

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені
Михайла Бойчука

Факультет дизайну
(назва факультету)
Кафедра графічного дизайну
(назва кафедри)



Проректор з науково-педагогічної діяльності
В. Петрова
(підпис, ініціали, прізвище)
«26» серпня 2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ВК.04.01 «ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ІНСТРУМЕНТ ДИЗАЙНЕРА»
(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))
галузь знань 02 «Культура і мистецтво
(шифр і назва)
освітня програма Графічний дизайн
(назва)
спеціальність 022 «Дизайн»
(шифр і назва)
тип дисципліни вибіркова
(обов'язкова/за вибором)
мова викладання українська
(українська/англійська)

ПОГОДЖЕНО

Керівник групи забезпечення освітньо-професійної програми (для акредитованих ОПП та акредитованих спеціальностей)

АБО

Керівник проєктної групи (для ліцензованих ОПП та ОПП, набір на які здійснюється вперше)

Гальчинська О.С.
(підпис, ініціали, прізвище)

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри
Графічного дизайну
(назва кафедри)

26.08.2025 № 1
Завідувач кафедри

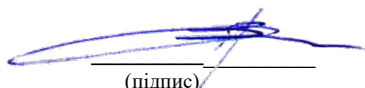
Петрова І.В.
(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма навчальної дисципліни «Штучний інтелект як інструмент дизайнера» для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем бакалавр за спеціальністю 022 «Дизайн» КДАДПМД ім. М. Бойчука. ____24____ с.

Розробник(и): Наседкін Костянтин Євгенович, викладач кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука

Робочу програму перевірено

Декан факультету


(підпис)

Т. В. Малік

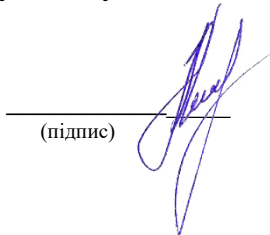
(ініціали, прізвище)

26.08.2025.

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету ____ дизайну ____
(назва факультету)

Протокол засідання НМР факультету 26.08.2025 № _1

Голова НМР факультету


(підпис)

Мешко А.М.

(ініціали, прізвище)

©К. Наседкін, 2025 рік

© КДАДПМД ім. М. Бойчука, 2025 рік

1. **Опис навчальної дисципліни**

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів – 8	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»	вибіркова
Електронна адреса https://kdidpmid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/	Спеціальність: 022 Дизайн ОПП графічний дизайн	Рік підготовки: 3
Загальна кількість годин – 240		Семестр: 6-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 8 год. самостійної роботи студента – 8 год.	Освітній ступінь: Перший (бакалаврський)	Лекції
		Практичні
		114 год.
		Семінарські
		-
		Самостійна робота
		126 год.
		Вид контролю: поточний підсумковий
		Форма контролю: екз. перегляд

2. Мета та заплановані результати навчання

Мета вивчення навчальної дисципліни «Штучний інтелект як інструмент дизайнера» є формування у здобувачів вищої освіти теоретичних знань, методичних підходів та практичних навичок інтеграції технологій штучного інтелекту (генеративних нейромереж, алгоритмів комп'ютерного зору та систем автоматизації) у професійну діяльність графічного дизайнера. Курс спрямований на оптимізацію творчого процесу, швидку генерацію концепцій (ідей), створення складного візуального контенту та розширення інструментарію художньо-проектного моделювання.

Відповідно до освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» дисципліна забезпечує формування таких компетентностей:

Загальні компетентності (ЗК):

- **ЗК 1.** Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- **ЗК 4.** Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- **ЗК 6.** Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт.

Спеціальні (фахові) компетентності (СК):

- **СК-1.** Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.
- **СК-3.** Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.
- **СК-4.** Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.
- **СК-7.** Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну (зокрема генеративні ШІ-платформи та спеціалізовані сервіси).
- **СК-8.** Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.
- **СК-11.** Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів.

Програмні результати навчання (ПРН):

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

- **ПРН-3.** Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію.
- **ПРН-4.** Визначати мету, завдання та етапи проектування
- **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-17.** Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.
- **ПРН-19.** Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі.

