

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

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної
діяльності

І.В. Петрова

(підпис) (ініціали, прізвище)

28.08.2025 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ВК.03.09 КОМ'ЮТЕРНЕ ПРОЄКТУВАННЯ**

рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)

галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

освітня програма: «**Арттекстиль, вишивка і костюм**»

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

тип дисципліни: вибіркова

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)

О.Л.Майданець-Баргилевич
(підпис, ініціали, прізвище)

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри
_мистецтво текстилю, вишивки і
костюма

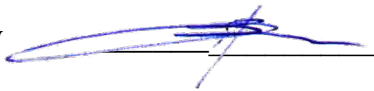
«29» серпня 2025 р. № 1

Завідувач кафедри

В.Д.Андріяшко
(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма навчальної дисципліни «Комп'ютерне проєктування» для здобувачів вищої освіти за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація». – КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2025. 13 с.

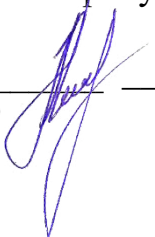
Розробник: Нагірняк Катерина Іванівна, старший викладач кафедри графічного дизайну

Декан факультету  Малік Т.В.

28.08.2025

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

Протокол від «28 » серпня 2025 року № 1

Голова НМР  Мешко А.М.
(підпис) (ініціали, прізвище)

© Нагірняк К. І., 2025 рік

© КДАДПМД ім. М. Бойчука, 2025 рік

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 4,0	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»	за вибором
Електронна адреса: https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-mystecztva-tekstylyu-vyshyvky-ta-kostyuma/	Спеціальність: 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» ОПП: «Арттекстиль, вишивка і костюм»	Рік підготовки:
Загальна кількість годин – 120 год		3-й
		Семестр
		5-й
Тижневих годин для денної форми навчання аудиторних – 4 год самостійної роботи – 4 год	Освітній рівень: бакалавр (перший освітній рівень)	Лекції
		–
		Практичні
		60 год.
		Самостійна робота
		60 год.
		Індивідуальні завдання:
		Вид контролю: поточний, модульний, підсумковий
		Форма контролю: екзаменаційний перегляд

2. Мета та заплановані результати навчання

2.1. Мета вивчення навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Комп'ютерне проектування» вивчає використання спеціалізованих програм для створення, моделювання та візуалізації проєктів. Дисципліна орієнтована на підготовку спеціалістів, які вміють застосовувати сучасні цифрові інструменти у проектуванні та дизайні.

Метою курсу є фахова підготовка спеціаліста, здатного ефективно використовувати цифрові інструменти та спеціалізоване програмне забезпечення.

Завдання курсу – розвинути у студентів навички професійного використання сучасних комп'ютерних програм для проектування одягу та аксесуарів, забезпечити вміння створювати візуалізації костюмів у цифровому середовищі.

Заплановані результати вивчення модулів навчальної дисципліни

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

ПРН 1. Застосовувати комплексний художній підхід для створення цілісного образу.

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 5. Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел.

ПРН 6. Застосовувати знання з композиції, розробляти формальні площинні, об'ємні та просторові композиційні рішення і виконувати їх у відповідних техніках та матеріалах.

ПРН 8. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення композиційних рішень; аналізувати принципи морфології об'єктів живої природи, культурно-мистецької спадщини і застосовувати результати аналізу при формуванні концепції твору та побудові художнього образу.

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

Інтегральна компетентність (ІК): здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій, положень і методів та характеризується певною невизначеністю умов

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

ЗК 5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК 6. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 9. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК 11. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

спеціальних (фахових) компетентностей:

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

СК 4. Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями.

СК 5. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва.

СК 9. Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.

СК 11. Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.

СК 12. Здатність презентувати художні твори та мистецтвознавчі дослідження у вітчизняному та міжнародному контекстах

3.

