

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

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ВК.07.04 Цифрова графіка

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (Бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	ОП «Графічний дизайн»
Статус дисципліни	вибіркова
Курс/Семестр	4 курс (VII семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	4 кредити (120 годин)
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекції -
	Семінарські
	Практичні (60)
	Самостійна робота (60)
Форма підсумкового контролю	Екзаменаційний перегляд (VII семестр)
Викладачі	Викладач кафедри графічного дизайну Ярослав Віталійович Бондаренко,
Контактна інформація викладачів	Корпоративна пошта – bondarenko_y@kdidpamid.edu.ua
Ресурси комунікації з викладачем	https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystanczijne-navchannya/
Дні занять	Згідно розкладу
Консультації	Відповідно до графіку консультацій

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Зміст дисципліни. Перелік тем: Тема 1. Введення в цифрову графіку: основні поняття та застосування. Тема 2. Композиція та типографіка в цифровій графіці.
---------------------	---

	Тема 3. Векторна та растрова графіка: інструменти й техніки. Тема 4. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator у творчих проєктах. Тема 5. Презентація та критичний аналіз графічних робіт. Ключові слова: дизайн, графічний дизайн, цифрова графіка, растрова графіка, векторна графіка, цифрова ілюстрація Роль та місце дисципліни у системі підготовки: забезпечує формування практичних навичок роботи з растровими та векторними інструментами цифрового зображення, що є необхідною основою для професійної діяльності графічного дизайнера в умовах цифрового виробництва. Вивчення дисципліни сприяє розвитку цифрової візуальної культури, удосконаленню навичок роботи в графічних редакторах, художнього аналізу та стилізації форми засобами цифрових інструментів. Набуті знання та практичні вміння використовуються під час створення цифрових ілюстрацій, фірмового стилю, піктограм, поліграфічної продукції та інших об'єктів графічного дизайну. Опанування дисципліни забезпечує формування професійних компетентностей, пов'язаних із грамотним використанням сучасного програмного забезпечення у художньо-проектній діяльності, підвищує якість візуальної комунікації та сприяє створенню художньо виразних цифрових дизайнерських рішень.
Мета та завдання дисципліни	Метою навчальної дисципліни є формування у здобувачів вищої освіти системи знань і практичних навичок роботи з растровими та векторними інструментами цифрового зображення, розвиток цифрової візуальної культури та естетичного мислення, а також набуття практичних навичок створення цифрових ілюстрацій, композицій і графічних об'єктів для потреб графічного дизайну з використанням сучасного програмного забезпечення Основні завдання навчальної дисципліни: 1. Сформувати систему знань про растрову та векторну цифрову графіку, її інструменти та сфери застосування у дизайні.

2. Розвинути навички роботи з шарами, масками, пензлями та іншими інструментами растрового графічного редактора.
3. Навчити створювати векторні ілюстрації, піктограми та графічні елементи фірмового стилю.
4. Сформувати вміння застосовувати прийоми цифрового живопису, текстурування та передачі світлотіні у цифровому зображенні.
5. Розвинути творчі здібності шляхом створення цифрової ілюстрації та колажу для потреб графічного дизайну.
6. Сформувати здатність готувати цифрову графіку до друку та публікації в цифрових медіа, формувати портфоліо цифрових робіт.

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

Знати:

- Основні поняття, види та класифікацію цифрової графіки (растрова, векторна), історію розвитку цифрових технологій зображення.
- Принципи роботи з растровими графічними редакторами: шари, маски, пензлі, режими накладання, корекцію кольору й тону.
- Принципи роботи з векторними графічними редакторами: контури, форми, трансформацію об'єктів, побудову піктограм та ілюстрацій.
- Особливості цифрової колірної моделі, роздільної здатності, форматів файлів та підготовки зображень для друку й цифрових медіа.
- Прийоми цифрового живопису, текстурування та передачі світлотіні у цифровому зображенні.
- Принципи створення цифрової ілюстрації, колажу та композиції для потреб графічного дизайну.

Вміти:

- Використовувати растрові та векторні графічні редактори для створення й обробки цифрових зображень.
- Працювати з шарами, масками, пензлями та іншими інструментами цифрового малювання.
- Створювати векторні ілюстрації, піктограми та графічні елементи фірмового стилю.
- Застосовувати прийоми цифрового живопису та текстурування для передачі об'єму, матеріальності та світлотіні.

