

**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.01.09 КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

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 неакредитованих 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

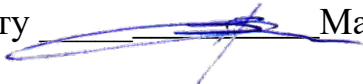
В.Д.Андріяшко

(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. 15 с.

Розробник: Нагірняк Катерина Іванівна, старший викладач кафедри графічного дизайну

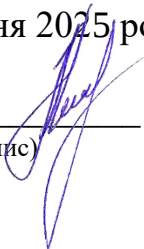
Робочу програму перевірено

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
		Лекції
Тижневих годин для денної форми навчання аудиторних – 4 год самостійної роботи – 4 год	Освітній рівень: бакалавр (перший освітній рівень)	–
		Практичні
		60 год.
		Самостійна робота
		60 год.
		Індивідуальні завдання:
		Вид контролю: поточний, модульний, підсумковий
	Форма контролю: Диференційований залік	

2. Мета та заплановані результати навчання

2.1. Мета вивчення навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Комп'ютерні технології» вивчає використання спеціалізованих програм для створення та моделювання зображень у галузі текстильного мистецтва й дизайну одягу. Дисципліна орієнтована на підготовку спеціалістів, які вміють застосовувати сучасні цифрові інструменти для створення візуальних презентацій.

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 арттекстилю, одягу та аксесуарів, забезпечити вміння створювати візуалізації 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 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:

- сучасні програмні засоби для створення растрової і векторної графіки;
- принципи роботи растрових і векторних графічних редакторів, базові інструменти для створення ескізів та орнаментів;
- методи інтеграції комп'ютерних технологій у процес створення арттекстилю;
- бази даних, онлайн-архіви та цифрові бібліотеки для дослідження історії та сучасних тенденцій у текстильному мистецтві.

вміти:

- застосовувати комп'ютерні технології для створення ескізів та цифрових макетів;
- моделювати текстильні структури із використанням спеціалізованого програмного забезпечення;
- інтегрувати традиційні художні прийоми з цифровими інструментами;
- здійснювати візуалізацію та презентацію авторських розробок 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'ютерних технологій						
Тема 1. Програмні засоби, робочі середовища та інструменти графічних редакторів	16		8			8
Тема 2. Створення цифрових колажів на основі фотоматеріалів.	16		8			8
Тема 3. Розробка цифрових орнаментів	16		8			8
Модуль 2. Творчі цифрові практики в арттекстилі						
Тема 4. Орнаментальні тканини, створення безшовних патернів і купонних тканин.	24		12			12
Тема 5. Розробка текстильного арт-об'єкту (панно, гобелен, авторська форма)	32		16			16
Тема 6. Створення цифрового каталогу робіт, підготовка його до друку	16		8			8
Всього за V семестр	120		60			60
Всього годин	120		60			60
Вид контролю	диф. залік					

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'ютерних технологій		
1	Тема 1. Програмні засоби, робочі середовища та інструменти графічних редакторів 1. Ознайомлення з професійним програмним забезпеченням (растрова та векторна графіка). 2. Налаштування робочого середовища та профілю. 3. Практика роботи з базовими інструментами графічних редакторів. 4. Вивчення форматів файлів та вимог до цифрової графіки. 5. Створення робочого файлу з базовими налаштуваннями.	8
2	Тема 2. Створення цифрових колажів на основі фотоматеріалів.	8

	1. Виконання вправ із використання шарів та інструментів трансформації. 2. Створення авторського цифрового колажу на основі фотоматеріалів. 3. Виконання моделювання кольору та фактури у колажі.	
3	Тема 3. Розробка цифрових орнаментів 1. Створення орнаменту на основі геометричних елементів. 2. Створення орнаменту на основі пластичних елементів.	8
Модуль 2. Творчі цифрові практики в арттекстилі		
4	Тема 4. Орнаментальні тканини, створення безшовних патернів і купонних тканин. 1. Створення рапортних композицій на основі геометричних та пластичних елементів. 2. Створення безшовного патерну. 3. Створення композиції купонної тканини на основі власної графіки чи фотоматеріалу.	12
5	Тема 5. Розробка текстильного арт-об'єкту (панно, гобелен, авторська форма) 1. Розробка художньої концепції та візуального рішення арт-об'єкту. 2. Створення цифрового ескізу панно, гобелена чи авторської форми. 3. Виконання цифрової візуалізації арт-об'єкту для презентації.	16
6	Тема 6. Створення цифрового каталогу робіт, підготовка його до друку 1. Створення цифрового каталогу виконаних робіт. 2. Підготовка каталогу до друку. 3. Підготовка презентації робіт.	8
Усього годин за V семестр		60