3. Передумови вивчення дисципліни

№ з/п	Навчальні дисципліни, вивчені раніше
1.	Комп'ютерна проектна графіка
2	Живопис
3	Рисунок, пластична анатомія
4	Основи проектування і проектної графіки
5	Формоутворення
6	Композиція
7	Кольорознавство
8	Шрифт
9	Історія зарубіжного та українського мистецтва
10	Практика навчальна (біонічна)
11	Каліграфія
12	Графічні техніки
13	Дизайн та художнє оформлення книги
14	Практика навчальна (архітектурно-плерерна)
15	Дисципліни за вибором здобувача вищої освіти

4.Очікувані результати навчання

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти повинен:

Знати:

1. Основні поняття, принципи функціонування та класифікацію систем штучного інтелекту, архітектуру генеративно-змагальних (GAN) та дифузійних нейромереж, що застосовуються в індустрії дизайну (Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E, Adobe Firefly тощо).
2. Правила та методи промпт-інжинірингу: структурування текстових та візуальних запитів із урахуванням художніх стилів, параметрів світла, композиційних ракурсів та технічних налаштувань тощо.
3. Етичні та правові аспекти використання нейромереж у креативних галузях, норми законодавства щодо авторського права, інтелектуальної власності та ліцензування комерційного контенту, створеного за допомогою ШІ.
4. Специфіку комбінування та інтеграції ШІ-генерацій з традиційним інструментарієм растрової та векторної графіки (Adobe Photoshop, Illustrator тощо).
5. Технічні вимоги підготовки ШІ-контенту до комерційного використання: методи усунення цифрових артефактів, масштабування (upscaling) та оптимізації роздільної здатності для друку й вебсередовища.

Вміти:

1. Розробляти складні текстові (Text-to-Image) та комбіновані (Image-to-Image та інші) запити для точного керування генерацією графічних образів та текстових повідомлень відповідно до вимог творчого брифу.
2. Ефективно застосовувати ШІ на етапі пре-продакшену: для швидкого візуального брейнштормінгу, створення концепт-артів, мудбордів, пошуку колористичних та пластичних вирішень.
3. Володіти інструментами локального редагування зображень усередині нейромереж (Inpainting, Outpainting, генеративне заповнення та розширення меж), а також модулями точного контролю композиції.
4. Виконувати професійну пост-обробку та технічне доопрацювання згенерованих матеріалів у растрових і векторних редакторах, адаптуючи їх під проєкти, наприклад, фірмовий стиль, ілюстрація, плакат, пакування тощо.
5. Аналізувати якість результатів роботи алгоритмів ШІ, критично оцінювати їхню художню цінність та відповідність концепції проєктного завдання.

5.Програма навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усьо го	у тому числі				ус ьо го	у тому числі			
		л	п	се м.	с.р.		л	п		с.р.
1	2	3	4	6	7	8	9	1 0	1 2	13
Семестр _6_										
Тема 1. Штучний інтелект у креативних індустріях: історія, кейси, етика	33		15		18					
Тема 2. Основи промпт-інжинірингу та робота з текстовими генераторами	33		15		18					
Тема 3. ШІ як інструмент пре-продакшену: мудборди, концепт-арт та генерація ідей	33		15		18					
Тема 4. ШІ як екосистема інструментів для дизайнерів	33		15		18					
Тема 5. Технології точного контролю генерації та локального редагування.	38		20		18					
Тема 6. ШІ-інструменти в растровій, векторній графіці та верстці	38		20		18					
Тема 7. Комплексний проєкт: Гібридний дизайн	32		14		18					
<i>Усього годин</i>	240		114		126					
Вид контролю: екз. перегляд										

Загальний обсяг – **240 год.**, в тому числі:

Практичних – **114 год.**

Самостійна робота – **126 год**

5.2. Практичні заняття

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
		ДФН
1.	Тема 1. Штучний інтелект у креативних індустріях: історія, кейси, етика. Поняття штучного інтелекту (ШІ) та машинного навчання. Розвиток нейромереж у візуальних мистецтвах. Класифікація сучасних ШІ-інструментів для графічного дизайнера. Етичні проблеми використання ШІ: авторське право, інтелектуальна власність, проблема плагіату та генерації контенту. Семінар щодо теми етичного використання нейромереж.	15
2.	Тема 2. Основи промпт-інжинірингу та робота з текстовими генераторами. Принципи роботи дифузійних моделей. Анатомія ефективного текстового запиту (prompt). Структурування промпту: об'єкт, дія, контекст, художній стиль, параметри освітлення, ракурс камери, колірна гама тощо. Особливості платформ Midjourney, DALL-E 3, Adobe Firefly та інших представників . Експериментальне тестування промптів. Розробка текстових запитів для генерації серії зображень, в тому числі за єдиною темою.	15
3.	Тема 3. ШІ як інструмент пре-продакшену: мудборди, концепт-арт та генерація ідей. Роль ШІ на етапі дослідження, складання брифу, концептуалізації задач та початку візуального рішення. Швидке прототипування ідей. Метод генерації «Зображення в зображення» (Image-to-Image) як основа для стилізації ескізів автора. Створення колажів, мудбордів та концепт-артів для майбутніх дизайн-проектів за допомогою нейромереж. Розробка серії ескізів для заданого комерційного брифу (наприклад, концепція бренду, пакування або обкладинки книги) з використанням ШІ.	15
4.	Тема 4. Технології точного контролю генерації та локального редагування.	15

	Проблема непередбачуваності ШІ-генерацій та методи її вирішення. Інструменти локальної зміни зображень. Використання інструментів контролю у середовищі штучного інтелекту. Модифікація та виправлення помилок ШІ-генерацій. Локальна заміна об'єктів, коригування, генеративне розширення фону під заданий формат.	
5.	Тема 5. ШІ як екосистема інструментів для дизайнерів. Аналіз ринку сучасних ШІ-платформ. Пошук, дослідження та виокремлення ШІ-асистентів в рамках діяльності графічного дизайну. Складання порівняльного оцінювання та категоризація представників аналізу задля формування обізнаності у сфері ШІ як інструменту дизайнера. Створення презентаційного результату дослідження.	20
6.	Тема 6. ШІ-інструменти в растровій, векторній графіці та верстці. Екосистема Adobe Firefly та її інтеграція в професійні графічні редактори. Генеративне заповнення (Generative Fill) в Adobe Photoshop. Векторні ШІ-інструменти: перетворення тексту у векторну графіку в Adobe Illustrator. Масштабування зображень без втрати якості (Upscaling) за допомогою ШІ. Створення векторних іконок, паттернів та ілюстрацій. Технічне доведення растрових зображень низької роздільної здатності до поліграфічних стандартів за допомогою ШІ-апскейлерів.	20
7.	Тема 7. Комплексний проєкт. Специфіка комбінованого робочого процесу сучасного дизайнера. Розподіл завдань: що делегувати нейромережі, а що виконувати вручну. Створення фінального комерційного дизайн-продукту від концепції до підготовки до друку / публікації. Презентація проєкту та авторських рішень. Робота над підсумковим семестровим презентаційним проєктом. Інтеграція згенерованих та доопрацьованих ШІ-елементів у фінальний дизайн-продукт (наприклад, серія соціальних плакатів, фірмовий стиль події,	14

	айдентика бренду). Верстка, робота з акцидентною топографією, композиційне збирання проєкту.	
Усього годин		114

