

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

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК.04.01 «ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ІНСТРУМЕНТ ДИЗАЙНЕРА»

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура та мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	
Освітня програма	ОПП «Дизайн»
Статус дисципліни	вибіркова, цикл професійної підготовки
Курс/Семестр	3 курс (6 семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	240 (8 кредитів)
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекції
	Семінарські
	Практичні (114)
	Самостійна робота (126)
Форма підсумкового контролю	Екзаменаційний перегляд (6 семестр)
Викладач	Насєдкін Костянтин Євгенович
Контактна інформація викладача	nasedkin_k@kdidpamid.edu.ua
Ресурси комунікації з викладачем	https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystanc-zijne-navchannya
Дні занять	Згідно розкладу
Консультації	Відповідно до графіку консультацій

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Зміст дисципліни. Перелік тем: Тема 1. Штучний інтелект у креативних індустріях: історія, кейси, етика Тема 2. Основи промпт-інжинірингу та робота з текстовими генераторами Тема 3. ШІ як інструмент пре-продакшену: мудборди, концепт-арт та генерація ідей Тема 4. ШІ як екосистема інструментів для дизайнерів Тема 5. Технології точного контролю генерації та локального редагування. Тема 6. ШІ-інструменти в растровій, векторній графіці та верстці Тема 7. Комплексний проєкт: Гібридний дизайн Ключові слова: Штучний інтелект, дизайн, графічний дизайн, проєктування, бриф, мудборд. Роль та місце дисципліни у системі підготовки: дисципліна формує практичні компетентності бакалаврів графічного дизайну у сфері використання інструментів штучного інтелекту, проєктування, роботи з генеративними моделями та дизайн-системами як комплексу ручної роботи та оптимізації через ШІ-асистентів.
Мета та завдання дисципліни	Метою 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-проєктного моделювання. Основні завдання навчальної дисципліни: • ознайомлення студентів з класифікацією та базовими інструментами штучного інтелекту в креативних індустріях; • набуття навичок аналізу етичних і правових аспектів використання нейромереж, норм авторського права та інтелектуальної власності; • формування вміння будувати точні текстові та комбіновані запити засобами промпт-інжинірингу з урахуванням художнього стилю, композиції та кольору;

- опанування методів візуального прототипування ідей, створення концепт-артів і мудбордів на етапі пре-продакшену;
- набуття навичок локального редагування зображень усередині нейромереж за допомогою інструментів Inpainting, Outpainting та генеративного розширення фону;
- дослідження ринку сучасних ШІ-платформ, проведення їхнього порівняльного оцінювання та категоризації для оптимізації роботи дизайнера;
- опанування ШІ-інструментів для генерації та редагування растрових, векторних елементів, а також методів інтелектуального масштабування (Upscaling) зображень до поліграфічних стандартів;
- створення комплексного фінального проєкту у форматі гібридного дизайну: інтеграція згенерованого ШІ-контенту із традиційною акцидентною типографікою, версткою та підготовка його до друку чи публікації.

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

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 ІІІ 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 проекти, наприклад, фірмовий стиль, ілюстрація, плакат, пакування тощо. 5. Аналізувати якість результатів роботи алгоритмів ІІІ, критично оцінювати їхню художню цінність та відповідність концепції проєктного завдання.
Передумови вивчення дисципліни	Передумовою для вивчення дисципліни є базові знання й навички з композиції, кольорознавства, шрифту, основ проєктування, комп'ютерної проєктної графіки, візуальної айдентики, ілюстрації в дизайні та інших дисциплін, що

	формують фундамент графічного дизайну. Бажаними є початкові навички роботи з цифровими графічними редакторами та вміння здійснювати пошук і аналіз візуальних референсів.
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає застосування теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю й невизначеністю умов.

Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 2. 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.
Фахові компетенції спеціальності (ФК)	СК1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. СК2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. СК3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. СК4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності. СК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. СК8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

Структура навчальної дисципліни:

Назва модулів і тем	Кількість годин				
	усього	лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	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. III-інструменти в растровій, векторній графіці та верстці	38			20	18
Тема 7. Комплексний проєкт: Гібридний дизайн	32			14	18
Разом за семестр	240			114	126
Усього годин	240			114	126

Рекомендовані джерела інформації

Основні:

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.

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. Спецэффекти 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.

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](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)

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)
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)
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)

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
6 семестр			
Тема 1. Штучний інтелект у креативних індустріях: історія, кейси, етика	Лютий	Поточний контроль, семінар	10
Тема 2. Основи промпт-інжинірингу та робота з текстовими генераторами	Березень	Поточний контроль	10
Тема 3. ШІ як інструмент пре-продакшену: мудборди, концепт-арт та генерація ідей	Березень	Поточний контроль	15
Тема 4. ШІ як екосистема інструментів для дизайнерів	Квітень	Поточний контроль	15

Тема 5. Технології точного контролю генерації та локального редагування.	Квітень	Поточний контроль	10
Тема 6. III-інструменти в растровій, векторній графіці та верстці	Травень	Поточний контроль	10
Тема 7. Комплексний проєкт: Гібридний дизайн	Травень	Поточний контроль, презентація	10
Підсумкова презентація	Червень	підсумковий контроль	20

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	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

Технічне, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер, графічний планшет) з можливістю демонстрації
------------------------------------	--

	текстових і графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет.
Необхідні засоби	Не передбачено
Програмне забезпечення	Програми, необхідні для виконання завдань: Adobe Photoshop, Microsoft Word, Adobe Illustrator та інші.
Матеріали, інструменти	Не передбачено

Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів.
Політика щодо відвідування занять	Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Усі роботи студентів повинні бути завантажені на кафедральний Гугл диск. Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахуванню семестрової оцінки.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самотійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. Довгострокова відсутність студента на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни. Додаткові заняття у таких випадках не передбачені.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни з Історії дизайну розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука». Вітається власна думка студентів з теми заняття, активне обговорювання проектних проблем, аргументоване відстоювання авторської позиції. Разом із тим під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, у тому числі користування мобільними телефонами для розмов, запізнення на заняття без поважних причин, не реагування на зауваження викладача.

Політика щодо комунікації з викладачем	Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні на пошту викладача (nasedkin_k@kdidpamid.edu.ua). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено — ІД); 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище_ завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — pdf. Окрім роздруківок для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.
--	--

Детальнішу інформацію щодо компетенностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни <https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/>

Розробник силабусу
навчальної дисципліни



Наседкін К. Є.

Гарант освітньої програми



О. С. Гальчинська

В.О. завідувача кафедри

І.В. Петрова

Силабус затверджено
на засіданні кафедри графічного дизайну

від 26.08.26 р., протокол №1