5.5. Самостійна робота

№ з/п	Найменування робіт (теми)	Кількість годин	Вид контролю
Модуль 1. Основи комп'ютерних технологій			
1	Тема 1. Програмні засоби, робочі середовища та інструменти графічних редакторів 6. Ознайомлення з професійним програмним забезпеченням (растрова та векторна графіка). 7. Налаштування робочого середовища та профілю. 8. Практика роботи з базовими інструментами графічних редакторів. 9. Вивчення форматів файлів та вимог до цифрової графіки. 10. Створення робочого файлу з базовими налаштуваннями.	8	поточний
2	Тема 2. Створення цифрових колажів на основі фотоматеріалів. 4. Виконання вправ із використання шарів та інструментів трансформації. 5. Створення авторського цифрового колажу на основі фотоматеріалів. 6. Виконання моделювання кольору та фактури у колажі.	8	поточний

3	Тема 3. Розробка цифрових орнаментів 3. Створення орнаменту на основі геометричних елементів. 4. Створення орнаменту на основі пластичних елементів.	8	модульний
Модуль 2. Творчі цифрові практики в арттекстилі			
4	Тема 4. Орнаментальні тканини, створення безшовних патернів і купонних тканин. 4. Створення рапортних композицій на основі геометричних та пластичних елементів. 5. Створення безшовного патерну. 6. Створення композиції купонної тканини на основі власної графіки чи фотоматеріалу.	12	поточний
5	Тема 5. Розробка текстильного арт-об'єкту (панно, гобелен, авторська форма) 4. Розробка художньої концепції та візуального рішення арт-об'єкту. 5. Створення цифрового ескізу панно, гобелена чи авторської форми. 6. Виконання цифрової візуалізації арт-об'єкту для презентації.	16	поточний
6	Тема 6. Створення цифрового каталогу робіт, підготовка його до друку 4. Створення цифрового каталогу виконаних робіт. 5. Підготовка каталогу до друку. 6. Підготовка презентації робіт.	8	підсумковий
Усього годин за V семестр		60	диф. залік

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'ютерні технології» 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 диференційованого заліку наприкінці семестру здобувачі друкують каталог виконаних завдань, 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 диференційований залік, де оцінюється відповідність виконаних робіт 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	40 балів
Всього	100

Форма проведення модульного контролю – демонстрація результатів виконаної практичної роботи.

Форма проведення семестрового контролю – представлення здобувачем роздрукованого каталогу виконаних робіт.

8. Критерії оцінювання результатів навчання здобувачів освіти

Основними критеріями оцінювання результатів навчання для здобувачів освіти у навчальній програмі «Комп'ютерні технології» 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 текстури;
- творче мислення, уміння формувати композиційні рішення, знаходити та інтерпретувати референси, розробляти власні художні рішення;
- якість створених цифрових макетів, їх 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 композиційні рішення;
- творчість і самостійність у розробці художніх рішень;
- відповідність технічним вимогам до файлів.

Підсумковий контроль у формі диференційованого заліку визначає рівень творчої та технічної готовності: від уміння працювати з базовими цифровими інструментами до створення завершеного цифрового макету та його підготовки до друку. Критерії оцінювання:

- цілісність і оригінальність художнього рішення;
- якість фінального макету, готовність до друку;
- технічна грамотність у використанні програмних засобів;
- відповідність виконаної роботи завданню;
- рівень презентації: візуальна виразність, технічна професійність.

