відео контенту, проаналізувати їх особливості.	4	поточний
	<b>Тема 4.2. Інтерфейс та основні функції монтажних програм</b> 1. Ознайомитися з літературою за темою [16, 19, 31]. 2. Підібрати футажі та створити з ними новий проєкт.	6	поточний
	<b>Тема 4.3. Основи монтажу відео матеріалу</b> 1. Ознайомитися з літературою за темою [16, 19, 31]. 2. Створити довільну монтажну послідовність (секвенцію). 3. Створити коротке відео (30-60 сек), використовуючи різні відеокліпи. Відредагувати матеріал, з'єднавши кліпи в логічну послідовність	10	поточний
	<b>Тема 4.4. Основи роботи зі звуком у відео файлах</b> 1. Ознайомитися з літературою за темою [16, 19, 31]. 2. Додати до відео звукову доріжку, використати музику, звукові ефекти та голосові записи, забезпечивши їх гармонійне поєднання з відео.	10	поточний
	<b>Тема 4.5. Основи роботи з текстом та графікою у відео файлах</b> 1. Ознайомитися з літературою за темою [16, 19, 31]. 2. Створити заголовок, титри або фінальні титри для відео. Використати текстові елементи та стилізувати текст відповідно до теми відео.	10	поточний
	<b>Тема 4.6. Основи кольорокорекції відео файлів.</b> 1. Ознайомитися з літературою за темою [16, 19, 31]. 2. Виконати базову корекцію кольору для створеного відео	6	поточний
	<b>Тема 4.7. Чистовий монтаж та експортування проєкту</b> 1. Перевірити монтаж, внести всі правки, експортувати відео у оптимальному форматі.	6	підсумковий
<b>Всього за IV семестр</b>		<b>52</b>	
<b>Всього годин</b>		<b>171</b>	

### **5.6. Індивідуальні завдання**

Для здобувачів денної форми навчання – не практикується.

### **6. Методи діагностики знань**

Під час викладання курсу використовуються наступні методи діагностики знань:

1. Тестування – оцінка рівня теоретичних знань здобувачів про основи комп'ютерної графіки, відповідні графічні редактори, їх функції та основні принципи роботи.
2. Оцінка реферату – визначити рівень теоретичних знань по відповідній темі.
3. Контроль виконання практичних завдань – оцінка вміння застосовувати знання на практиці, володіння відповідними графічними редакторами.
4. Самоаналіз виконаних робіт для розвитку у здобувачів здатності до критичного аналізу власної роботи та рефлексії над своїм навчальним процесом.
5. Рецензування робіт одногрупників для вміння об'єктивно оцінювати роботу колег, висловлювати конструктивну критику та працювати з рецензіями та зворотнім зв'язком.

Контроль знань здобувачів здійснюється шляхом перевірки рефератів та перегляду творчих практичних робіт після закінчення кожного змістового модуля викладачем, а також в кінці IV 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 (заліку, диференційованого заліку).

Форми контролю	Максимальна кількість балів
	Денна форма навчання
<b>II семестр</b>	
Написання реферату	15 балів
Оцінка якості виконання практичних робіт	6 x 10 бали = 60 балів
Усна доповідь, доповнення, робота в аудиторії	3 x 5 балів = 15 балів
Презентація та захист виконаних робіт в кінці семестру (залік)	10 балів
<b>Всього за II семестр</b>	<b>100</b>
<b>III семестр</b>	
Оцінка якості виконання практичних робіт	4 x 20 = 80 балів
Усна доповідь, доповнення, робота в аудиторії	10 балів
Презентація та захист виконаних робіт в кінці семестру (залік)	10 балів
<b>Всього за III семестр</b>	<b>100</b>
<b>IV семестр</b>	
Оцінка якості виконання практичних робіт	7 x 10 балів = 70 балів
Усна доповідь, доповнення, робота в аудиторії	10 балів
Презентація та захист виконаних робіт в кінці семестру (диференційований залік)	20 балів

## 8. Критерії оцінювання результатів навчання здобувачів освіти

Критерії оцінювання результатів навчання здобувачів освіти можуть базуватися на різних аспектах: теоретичні знання, практичні навички, творчий підхід, якість виконання завдань тощо. Докладні критерії для кожного з рівнів оцінки:

№ з/п	Сума балів	Оцінка за національною шкалою	Критерії оцінювання завдань з дисципліни «Комп'ютерні технології за фахом»
1	90 – 100	відмінно	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Теоретичні знання:</b> Глибоке розуміння теоретичних основ комп'ютерної графіки. Студент вільно орієнтується в темах, може пояснити складні концепції та взаємозв'язки.</li> <li>• <b>Практичні навички:</b> Високий рівень володіння графічними редакторами для роботи з растровою, векторною та відеографікою. Завдання виконані технічно бездоганно, з використанням просунутих технік.</li> <li>• <b>Творчий підхід:</b> Проявляється висока креативність та інноваційний підхід у виконанні завдань. Студент пропонує оригінальні рішення, що відповідають завданню.</li> <li>• <b>Якість роботи:</b> Всі завдання виконані повністю, з урахуванням усіх вимог. Роботи демонструють професіоналізм та уважність до деталей.</li> <li>• <b>Додатково:</b> Студент може виконувати завдання, що виходять за межі базової програми, демонструючи високий рівень зацікавленості та самостійності.</li> </ul>
2	74-89	добре	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Теоретичні знання:</b> Міцне розуміння основних понять і принципів комп'ютерної графіки. Деякі складні питання можуть викликати труднощі, але студент здатний їх вирішити після додаткових пояснень.</li> <li>• <b>Практичні навички:</b> Впевнене володіння інструментами графічних редакторів. Завдання виконані технічно правильно, з невеликими недоліками або неточностями.</li> <li>• <b>Творчий підхід:</b> Демонструється творче мислення, але інколи рішення можуть бути менш оригінальними або інноваційними.</li> <li>• <b>Якість роботи:</b> Завдання виконані переважно повністю, проте можуть бути незначні помилки або пропущені деталі, які не впливають суттєво на кінцевий результат.</li> <li>• <b>Додатково:</b> Студент здатний виконувати додаткові завдання за потреби, хоча може вимагати деякої підтримки або консультацій.</li> </ul>
3	64-73	задовільно	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Теоретичні знання:</b> Базове розуміння основних понять комп'ютерної графіки. Відповіді на теоретичні питання можуть бути неповними або поверхневими.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Практичні навички:</b> Студент володіє графічними редакторами на базовому рівні. Завдання виконані з деякими технічними помилками або недоліками, але загалом відповідають вимогам.</li> <li>• <b>Творчий підхід:</b> Творчий підхід присутній, але рішення можуть бути стандартними або банальними. Оригінальність обмежена.</li> <li>• <b>Якість роботи:</b> Завдання виконані частково або з помилками, які впливають на загальну якість роботи. Деякі вимоги можуть бути виконані неповністю.</li> <li>• <b>Додатково:</b> Студент потребує додаткових пояснень або керівництва для виконання більш складних завдань.</li> </ul>
4	35-59	незадовільно з можливістю повторного складання	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Теоретичні знання:</b> Недостатнє розуміння основних понять і принципів комп'ютерної графіки. Значні прогалини в знаннях.</li> <li>• <b>Практичні навички:</b> Низький рівень володіння графічними редакторами. Завдання виконані з серйозними технічними помилками, що робить їх непридатними для використання.</li> <li>• <b>Творчий підхід:</b> Відсутність креативності та інноваційного підходу у виконанні завдань. Рішення можуть бути банальними або помилковими.</li> <li>• <b>Якість роботи:</b> Завдання виконані частково, з багатьма помилками або зовсім не відповідають вимогам. Можуть бути відсутні частини роботи.</li> <li>• <b>Додатково:</b> Студент потребує серйозної додаткової роботи та консультацій для покращення знань та навичок. Дозволяється повторне складання завдань після доопрацювання.</li> </ul>
5	0-34	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Теоретичні знання:</b> Повна або майже повна відсутність розуміння основних понять комп'ютерної графіки. Відповіді на питання невірні або відсутні.</li> <li>• <b>Практичні навички:</b> Відсутність базових навичок роботи з графічними редакторами. Завдання не виконані або виконані настільки погано, що їх неможливо оцінити.</li> <li>• <b>Творчий підхід:</b> Відсутність будь-якого творчого підходу. Виконані роботи не відповідають навіть мінімальним вимогам.</li> <li>• <b>Якість роботи:</b> Завдання не виконані або настільки погано виконані, що не можуть бути прийняті на оцінку. Відсутність суттєвих частин роботи.</li> <li>• <b>Додатково:</b> Необхідне повторне вивчення дисципліни через повну або майже повну відсутність знань та навичок. Студент потребує серйозного підвищення кваліфікації.</li> </ul>

Форма проведення модульного контролю – демонстрація результатів виконаної практичної роботи.