5.3. Самостійна робота

№ з/п	Найменування робіт (теми)	Кількість годин	Вид контролю
1	Тема 2. Основи промпт-інжинірингу та робота з текстовими генераторами. Принципи роботи дифузійних моделей. Анатомія ефективного текстового запиту (prompt). Структурування промпту: об'єкт, дія, контекст, художній стиль, параметри освітлення, ракурс камери, колірна гама тощо. Особливості платформ Midjourney, DALL-E 3, Adobe Firefly та інших представників . Експериментальне тестування промптів. Розробка текстових запитів для генерації серії зображень, в тому числі за єдиною темою.	18	Перевірка виконання практичних завдань
2	Тема 3. ШІ як інструмент пре-продакшену: мудборди, концепт-арт та генерація ідей. Роль ШІ на етапі дослідження, складання брифу, концептуалізації задач та початку візуального рішення. Швидке прототипування ідей. Метод генерації «Зображення в зображення» (Image-to-Image) як основа для стилізації ескізів автора. Створення колажів, мудбордів та концепт-артів для майбутніх дизайн-проєктів за допомогою нейромереж. Розробка серії ескізів для заданого комерційного брифу (наприклад, концепція бренду, пакування або обкладинки книги) з використанням ШІ.	18	поточний

3	Тема 4. Технології точного контролю генерації та локального редагування. Проблема непередбачуваності ШІ-генерацій та методи її вирішення. Інструменти локальної зміни зображень. Використання інструментів контролю у середовищі штучного інтелекту. Модифікація та виправлення помилок ШІ-генерацій. Локальна заміна об'єктів, коригування, генеративне розширення фону під заданий формат.	18	поточний
4	Тема 5. ШІ як екосистема інструментів для дизайнерів. Аналіз ринку сучасних ШІ-платформ. Пошук, дослідження та виокремлення ШІ-асистентів в рамках діяльності графічного дизайну. Складання порівняльного оцінювання та категоризація представників аналізу задля формування обізнаності у сфері ШІ як інструменту дизайнера. Створення презентаційного результату дослідження.	18	поточний
5	Тема 6. ШІ-інструменти в растровій, векторній графіці та верстці. Екосистема Adobe Firefly та її інтеграція в професійні графічні редактори. Генеративне заповнення (Generative Fill) в Adobe Photoshop. Векторні ШІ-інструменти: перетворення тексту у векторну графіку в Adobe Illustrator. Масштабування зображень без втрати якості (Upscaling) за допомогою ШІ. Створення векторних іконок, паттернів та ілюстрацій. Технічне доведення растрових зображень низької роздільної здатності до поліграфічних стандартів за допомогою ШІ-апскейлерів.	18	поточний
6	Тема 7. Комплексний проєкт. Специфіка комбінованого робочого	18	поточний

	процесу сучасного дизайнера. Розподіл завдань: що делегувати нейромережі, а що виконувати вручну. Створення фінального комерційного дизайн-продукту від концепції до підготовки до друку / публікації. Презентація проєкту та авторських рішень. Робота над підсумковим семестровим презентаційним проєктом. Інтеграція згенерованих та доопрацьованих ІІІ-елементів у фінальний дизайн-продукт (наприклад, серія соціальних плакатів, фірмовий стиль події, айдентика бренду). Верстка, робота з акцидентною топографією, композиційне збирання проєкту.		
Усього годин		126	Екз. перегляд

6. Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Під час викладання курсу використовуються такі засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування:

- перевірка виконання тренувального завдання з промпт-інжинірингу та якості організації бази текстових запитів і генерацій;
- представлення результатів дослідження ринку ІІІ-платформ, порівняльного оцінювання, аналізу аналогів та презентаційного звіту;
- перегляд генерацій у середовищі нейромереж (Midjourney, DALL-E, Firefly тощо) в умовах вибіркового налаштування параметрів світла, стилю, композиційних ракурсів, колірної гами тощо;
- демонстрація технік точного локального редагування зображень, застосування інструментів генеративного розширення меж фону;
- проміжні перегляди концепт-артів, мудбордів та пошукових ескізних пропозицій для комерційного брифу з усним обґрунтуванням прийнятих художньо-проектних рішень;
- оцінювання згенерованих та доопрацьованих растрових і векторних елементів за критеріями композиції, оригінальності образів, колористичного вирішення та технічної якості (відсутності цифрових артефактів);

- перевірка фінального комплексного проєкту у форматі, підготовленому до поліграфічного друку або цифрової публікації;
- підсумкова презентація та захист авторських ІІІ-асистованих дизайн-проєктів із відповідями на запитання.