4. Передумови для вивчення дисципліни

№ з/п	Попередні та супутні навчальні дисципліни
1.	Живопис
2.	Кольорознавство
3.	Композиція за фахом
4.	Конструювання одягу
5.	Основи композиції та формотворення
6.	Рисунок

4. Очікувані результати навчання

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

знати:

- основні принципи та методи комп'ютерного моделювання у сфері художнього текстилю, вишивки та костюма;
- сучасні програмні засоби для створення графічних і проєктних рішень;
- етапи розробки художньо-графічної концепції костюмованих образів;
- вимоги до візуальної комунікації та презентації дизайнерських проєктів.

вміти:

- застосовувати комп'ютерні технології для створення ескізів та цифрових макетів;
- розробляти художньо-графічні концепції образів із використанням спеціалізованого програмного забезпечення;
- інтегрувати традиційні художні прийоми з цифровими інструментами;
- здійснювати візуалізацію та презентацію авторських проєктів у професійному форматі;
- організовувати самостійну роботу над творчим завданням, планувати етапи та контролювати якість виконання.

5. Структура навчальної дисципліни

5.1. Тематичний план навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усього	у тому числі				
		лекції	практичні	лабораторні	індивід. завдання	самостійна робота
1	2	3	4	5	6	7
V семестр						
Модуль 1. Основи комп'ютерного проєктування						
Тема 1. Програмні засоби та робочі середовища графічних редакторів	16		8			8
Тема 2. Цифрові ескізи і моделювання образів у графічних редакторах.	16		8			8
Тема 3. Колір, фактура і орнамент у графічних редакторах.	16		8			8
Модуль 2. Дизайн-макет візуальної презентації моделі одягу						
Тема 4. Дослідження і концептуалізація образів.	16		8			8
Тема 5. Композиційне рішення, силует і деталювання костюму.	24		12			12
Тема 6. Створення цифрового макету, підготовка його до друку	32		16			16
Всього за V семестр	120		60			60
Всього годин	120		60			60
Вид контролю	екзаменаційний перегляд					

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
Модуль 1. Основи комп'ютерного проєктування		
1	Тема 1.Програмні засоби та робочі середовища графічних редакторів 1. Ознайомлення з інтерфейсами растрового та векторного редакторів цифрової графіки. 2. Налаштування робочого профілю: палітри, панелі інструментів. 3. Формати файлів і вимоги до цифрової графіки 4. Створення робочого файлу з базовими налаштуваннями.	8
2	Тема 2. Цифрові ескізи і моделювання образів у графічних редакторах. 1. Ознайомлення з техніками ескізування в цифровому середовищі.	8

	2. Побудова форм в графічних редакторах 3. Робота з контурами, шарами та масками в графічних редакторах 4. Створення серії цифрових ескізів моделі і одягу.	
3	Тема 3. Колір, фактура і орнамент у графічних редакторах. 1. Підготовка палітр і робота з кольором у графічних редакторах. 2. Створення цифрових текстур і орнаментів у графічних редакторах	8
Модуль 2. Дизайн-макет візуальної презентації моделі одягу		
4	Тема 4. Дослідження і концептуалізація образу. 1. Формування ідеї образу, аналіз культурних та історичних джерел. 2. Збір і опрацювання референсів, створення мудборду до обраної теми. 3. Розробка власних художніх рішень моделі одягу	8
5	Тема 5. Композиційне рішення, силует і деталювання образу. 1. Побудова композиції образу, силуету, пропорцій, взаємодії елементів. 2. Розробка і деталізація декоративних елементів і аксесуарів у цифровому вигляді.	12
6	Тема 6. Створення цифрового макету, підготовка його до друку 1. Створення цифрового макету проєкту в заданому розмірі у графічному редакторі. 2. Підготовка файлу до широкоформатного друку (переведення у колірну модель СМУК, перевірка роздільної здатності) 3. Експорт фінального файлу у потрібний для широкоформатного друку формат.	16
Усього годин за V семестр		60