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

### 8.1. Розподіл балів, які отримують студенти

<b>Розподіл балів за 100-бальною шкалою</b>	
Форми поточного та екзаменаційного контролю змістових модулів/дисципліни	Максимальні бали за виконані завдання
<b>II семестр</b>	
<b>Модуль 1. Вступ у комп'ютерну графіку</b>	
Тема 1. 1. Основні типи комп'ютерної графіки	5
Тема 1.2. Роздільна здатність у комп'ютерній графіці.	5
Тема 1.3. Основні колірні моделі растрової та векторної графіки	5
Тема 1.4. Основні формати файлів збереження комп'ютерної графіки	15
<b>Модуль 2. Основи створення та редагування растрової графіки</b>	
Тема 2.2. Основні інструменти для створення і трансформації растрової графіки	10
Тема 2.3. Основи роботи з кольором у растрових зображеннях	2x10=20
Тема 2.4. Основи роботи з шарами (Layers) та масками (Masks) у редакторах растрової графіки	10
Тема 2.5. Робота з текстом та графічними елементами.	10
Тема 2.6. Основи роботи з фільтрами для растрових зображень	10
Презентація та захист виконаних робіт (залік)	10
<b>Всього за II семестр</b>	<b>100</b>
<b>III семестр</b>	
<b>Модуль 3. Основи створення та редагування векторної графіки</b>	
Тема 3.1. Програмне забезпечення для роботи з векторною графікою	5
Тема 3.2. Основні інструменти для створення і трансформації векторної графіки	20
Тема 3.3. Робота з кольором у векторній графіці	20
Тема 3.4. Робота з текстовими об'єктами у векторній графіці	20
Тема 3.5. Основи роботи з шарами (Layers) у редакторах векторної графіки	20
Тема 3.6. Імпорт та експорт векторної графіки	5
Презентація та захист виконаних робіт (залік)	10
<b>Всього за III семестр</b>	<b>100</b>
<b>IV семестр</b>	
<b>Модуль 4. Основи створення та редагування відео файлів</b>	
Тема 4.1. Вступ до створення відео	10
Тема 4.2. Інтерфейс та основні функції монтажних програм	10
Тема 4.3. Основи монтажу відео матеріалу	20
Тема 4.4. Основи роботи зі звуком у відео файлах	10
Тема 4.5. Основи роботи з текстом та графікою у відео файлах	10
Тема 4.6. Основи кольорокорекції відео файлів	10

Тема 4.7. Чистовий монтаж та експортування проєкту	10
Презентація та захист виконаних робіт в кінці семестру (диференційований залік)	20
<b>Всього за IV семестр</b>	<b>100</b>

## 8.2. 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	<b>A</b>	відмінно	зараховано
82-89	<b>B</b>	добре	
74-81	<b>C</b>		
64-73	<b>D</b>	задовільно	
60-63	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	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

Методичне забезпечення дисципліни «Комп'ютерні технології за фахом» формується на базі дидактичних матеріалів, літератури професійного спрямування, зразків творів із фондів кафедри, навчальних слайдів, презентацій, відеофільмів та технологічного устаткування комп'ютерного класу.

## 10. Рекомендовані джерела інформації

### 10.1. Основна література

1. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Графічний дизайн. Нові основи. – 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. Комп'ютерна графіка [текст]: навч. посібник / М.Ф. Пичугін, І.О. Канкін, В.В. Воротніков, – К.: «Центр учбової літератури», 2013. – 346 с.
5. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. – Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. – 88 с.