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання є демонстрація творчих робіт;

7. Форми поточного та підсумкового контролю

Форми контролю	Максимальна кількість балів
Перевірка виконання практичних завдань	7*10=70 балів
Захист проєкту	20 балів
Екзаменаційний перегляд	10
Всього	100

8. Критерії оцінювання результатів навчання

Оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти з дисципліни «Штучний інтелект як інструмент дизайнера» базується на комплексному підході, що враховує як теоретичну обізнаність (розуміння принципів ІІІ, промт-інжинірингу), так і практичну майстерність (якість генерацій, рівень комбінування ІІІ-технологій із традиційними графічними редакторами, композиційну цілісність та презентаційні навички).

Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою під час поточного контролю.

Кількість балів за роботу з матеріалом на практичних заняттях та під час виконання самостійної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- своєчасність виконання навчальних завдань;
- повний обсяг їхнього виконання;
- якість виконання навчальних завдань;
- самостійність виконання;
- творчий підхід до виконання завдань;
- ініціативність у навчальній діяльності.

Перевірка виконання практичної роботи.

Тема 1. Штучний інтелект у креативних індустріях: історія, кейси, етика

Форма контролю: участь у семінарі-дискусії, представлення аналітичних висновків щодо використання нейромереж у сфері графічного дизайну.

Критерії оцінювання: обізнаність у аспектах використання ШІ в рамках дизайну, критичне мислення, аргументованість виступу.

Тема 2. Основи промпт-інжинірингу та робота з текстовими генераторами

Форма контролю: перегляд бази розроблених промптів та згенерованих за ними серій зображень.

Критерії оцінювання: точність підбору параметрів, системність результатів, володіння інструментарієм Midjourney / DALL-E / Firefly.

Тема 3. ШІ як інструмент пре-продакшену: мудборди, концепт-арт та генерація ідей

Форма контролю: презентація концептуального мудборду та ескізних пропозицій для «комерційного» брифу.

Критерії оцінювання: відповідність творчому завданню, оригінальність ідей, художня цінність концепт-артів.

Тема 4. Технології точного контролю генерації та локального редагування

Форма контролю: перевірка робочих файлів із демонстрацією застосування технік Inpainting, Outpainting та генеративного розширення.

Критерії оцінювання: технічна акуратність стиків зображення, точність модифікацій, збереження композиційної логіки оригіналу.

Тема 5. ШІ як екосистема інструментів для дизайнерів

Форма контролю: захист презентації за результатами аналізу та категоризації ринку ШІ-сервісів. *Критерії оцінювання:* повнота дослідження, структурованість інформації, якість графічної подачі слайдів.

Тема 6. ШІ-інструменти в растровій, векторній графіці та верстці

Форма контролю: перевірка графічних матеріалів (векторних і растрових), підготовлених до використання за допомогою ШІ-апскейлерів та плагінів.

Критерії оцінювання: відсутність візуальних артефактів, відповідність поліграфічним або веб-стандартам.

Тема 7. Комплексний проєкт: Гібридний дизайн

Форма контролю: проміжний та підсумковий перегляд елементів комплексного дизайн-продукту (серії плакатів, фірмового стилю, пакування тощо).

Критерії оцінювання: концептуальна завершеність, гармонійне поєднання ручної праці та ШІ, висока технічна якість виконання.

Підсумковий семестровий контроль

Форма контролю: диференційований іспит у форматі підсумкового перегляду фінального комплексного проєкту (гібридного дизайн-продукту), презентації результатів виконаних самостійних досліджень та усного захисту авторських рішень.

Критерії підсумкового оцінювання:

- повнота та своєчасність виконання всіх практичних і самостійних завдань семестру;
- професійний рівень художньо-проєктних рішень та композиційна цілісність фінального продукту;
- системність використання методів промт-інжинірингу та ШІ-технологій у комбінації з традиційними редакторами;
- якість підготовки матеріалів до друку / публікації;
- рівень підсумкової презентації, самостійність, ініціативність, володіння фаховою термінологією та здатність аргументовано захищати власну концепцію.