5.5. Самостійна робота

№ з/п	Найменування робіт (теми)	Кількість годин	Вид контролю
Модуль 1. Основи комп'ютерного проєктування			
1	Програмні засоби та робочі середовища графічних редакторів 1. Ознайомитись з інтерфейсами растрового та векторного графічних редакторів 2. Налаштувати власне робоче середовище у графічному редакторі 3. Спробувати імпорт/експорт зразків у різні файлові формати, перевірити сумісність файлів з графічним редактором. 4. Створити шаблон робочого файлу для подальшої роботи з урахуванням розмірів, роздільної здатності, полів, профілю кольору	8	поточний
2	Цифрові ескізи і моделювання образів у графічних редакторах. 1. Ознайомитися з методами створення цифрових ескізів моделі і одягу в графічному редакторі. 2. Створити авторські цифрові ескізи моделей (формат А4, 2-3 ескізи) 3. Опрацювати силует костюма, контури і шари зображення.	8	поточний

3	Колір, фактура і орнамент у графічних редакторах. 1. Підготувати набір зразків цифрових заливок, фактур і орнаментів. 2. Створити авторські цифрові текстури, орнаменти та повторювані раппорти.	8	модульний
Модуль 2. Дизайн-макет візуальної презентації колекції одягу			
4	Тема 4. Дослідження і концептуалізація образу. 1. Сформулювати ідею образу, проаналізувати культурні та історичні джерела. 2. Зібрати і опрацювати референси, створити мудборд до обраної теми з описом ідеї, кольорової гами та матеріалів. 3. Розробити ескіз-концепт власного художнього рішення образу.	8	поточний
5	Тема 5. Композиційне рішення, силует і деталювання образу. 1. Побудувати композицію образу, силуету, пропорцій, взаємодії елементів. 2. Розробити декоративні елементи і аксесуари до образу.	12	поточний
6	Тема 6. Створення цифрового макету, підготовка його до друку 1. Створити цифровий макет проєкту в заданому розмірі у графічному редакторі. 2. Підготувати файл до широкоформатного друку (перевести у колірну модель СМΥΚ, перевірити роздільну здатність та ін.) 3. Експортувати фінальний файл у потрібний для широкоформатного друку формат. 4. Відправити макет на друк.	16	підсумковий
Усього годин за V семестр		60	екзам. перегляд

5.6. Індивідуальні завдання

Для здобувачів денної форми навчання – не практикується.

6. Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Під час викладання дисципліни «Комп'ютерне проєктування» основна увага приділяється креативній роботі здобувачів та їх умінню працювати з цифровою графікою. Здобувачі виконують ескізи та макети використовуючи графічні редактори, а викладач оцінює їхню технічну правильність і творчий рівень. Важливо, щоб роботи були не лише акуратними й коректно підготовленими у цифровому форматі, але й цікавими за художнім задумом.

Ескізи здаються на оцінювання в електронному вигляді, що дозволяє контролювати якість файлів.

Для екзаменаційного перегляду наприкінці семестру здобувачі друкують лише один завершений проєкт, який демонструє їхню здатність репрезентувати творчі концепції засобами цифрової графіки.

Контроль знань здобувачів здійснюється шляхом перегляду викладачем творчих робіт після закінчення кожного модуля, а також в кінці семестру – через екзаменаційний перегляд творчого проєкту, де оцінюється відповідність завданню, якість виконання та рівень презентації.

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 виконання практичних робіт	9 x 5 бали = 45 балів
Усна доповідь, доповнення, робота в аудиторії	3 x 5 балів = 15 балів
Презентація та захист виконаних робіт в кінці семестру (екзаменаційний перегляд)	40 балів
Всього	100

Форма проведення модульного контролю – демонстрація результатів виконаної практичної роботи.

Форма проведення семестрового контролю – представлення здобувачем роздрукованого дизайн-проекту візуальної презентації моделі одягу.