6. Комп'ютерна графіка: навч. посібник / Веселовська Г.В., Ходакова В.Є. – К.: Кондор, 2015. – 584 с.
7. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посібник / Г.В. Брюханова – К.: «Центр учбової літератури», 2019. – 180 с., іл.
8. 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.

### **10.2. Додаткова**

9. Папушой О.О. Лабораторно-практичні роботи з теми «Растрова графіка». Вінниця. 2019. 25 с.
10. Сидоренко О. Використання комп'ютерних технологій для стилізації малюнків під різні види художньо-творчих робіт / О. Сидоренко, Т. Коломієць // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2004. – № 3. – С. 33–35.
11. Скоте Келбі. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop. — Фабула, 2021. 376 с., іл.
12. Ткаченко В. Ф. Компьютерные графические системы: Уч. пособие. / В. Ф. Ткаченко – Х.: ХТУРЭ, 1996. – 299 с.
13. Фурсикова Т. В. Інтерактивні технології у процесі вивчення майбутніми вчителями основ векторної графіки / Т. В. Фурсикова // Наукові записки. – Випуск 66. – Серія: Педагогічні науки. – Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2006. – Частина 1. – С. 145–153.
14. Фурсикова Т. В. Організація самостійної діяльності студентів при вивченні комп'ютерної графіки / Т. В. Фурсикова // 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**

15. After Effects для початківців. Безкоштовний курс. Motion Richy. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLz97yPMcPIMympMH-vzRdwUfMEuaSBLsG>
16. Вивчіть Illustrator. Creativecloud. Adobe. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/illustrator?locale=en>
17. Вивчіть Photoshop. Creativecloud. Adobe. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/photoshop>
18. Вивчіть Premier Pro. Creativecloud. Adobe. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/premiere-pro>
19. Генератор колірних палітр. COOLORS. URL: <https://coolors.co/08415c->

[e9d985-b2bd7e-749c75-e9806e](https://www.adobe.com/ua/creativecloud/file-types/image.html)

20. Графічні файли. Creativecloud. Adobe. URL:  
<https://www.adobe.com/ua/creativecloud/file-types/image.html>
21. Засіб перевірки контрастності. Adobe Color. URL:  
<https://color.adobe.com/ru/create/color-contrast-analyzer>
22. Знайомство з фотошопом (Уроки Photoshop #1) українською. URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=m6WoxzW35z4>
23. Знімка. Уроки Photoshop. URL:  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLRjGnUACIAoPo\\_IzGyKwU3XaMdjUzHi3U](https://www.youtube.com/playlist?list=PLRjGnUACIAoPo_IzGyKwU3XaMdjUzHi3U)
24. Кольори. Чудові інструменти для роботи з кольорами та створення колірних схем. URL: <https://ux.pub/b?p=colors>
25. 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](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)
26. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського.  
URL: [www.nbuv.gov.ua](http://www.nbuv.gov.ua)
27. Посібник щодо значення кольорів. Adobe. URL:  
<https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/color-meaning.html>
28. Уроки Adobe Illustrator українською. Знайомство з програмою. URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=bglh0Z2eZP0&t=39s>
29. Уроки Adobe Photoshop українською. URL:  
<https://www.youtube.com/@adobephotoshop2212/featured>
30. Уроки Premiere Pro українською для чайників. VGWorks. URL:  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLsIEyxW\\_VgRze5BmEXyGGToZgDv5hiE6](https://www.youtube.com/playlist?list=PLsIEyxW_VgRze5BmEXyGGToZgDv5hiE6)
31. Уроки фотошоп українською. Eugene Guly. URL:  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PL6XSTkmoW2-tgYVT\\_2BH427HDU4dsyNXB](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'ютерні технології за фахом» складеної відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалавра за напрямом/спеціальністю \_\_\_\_\_ розробленої \_\_\_\_\_

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

#### 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

«\_\_\_\_\_»

Робоча програма затверджена на 2024/2025 навчальний рік (без змін)

#### ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР  
КДАДПМД ім. М. Бойчука  
«\_\_» серпня 2024 р. № \_\_

Голова НМР

В.В. Самойлович

(підпис)

#### УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри  
графічного дизайну  
«27» серпня 2024 р. № 1

Завідувач кафедри ГД

(підпис, ініціали, прізвище)