	- Готувати цифрові зображення для друку та публікації в цифрових медіа з урахуванням технічних вимог. - Формувати цілісну цифрову ілюстрацію або серію графічних робіт та представляти їх у портфоліо.
Передумови вивчення дисципліни	Передумовою для вивчення дисципліни «Цифрова графіка» є певний обсяг знань з таких дисциплін як: Композиція, Кольорознавство, Шрифт, Основи проєктування і проєктної графіки, Комп'ютерна проєктна графіка, Практика навчальна.
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт ЗК 9. Здатність зберігати та примножувати культурномистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.
Фахові компетенції спеціальності (ФК)	СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних і багатофункціональних об'єктів дизайну. СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну з урахуванням ієрархії, сітки, ритму, типографіки та адаптивної логіки. СК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності. СК-6. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями). СК-7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Структура навчальної дисципліни:

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	усього	у тому числі			
		лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Змістовий модуль 1					
Тема 1. Введення в цифрову графіку: основні поняття та застосування.	24			12	12
Тема 2. Композиція та типографіка в цифровій графіці.	24			12	12
Тема 3. Векторна та растрова графіка: інструменти й техніки.	24			12	12
Тема 4. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator у творчих проєктах.	24			12	12
Тема 5. Презентація та критичний аналіз графічних робіт.	24			12	12
РАЗОМ:	120			60	60

Рекомендовані джерела інформації Основна література¹

1. 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.
2. Веселовська Г. В., Ходаков В. Є., Веселовський В. М. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. для студентів ВНЗ / за ред. В. Є. Ходакова. Херсон : Олді-Плюс, 2017. 581 с.
3. Скиба О. П. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій. Тернопіль : Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019.
4. Chavez C. Adobe Photoshop Classroom in a Book (2023 release). San Jose : Adobe Press, 2022. 416 p.
5. Wood B. Adobe Illustrator Classroom in a Book (2023 release). San Jose : Adobe Press, 2022. 480 p.

¹ Зазначається до десяти джерел, які є найбільш важливими для/при опануванні даної теми.

Допоміжна література

1. 3dtotal.com Ltd. Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters. Oxford : Focal Press, 2009. 282 p.

Інформаційні ресурси

1. Adobe Help Center (Photoshop). <https://helpx.adobe.com/photoshop>
2. Adobe Help Center (Illustrator). <https://helpx.adobe.com/illustrator>
3. Behance (цифрові графічні роботи). <https://www.behance.net>
4. ArtStation Learning. <https://www.artstation.com/learning>
5. Procreate Handbook. <https://procreate.com/handbook>
6. Національна бібліотека України ім. В. І. Вернадського
<https://www.nbuv.gov.ua>
7. Wikipedia: Digital art https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення		Формат контролю	Максимальна кількість балів
Тема 1. Введення в цифрову графіку: основні поняття та застосування.	вересень		Тестування, практична вправа	20
Тема 2. Композиція та типографіка в цифровій графіці.	жовтень		Оцінювання практичних робіт	20
Тема 3. Векторна та растрова графіка: інструменти й техніки.	жовтень		Оцінювання практичних робіт	20
Тема 4. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator у творчих проєктах.	листопад		Проміжний контроль	20
Тема 5. Презентація та критичний аналіз графічних робіт.	грудень		Захист портфоліо (екзаменаційний перегляд)	20
РАЗОМ:				100

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

Інструменти та матеріали:

- графічний планшет (Wacom, Huion або аналоги), стилус;
- презентаційні матеріали для проміжних і підсумкових переглядів.

Обладнання:

- персональний комп'ютер або ноутбук із доступом до мережі Інтернет;
- графічний планшет або планшетний комп'ютер зі стилусом.

Програмне забезпечення та сервіси:

- Adobe Photoshop — для растрової цифрової графіки та цифрового живопису; Adobe Illustrator — для векторної графіки, ілюстрацій та піктограм; Procreate або Adobe Fresco — для цифрового малювання на планшеті;
- Google Drive, OneDrive або інші хмарні сервіси для зберігання та обміну файлами.

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 самостійно 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 Переддипломної практики 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 корпоративну пошту викладача (bondarenko_y@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 компетенцій, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни

<https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dysczyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/>

Розробник силабусу
навчальної дисципліни



Я.В. Бондаренко

Гарант освітньої програми



О.С. Гальчинська

Завідувач кафедри



І.В.Петрова

Силабус затверджено

на засіданні кафедри графічного дизайну від 26 серпня 2026 р., протокол №1