Орієнтовний перелік питань до семестрового контролю

- Які можливості ШІ-інструментів використовуються в сучасному графічному дизайні?
- За якими характеристиками можлива основна класифікація ШІ інструментів в рамках графічного дизайну?
- Які етичні та правові проблеми виникають при використанні ШІ в креативних індустріях (питання авторського права, плагіату та ліцензування)?
- Що таке дифузійні моделі та які принципи лежать в основі їхнього функціонування?
- Яку роль відіграє ШІ на етапі пре-продакшену, дослідження брифу та концептуалізації дизайнерських задач?
- У чому полягає метод генерації «Зображення в зображення», як його можна використовувати для стилізації авторських ескізів?

- Як за допомогою нейромереж ефективно створювати концепт-арти, мудборди та пошукові колористичні вирішення?
- У чому полягає проблема непередбачуваності III-генерацій та які існують методи її подолання?
- Які завдання у комплексній розробці дизайн-продукту доцільно делегувати нейромережі, а які необхідно виконувати вручну?

8.1 Розподіл балів, які отримують студенти

бсеместр

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК) 6 семестр	
Форми поточного та екзаменаційного контролю змістових модулів/дисципліни	Максимальні бали за виконані завдання
Тема 1. Штучний інтелект у креативних індустріях: історія, кейси, етика	10
Тема 2. Основи промпт-інжинірингу та робота з текстовими генераторами	10
Тема 3. III як інструмент пре-продакшену: мудборди, концепт-арт та генерація ідей	15
Тема 4. III як екосистема інструментів для дизайнерів	15
Тема 5. Технології точного контролю генерації та локального редагування.	10
Тема 6. III-інструменти в растровій, векторній графіці та верстці	15
Тема 7. Комплексний проєкт: Гібридний дизайн	15
Всього	90
Екз перегляд	
Презентація творчих робіт	10
Разом за семестр вивчення дисципліни	100

8.2 Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка а ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	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

1. Робоча програма навчальної дисципліни «Штучний інтелект як інструмент дизайнера» для здобувачів вищої освіти за першим освітнім ступенем (освітньо-кваліфікаційним рівнем «Бакалавр») за спеціальністю 022 Дизайн, спеціалізація «Графічний дизайн». КДАДПМД ім. М. Бойчука.

2. Слайди, презентації.

3. Проектор.

4. Демонстраційний дидактичний матеріал.

5. Ілюстративний матеріал.

6. Персональний комп'ютер або технічно-функціональні аналоги

7. Доступ до мережі Інтернет через доступні браузері: Google Chrome, Firefox, Opera та їх аналоги.

8. Програмне забезпечення: Adobe Photoshop для додаткової обробки матеріалів; Google Drive, OneDrive або інші хмарні сервіси для зберігання та обміну файлами; відповідні представники асистентів штучного інтелекту за результатами пошуку та аналізу, в тому числі за допомоги мережі Інтернет: GPT-chat, Gemini AI, NanoBanana, VisualElectric, Midjourney та їх аналоги .

10. Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література

1. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навч посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2019. 180 с.
2. 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.
3. Головчук А.Ф., Кепко О.І., Чумак Н.М. Інженерна та комп'ютерна графіка: навч. Посібник. К.: «Центр учбової літератури», 2021. 160 с.
 4. Grant Hector. Adobe Illustrator for Beginners. Independently published, 2021. 126 p.
 5. Денисенко С. М. Основи композиції і проєктної графіки: навчальний посібник. Київ: НАУ, 2021. 52 с.
 6. Скиба О.П. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. – 88 с.
 7. Shufflebotham Robert. Photoshop CC in easy steps: Updated for Photoshop CC 2018; 2nd edition (November 25, 2018). 240 p.
 8. Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
 9. Фолкнер Э., Чавез К. Adobe Photoshop CC. Офіційний навчальний курс.; Пер. Райтман М. А. 2022. Ексмо. 448 с.
 10. Wood Brian. Adobe Illustrator Classroom in a Book. Adobe Press; 1st edition, 2020. 480 p.