8.2. Орієнтовний перелік питань до семестрового контролю

1. Відмінності растрової та векторної графіки.
2. Основні інструменти графічних редакторів та їх призначення.
3. Створення робочого файлу з базовими налаштуваннями та профілем.
4. Формати файлів та їх застосування у друці й цифровій презентації.
5. Прийоми роботи з шарами у створенні цифрових колажів.
6. Методи трансформації форми та кольору.
7. Рапорт у текстильному дизайні та його застосування.
8. Технічні та художні аспекти створення безшовних патернів.
9. Принципи та приклади купонної тканини
10. Етапи розробки текстильного арт-об'єкту.
11. Структура цифрового каталогу робіт.
12. Підготовка каталогу 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 виконані завдання
Модуль 1. Основи комп'ютерних технологій	
Тема 1. Програмні засоби, робочі середовища та інструменти графічних редакторів	10
Тема 2. Створення цифрових колажів на основі фотоматеріалів	10
Тема 3. Розробка цифрових орнаментів	10
Модуль 2. Творчі цифрові практики в арттекстилі	
Тема 4. Орнаментальні тканини, створення безшовних патернів і купонних тканин	10
Тема 5. Розробка текстильного арт-об'єкту (панно, гобелен, авторська форма)	10
Тема 6. Створення цифрового каталогу робіт, підготовка його до друку	10

Презентація виконаних робіт	40
<i>Разом за дисципліну</i>	<i>100</i>

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'ютерні технології» передбачає використання сучасних інструментів, обладнання та програмного забезпечення, що забезпечують формування професійних навичок у сфері цифрової графіки. 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. 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. Dabner D., Stewart S., Zempol E. Graphic design school. The principles and practice of graphic design. Published by John Wiley & Sons Inc., Hoboken, New Jersey. Published simultaneously in Canada, 2014. 210 p.
2. Elmansy R. Foundations. The art of vector graphics and design in Illustrator.
3. Grant Hector. Adobe Illustrator for Beginners. Independently published, 2021. 126 p.
4. Graver A. & Jura B. Best practices for graphic designers. Grids and page layouts. An essential guide for understanding & applying page design principles. Rockport
5. Itten J. Kunst der Farbe: subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst. Studienausgabe. Urania, Freiburg, 1991.

6. 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. Publishers. 100 Cummings Center, Suite 406L. Beverly, MA 01915, 2012. 193 p.
7. Simultaneously published in the UK by Focal Press. Taylor & Francis, 2013. 312 p.
8. Stallabrass J. (ed.). *Digital Art*. Oxford : Oxford University Press, 2022. 256 p.
9. Wood B. *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book*, 2018 release. The official training workbook from Adobe. Printed and bound in the United States of America, 2018. 693 p.
10. 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>
11. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навч посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2019. 180 с.
12. Буряк С.Я. Комп'ютерне проектування у програмах Adobe Phphotoshop та Adobe Illustrator. Навчальний посібник. – Львів : ЛНАМ, 2014. – 94 с., іл.
13. 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
14. Головчук А.Ф., Кепко О.І., Чумак Н.М. Інженерна та комп'ютерна графіка: навч. Посібник. К.: «Центр учбової літератури», 2021. 160 с., іл.
15. Даниленко В.Я. Дизайн : підручник / В.Я.Даниленко. – Харків: ХДАДМ, 2003.
16. Денисенко С. М. Основи композиції і проєктної графіки: навчальний посібник. Київ: НАУ, 2021. 52 с.
17. Дудка О.М. Комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. 7-ме вид. – ІваноФранківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника: ЦІТ, 2010. – 55 с.
18. 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.
19. 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/>
20. Михайленко В.Є., Яковлєв М.І. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення): навч. посіб. для студ. вищих навч. закладів / В.Є. Михайленко, М.І. Яковлєв. – К.: Каравела, 2004. – 302с.
21. 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.
22. 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.
23. Сафронова О. О., Донець К. В.. Основи двовимірної комп'ютерної графіки : навч. посіб. К. : КНУТД, 2016. 175 с
24. Скиба О.П. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. – 88 с.
25. 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)
26. 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. Сєдохова // 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.

28. Що таке рапорт у тканинах: розкриваємо поняття та особливості застосування. Інтернет-магазин Edelvika. URL: <https://tkanyny.edelvika.com/blog/raport-u-tkaninah/>

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 16, 2023 | 19
30. Photoshop – Довідка й навчальні посібники https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop_reference.pdf
31. Генератор колірних 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 колірних 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 <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>
40. Як створити безшовний патерн в Adobe Illustrator? URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uXL3iMYQKGE>

12. Узгодження робочої програми навчальної дисципліни

Л И С Т

узгодження робочої навчальної програми

з дисципліни «Комп'ютерні технології» 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 від 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 2025/2026 навчальний рік

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)