

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

Факультет Дизайну

Кафедра Промислового дизайну та комп'ютерних технологій

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОК. 05 Комп'ютерні технології

(назва дисципліни без скорочень)

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	другий (магістерський)
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В4 Образотворче мистецтво та реставрація
Спеціалізація	
Освітня програма	Освітньо-професійна програма «Образотворче мистецтво»
Статус дисципліни	обов'язкова
Курс / семестр	1, 2 курс, 2, 3 семестри
Кількість кредитів ЄКТС	Кількість кредитів за навчальним планом 10
Розподіл за видами занять та годинами навчання	Лекції – 10 год.
	Семінарські – 0 год.
	Практичні – 97 год.
	Самостійна робота – 193 год.
Форма підсумкового контролю	Залік 2, 3 семестри.
Викладач	Ковальов Юрій Миколайович, д-р технічних наук, професор, завідувач кафедри промислового дизайну та комп'ютерних технологій
Контактна інформація викладача	kovalov_y@kdidpamid.edu.ua
Ресурси комунікації з викладачем	Moodle https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystancijne-navchannya/ https://meet.google.com/qqc-nerd-zah https://classroom.google.com/c/NjIyMjYzNzcxMjI0?cjc=kativpzqkatvpzq
Дні занять	Згідно розпису

Консультації	Не передбачені робочим навчальним планом
--------------	--

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Розглядається програмно-апаратне забезпечення творчої діяльності у галузі образотворчого мистецтва. У системі підготовки магістра ДПМ дисципліна надає можливість розв'язати основні творчі задачі, а також задачі підготовки та оформлення кваліфікаційної роботи магістра.
Мета й завдання навчальної дисципліни	Метою викладання дисципліни є формування у студентів передбачених освітньо-професійною програмою компетентностей. Основними завданнями вивчення дисципліни є отримання студентами теоретичних знань та практичних навичок використання комп'ютерних програм для розв'язання творчих задач у галузі образотворчого мистецтва. У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен Знати: - характеристики сучасних апаратних і програмних засобів комп'ютерного живопису, моделювання, оформлення та оцифрування у образотворчому мистецтві та перспективні напрямки їх розвитку; - основи комп'ютерних технологій на різних стадіях розробки творів образотворчого мистецтва; - основи формування реалістичних зображень. Вміти: - використовувати спеціальні комп'ютерні програми для створення та презентацій творів живопису, а також виконання кваліфікаційної роботи магістра.
Передумови вивчення дисципліни	Необхідний рівень попередньої профільної підготовки Навчальні дисципліни, вивчені раніше Методологія мистецтвознавчих досліджень Синтез мистецтв Рисунок спеціальний Живопис спеціальний Арт-менеджмент та інтелектуальна власність
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні задачі та проблеми у галузі образотворчого мистецтва, реставрації творів мистецтва під час практичної діяльності або у процесі

	навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 1. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). ЗК 2. Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми. ЗК 5. Здатність розробляти та керувати проектами.
Фахові (предметно-специфічні) компетенції спеціальності (СК)	СК 1. Здатність переосмислювати базові знання, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну образно-асоціативну мову при створенні художнього образу. СК 8. Здатність до використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій в контексті проведення мистецтвознавчих та реставраційних досліджень. СК 9. Здатність створювати затребуваний на художньому ринку суспільно значущий продукт образотворчого мистецтва.

Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		лекції	практичні	інд. роб.	сам. роб. ¹		лекції	практичні	інд. роб.	сам. роб.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
Семестр 2										
Модуль 1										
Змістовий модуль 1. «Засоби комп'ютерного живопису»										
Тема 1. Digital Arts: комп'ютерне мистецтво – визначення, історія, різновиди, підтримка, ресурси	20	4	4	0	12					
Тема 2. Загальна характеристика апаратних засобів, що	12	2	2	0	8					

¹ Самостійна робота включає години: підготовки до аудиторних занять (лекцій, практичних); опрацювання розділів програми, які не викладаються на лекціях; розрахункових (розрахунково-графічних) робіт; індивідуального науково-дослідного завдання; підготовки до контрольних заходів, їх складання студентами заочної форми навчання.