8. Критерії оцінювання результатів навчання здобувачів освіти

Основними критеріями оцінювання результатів навчання для здобувачів освіти у навчальній програмі «Комп'ютерне проектування» є:

- знання програмних засобів, володіння базовими та професійними функціями графічних редакторів, розуміння форматів файлів і вимог до цифрової графіки;
- практичні навички, здатність створювати ескізи, працювати з контурами, шарами, масками, формувати палітри та текстур;
- творче мислення, уміння формувати ідею моделі одягу, знаходити та інтерпретувати референси, розробляти власні художні рішення;
- композиційні рішення, побудова силуету, пропорцій, деталізація декоративних елементів та аксесуарів.
- фінальний макет, якість створеного цифрового макету, його відповідність технічним вимогам та готовність до друку.

8.1. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Оцінювання здійснюється за рівнем сформованості знань, умінь та практичних навичок у межах програми.

Поточний контроль передбачає перевірку виконання практичних вправ, тестових завдань, коротких ескізів та робочих файлів. Критеріями оцінювання є:

- правильність виконання базових операцій у графічних редакторах;
- уміння створювати робочий файл, налаштовувати профіль, працювати з форматами;
- якість цифрових ескізів, робота з контурами, шарами та масками;
- акуратність, своєчасність виконання завдань

Модульний контроль оцінює здатність здобувача освіти застосовувати інструменти комп'ютерного проєктування для створення ескізів, форм, кольорових рішень та композиційних макетів. Критеріями оцінювання є:

- володіння техніками ескізування та моделювання образів;
- здатність формувати ідею моделі одягу, працювати з референсами;
- якість композиційного рішення: силует, пропорції, деталізація;
- творчість і самостійність у розробці художніх рішень;
- відповідність технічним вимогам до файлів.

Підсумковий контроль у формі екзаменаційного перегляду визначає рівень творчої та технічної готовності: від уміння концептуалізувати образ і працювати з референсами до створення завершеного цифрового макету та його підготовки до друку. Критерії оцінювання:

- цілісність і оригінальність дизайнерського рішення;
- якість фінального макету, готовність до друку;
- технічна грамотність у використанні програмних засобів;
- відповідність проєкту концепції та художній ідеї;
- рівень презентації: аргументованість, візуальна виразність, професійність.

8.2. Орієнтовний перелік питань до семестрового контролю

1. Відмінності растрової та векторної графіки.
2. Основні графічні редактори та їхні функції.
3. Створення робочого файлу з базовими налаштуваннями та профілем.
4. Формати файлів та їх застосування у друці й цифровій презентації.
5. Техніки цифрового ескізування у графічних редакторах.
6. Робота з контурами, шарами та масками.
7. Палітри та робота з кольором у цифровому середовищі.
8. Створення цифрових текстур і орнаментів.
9. Формування ідеї моделі одягу та пошук референсів.
10. Композиційне рішення костюму: силует, пропорції, сюжетно-символічний аспект.
11. Створення цифрового макету проєкту.
12. Підготовка файлу до друку: технічні вимоги та стандарти.

8.3. Розподіл балів, які отримують студенти

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного та екзаменаційного контролю змістових модулів/дисципліни	Максимальні бали за виконанні завдання
Модуль 1. Основи комп'ютерного проєктування	
Тема 1. Програмні засоби та робочі середовища графічних редакторів	10
Тема 2. Цифрові ескізи і моделювання образів у графічних редакторах.	10

Тема 3. Колір, фактура і орнамент у графічних редакторах.	10
Модуль 2. Дизайн-макет візуальної презентації моделі одягу	
Тема 4. Дослідження і концептуалізація образів.	10
Тема 5. Композиційне рішення, силует і деталювання костюму.	10
Тема 6. Створення цифрового макету, підготовка його до друку	10
Екзаменаційний перегляд	
Презентація виконаних робіт	40
Разом за дисципліну	100