10.2 Додаткова література

11. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. ArtHuss, 2020. 192 с.
12. Кларк Т. Майкл Фільтри для Photoshop 5. Спецефекти і дизайн: пер. з англ. Київ: «Діалектика», 1999. 380 с.
13. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник за редакцією проф. Є. А. Антоновича. Вид. третє, перероб. і доповн. Київ : Кондор-Видавництво, 2015. 544 с.
14. Келбі Скотт. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop. Фабула, 2021. 376 с.
15. Папушой О.О. Лабораторно-практичні роботи з теми «Растрова графіка». Вінниця. 2019. 25 с.
16. Сидоренко О., Коломієць Т. Використання комп'ютерних технологій для стилізації малюнків під різні види художньо-творчих робіт. Трудова підготовка в закладах освіти. 2004. № 3. С. 33–35.
17. Samara Timothy. A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers 241 p.

10.3. Електронні ресурси

18. Photoshop - Довідка й навчальні посібники
URL: https://helpx.adobe.com/ua/pdf/photoshop_reference.pdf
19. Актуальність використання штучного інтелекту в сучасних умовах освітнього процесу // *ResearchGate*. – 2024.
URL: [https://www.researchgate.net/publication/378327022_Relevance_of_the_use_of_artificial_intelligence_in_modern_conditions_of_the_educational_process\(opens in a new tab\)](https://www.researchgate.net/publication/378327022_Relevance_of_the_use_of_artificial_intelligence_in_modern_conditions_of_the_educational_process(opens_in_a_new_tab))
20. Андрощук А. Г. Використання штучного інтелекту у вищій освіті: стан і тенденції // *International Scientific Journal of Education and Learning*. – 2024. – №1(8). – С. 28-35. URL: [https://isg-journal.com/isjel/article/download/661/376/675?utm_source=chatgpt.com\(opens in a new tab\)](https://isg-journal.com/isjel/article/download/661/376/675?utm_source=chatgpt.com(opens_in_a_new_tab))
21. Бахмат Н. В. Штучний інтелект у вищій освіті: можливості використання // *Педагогічна освіта: теорія і практика*. – 2023. – №35. – С. 161-173.
URL: [https://pedosv.kpnu.edu.ua/article/view/300712?utm_source=chatgpt.com\(opens in a new tab\)](https://pedosv.kpnu.edu.ua/article/view/300712?utm_source=chatgpt.com(opens_in_a_new_tab))
22. Бобро Н. С. Застосування штучного інтелекту у вищих навчальних закладах: зарубіжний досвід // *Економічний журнал "Три моря"*. – 2024. – №5(3). – С. 161-173. URL: [https://www.noolab.ch/ua/ua-publications/zastosuvannya-shtuchnogo-intelektu-u-vishchih-navchalnih-zakladah-zarubizhniy-dosvid?utm_source=chatgpt.com\(opens in a new tab\)](https://www.noolab.ch/ua/ua-publications/zastosuvannya-shtuchnogo-intelektu-u-vishchih-navchalnih-zakladah-zarubizhniy-dosvid?utm_source=chatgpt.com(opens_in_a_new_tab))
23. Бобро Н. С. Застосування штучного інтелекту у закладах вищої освіти: зарубіжний досвід // *Науковий блог Noolab*. – 2024.
URL: [https://www.noolab.ch/ua/ua-blog/zastosuvannya-shtuchnogo-intelektu-u-zakladah-vishchoyi-osviti-zarubizhniy-dosvid?utm_source=chatgpt.com\(opens in a new tab\)](https://www.noolab.ch/ua/ua-blog/zastosuvannya-shtuchnogo-intelektu-u-zakladah-vishchoyi-osviti-zarubizhniy-dosvid?utm_source=chatgpt.com(opens_in_a_new_tab))
24. Генеративний штучний інтелект: практичні інструменти для роботи вчителя у новій українській школі // *Всеосвіта*. – 2024.
URL: [https://vseosvita.ua/webinar/heneratyvnyi-shtuchnyi-intelekt-praktychni-instrumenty-dlia-roboty-vchytelia-u-novii-ukrainskii-shkoli-1056.html?utm_source=chatgpt.com\(opens in a new tab\)](https://vseosvita.ua/webinar/heneratyvnyi-shtuchnyi-intelekt-praktychni-instrumenty-dlia-roboty-vchytelia-u-novii-ukrainskii-shkoli-1056.html?utm_source=chatgpt.com(opens_in_a_new_tab))
25. Паламар С. П., Науменко М. С. Штучний інтелект в освіті: використання без порушення принципів академічної доброчесності // *Електронна бібліотека Київського університету імені Бориса Грінченка*. – 2024.
URL: [https://elibrary.kubg.edu.ua/48609/1/Palamar_S_P_Naumenko_M_S_OD_2024.pdf?utm_source=chatgpt.com\(opens in a new tab\)](https://elibrary.kubg.edu.ua/48609/1/Palamar_S_P_Naumenko_M_S_OD_2024.pdf?utm_source=chatgpt.com(opens_in_a_new_tab))
26. Політика використання ШІ в закладі освіти: поради щодо розробки та реалізації // *Журнал «На Урок»*. – 2024.
URL: [https://naurok.com.ua/post/politika-vikoristannya-shi-v-zakladi-osviti-poradi-schodo-rozrobki-ta-realizaci?utm_source=chatgpt.com\(opens in a new tab\)](https://naurok.com.ua/post/politika-vikoristannya-shi-v-zakladi-osviti-poradi-schodo-rozrobki-ta-realizaci?utm_source=chatgpt.com(opens_in_a_new_tab))