8.4. Шкала оцінювання: національна та ECTS

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

9. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

Навчальна дисципліна «Комп'ютерне проєктування» передбачає використання сучасних інструментів, обладнання та програмного забезпечення, що забезпечують формування професійних навичок у сфері цифрового дизайну. У процесі навчання здобувачі освіти працюють із персональними комп'ютерами та ноутбуками, оснащеними графічними редакторами, а також можуть застосовувати графічні планшети для створення цифрових ескізів і моделювання образів. Важливим є використання моніторів із високою роздільною здатністю та коректним відтворенням кольору. Програмне забезпечення охоплює професійні пакети для роботи з растровою та векторною графікою.

10. Рекомендовані джерела інформації

10.1. Основна література

1. Grant Hector. Adobe Illustrator for Beginners. Independently published, 2021. 126 p.
2. Kovaleva O., Petrenko I., Sokolova Y. et al. The Role of Artistic Practice and Practical Experience in the Organisation of Practical Training in Higher Art Education. Journal of Curriculum and Teaching. 2024. Vol. 13, No. 1. P. 57–66.

3. Stallabrass J. (ed.). Digital Art. Oxford : Oxford University Press, 2022. 256 p.
4. UNESCO. Re|Shaping Policies for Creativity: Addressing Culture as a Global Public Good. Paris : UNESCO, 2022.
URL: <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity>
5. Алтухова А. В., Червяк Т. М. Цифровий живопис як інноваційна технологія у мистецькій освіті. Мистецька освіта у міждисциплінарному вимірі : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю, Харків, 13–14 черв. 2023 р. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2023. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/4098a97b-6d4c-4b88-9e73-ac92154897e1>
6. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навч посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2019. 180 с.
7. Буряк С.Я. Комп'ютерне проектування у програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Навчальний посібник. – Львів : ЛНАМ, 2014. – 94 с., іл.
8. Власій О.О., Дудка О. М. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с. 18
9. Головчук А.Ф., Кепко О.І., Чумак Н.М. Інженерна та комп'ютерна графіка: навч. Посібник. К.: «Центр учбової літератури», 2021. 160 с., іл.
10. Даниленко В.Я. Дизайн : підручник / В.Я.Даниленко. – Харків: ХДАДМ, 2003.
11. Денисенко С. М. Основи композиції і проектної графіки: навчальний посібник. Київ: НАУ, 2021. 52 с.
12. Дудка О.М. Комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. 7-ме вид. – ІваноФранківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника: ЦІТ, 2010. – 55 с.
13. Зінченко А., Бойко Д., Голіус В., Іванова Н. (2026). Колір та тон як композиційні регулятори у цифровій візуалізації : від растрової обробки до рендеру. Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку, (52), 660–666.
14. Мотко М. Як стати цифровим художником: з чого почати, де вчитися і що потрібно. 2020. URL: <https://freelancehunt.com/blog/khochiesh-stati-tsifrovim-khudozhnikom-z-chogho-pochati/>
15. Михайленко В.Є., Яковлев М.І. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення): навч. посіб. для студ. вищих навч. закладів / В.Є. Михайленко, М.І. Яковлев. – К.: Каравела, 2004. – 302с.
16. Піддубна О. М., Максимчук А. П. (2026) Сучасні живописні техніки в цифровому середовищі: симбіоз традицій і технологій. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Т. 2, № 98. С. 104–113.
17. Пропан І.В. Формула творчості: теорія і методика мистецької освіти. Зб. мат. VI Всеукр. наук.-практ. конф., м. Полтава, 27 квітня 2022 р. / ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка». Полтава : ЛНУ імені Тараса Шевченка, 2022. 158 с.

18. Сафронова О. О., Донець К. В.. Основи двовимірної комп'ютерної графіки : навч. посіб. К. : КНУТД, 2016. 175 с
19. Скиба О.П. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. – 88 с.
20. Харченко В., Соловей О., Яланський А., Григор'єв С. Формування інтелекту митця в умовах глобальних культурних трансформацій. Вісник Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури. 2025. № 4. С. 97-103. URL: <https://journals.naoma.kyiv.ua/index.php/bulletin/article/view/226> (дата звернення: 01.03.2026)
21. Храмова-Баранова О. Цифровий живопис: становлення та перспективи. Культура і сучасність. 2023. № 1 (25). С. 49–55. DOI: 10.32461/2226-0285.1.2023.286781. URL: <https://journals.urau.ua/kis/article/view/286781> (дата звернення: 01.03.2026)

10.2. Допоміжна

22. Абрамова О. В. Композиція костюма: Практикум: навчально-методичний посібник / О. В. Абрамова. – 2-е видання. – Кропивницький: ПП ЦОП «Авангард», 2017. – 88 с.
23. Білей-Рубан Н. В. Методологічні аспекти художнього проектування сучасного одягу на основі угорського костюму [Електронний ресурс] / Н. В. Білей-Рубан, Є. В. Сєдоухова // Технології та дизайн. - 2018. - № 3 (28). - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2018_3_2.
24. Гардабхадзе І. (2015). Особливості узагальненого алгоритму пошуку інноваційних дизайнерських рішень в теорії і практиці художнього проектування костюма. *Теорія та практика дизайну*, (7), 39–45. <https://doi.org/10.18372/2415-8151.7.10060>
25. Гардабхадзе І. А. Актуальні проблеми теорії і практики художнього проектування сучасного одягу/ І. А. Гардабхадзе // Вісник ХДАДМ №13, 2012. – С. 18–24.
26. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: навч. посіб. / Т. В. Ніколаєва. – К.: Арістей, 2011. – 340 с.
27. Ременєва Т. В. Особливості проектування концептуального костюма: тектоніка та декор / Т. В. Ременєва // Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 27 квітня 2023 року. – У 2-х т. – Т. 1. – Київ : КНУТД, 2023. – С. 245-248.

10.3. Інформаційні ресурси

28. Brandon Sheherd. Color Leap. URL: https://colorleap.app/home?utm_source=ux.pub
29. Carlson Jeff L. Remove All the Things: Using modern software to erase pesky objects. <https://www.dpreview.com/articles/9142896115/remove-all-the-things-using-modern-software-to-erase-pesky-objects-in-photos> Published May

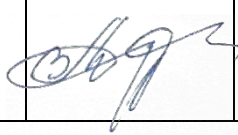
30. Photoshop – Довідка й навчальні посібники
https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop_reference.pdf
31. Генератор кольорних палітр. COOLORS. URL: <https://coolors.co/08415c-e9d985-b2bd7e-749c75-e9806e>
32. Засіб перевірки контрастності. Adobe Color. URL:
<https://color.adobe.com/ru/create/color-contrast-analyzer>
33. Кольори. Чудові інструменти для роботи з кольорами та створення кольорних схем. URL: <https://ux.pub/b?p=colors>
34. Наочний посібник: створення маски URL:
<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/visual-tutorial---creating-mask.html>
35. Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua>.
36. Національна парламентська бібліотека України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nplu.kiev.ua>.
37. Посібник користувача Adobe Illustrator. URL:
<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
38. Посібник користувача Photoshop
URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
39. Посібник щодо значення кольорів. Adobe. URL:
<https://www.adobe.com/ua/creativecloud/design/discover/color-meaning.html>

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 старшим викладачем кафедри графічного дизайну Нагірняк Катериною Іванівною

	Прізвище, ім'я, по-батькові завідувача	Підпис	Дата та № протоколу засідання кафедри
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – графічного дизайну	Петрова Інна Володимирівна		26.08.25, протокол №1
Випускова кафедра – Мистецтва текстилю, вишивки та костюма	Андріяшко Василь Дмитрович		протокол № 1 29.08.25

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
_____. _____. 2026 р. № _____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. _____. 2026 р. № _____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)