27. Посібник користувача Adobe Illustrator.
URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
28. Посібник користувача Photoshop
URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
29. Робота вчителя зі штучним інтелектом: теорія та практика // *Журнал «На Урок»*. – 2024. URL: https://naurok.com.ua/post/robota-vchitelya-zi-shtuchnim-intelektom-teoriya-ta-praktika?utm_source=chatgpt.com(opens in a new tab)
30. Як штучний інтелект можна використовувати в освіті // *Смодін Блог*. – 2024.
URL: https://smodin.io/blog/uk/how-can-ai-be-used-in-education-to-boost-results/?utm_source=chatgpt.com(opens in a new tab)

Л И С Т
узгодження робочої навчальної програми
 з дисципліни _____,
(назва навчальної дисципліни)
 складеної відповідно до освітньо-професійної програми підготовки _____ за
 напрямом/спеціальністю _____,
(бакалаврів/магістрів) (шифр та назва напрямку/спеціальності)
 розробленої

(вказати посади, наукові ступені та/або вчені (почесні) звання авторів, їхні ПІБ)

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

Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни*Наприклад, внесено зміни до переліку основної літератури**Наприклад, змінено кількість годин на практичні заняття*

№ з/п	Зміст внесених змін (доповнень)	Дата та номер протоколу засідання кафедри	Примітки
1	Внесено зміни до переліку основної літератури		
2	Змінено кількість годин на практичні заняття		

12 Рекомендовані джерела інформації**12.1 Основна література**

1 ...

2 ...

6.3 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Назва теми заняття, посилання на методичне забезпечення, літературні джерела		
2			
...			
Усього годин за _____ семестр			

Результати перегляду робочої програми навчальної дисципліни
 « _____ »

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (без змін)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР КДАДПМД ім.
М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР КДАДПМД ім.
М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР КДАДПМД ім.
М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Додаток Д

Голові Науково-методичної ради,
проректорові з навчально-методичної
та виховної роботи
Савіній Л.М.

ПОДАННЯ

Прошу включити до порядку денного наступного засідання Науково-методичної ради питання про затвердження таких робочих програм навчальних дисциплін, розроблених кафедрою _____:

1) з дисципліни _____
(___ кредити), перший (**бакалаврський**) рівень вищої освіти, для студентів галузі знань _____, спеціальності _____, спеціалізації _____;

2) з дисципліни _____
(___ кредити), другий (**магістерський**) рівень вищої освіти, для студентів галузі знань _____, спеціальності _____, спеціалізації _____.

Завідувач кафедри _____

«__» ____ 20__ р.