використовуються у комп'ютерному мистецтві.										
Тема 3. Загальна характеристика програмних засобів, що використовуються у комп'ютерному мистецтві.	20	4	4	0	12					
Тема 4. Генерація кольорових схем. Програма Adobe Color.	6	0	2	0	4					
Тема 5. Програма комп'ютерного живопису Corel Painter та альтернативи (Krita, Twistedbrush, Procreate).	12	0	4	0	8					
Тема 6. Налаштування на початку роботи.	18	0	6	0	12					
Тема 7. Інструмент «пензлі».	20	0	8	0	12					
Тема 8. Інструмент «палітра».	12	0	4	0	8					
Тема 9. Приклади створення творів живопису за допомогою спеціалізованих програм.	42	0	14	0	28					
Разом за змістовим модулем 1	162	10	48	0	104					
Модуль 2										
Змістовий модуль 2. "Постобробка та презентація творів комп'ютерного живопису"										
Тема 10. Задачі постобробки і презентації. Поняття, термінологія і особливості для творів образотворчого мистецтва	14	0	8	0	6					
Тема 11. Постобробка за допомогою Adobe Photoshop.	28	0	12	0	16					
Тема 12. Постобробка за допомогою штучного інтелекту.	23	0	10	0	13					
Тема 13. Підготовка презентацій.	13	0	7	0	6					
Разом за змістовим модулем 2	78	0	37	0	41					
Разом за 2 семестр	240	10	85	0	145					
Вид контролю: д. залік										
Семестр 3										
Модуль 3										
Змістовий модуль 3. «Використання комп'ютерних технологій у ході виконання кваліфікаційної роботи магістра»										
Тема 14. Задачі кваліфікаційної роботи магістра та комп'ютерні технології, доцільні для їх розв'язання	12	0	1	0	2					
Тема 15. Пошук та огляд джерел за допомогою спеціалізованих програм та штучного інтелекту.	12	0	1	0	2					
Тема 16. Оформлення пояснювальної записки за	6	0	2	0	12					

допомогою спеціалізованого програмного забезпечення та штучного інтелекту.										
Тема 17. Ескізне проєктування та підготовка остаточного варіанту.	24	0	4	0	16					
Тема 18. Оформлення графічної частини.	6	0	4	0	16					
Разом за змістовим модулем 3	60	0	12	0	48					
Разом за 3 семестр	60	0	12	0	48					
Вид контролю: д. залік										
Усього годин (по 3 модулям)	300	10	97		193					

Рекомендовані джерела інформації

10. Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література

1. TwistedBrush Pro Studio User Guide.
<https://ua.scribd.com/document/895169777/TwistedBrush-Pro-Studio-v18-24-User-Guide>
2. Gardner, W. (2022). Draw and Paint Better with Krita.
3. Chavez C. (2023). Adobe Photoshop Classroom in a Book. Adobe Press
4. Kelby S. (2023). Adobe Photoshop Book for Digital Photographers. New Riders
5. Grossman R. (2022). Digital Painting Fundamentals with Corel Painter 11. Art Graphic book
6. Wise D., Hellfritsch L. (2010). Secrets of Corel Painter Experts: Tips, Techniques, and Insights for Users of All Abilities. Cengage Learning PTR
7. The Complete Guide to Procreate. (2024). Books-21Draw.
8. Valentshukevich, P. (2026). Procreate 2026: book illustration - Beginner to Expert
9. Reas, C. & Fry B. (2014). Processing, second edition: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists. Mit Press.

10.2 Допоміжна література

10. Красильников Н.Н Цифрова обробка 2D- и 3D-зображень. [Навчальний посібник]. BHV, 2017.-608 с.

10.3 Інформаційні ресурси

Навчальні курси Adobe Illustrator:

11. <https://helpx.adobe.com/ua/support/illustrator.html>

12. <https://prjctr.com/course/adobe-illustrator>

Навчальні курси Adobe Photoshop:

13. <https://helpx.adobe.com/ua/support/photoshop.html>

14. <https://cases.media/creativepractice/course/photoshop-basics/about>

Навчальні курси Corel Painter:

15. <https://www.youtube.com/watch?v=yui4dfq-QE>

16. <https://www.youtube.com/watch?v=ZcGZYWOzwQg>

Навчальні курси ZBrush:

17. https://www.youtube.com/watch?v=GzDIxMnZ_Po

18. https://www.youtube.com/watch?v=_yKGfcp2z3k

Навчальні курси Marvelous Designer:

19. <https://www.youtube.com/c/marvelousdesigner>

20. <https://www.youtube.com/watch?v=7dDlt2hIh4U>

21. <https://www.youtube.com/watch?v=7rNP31TYjkQ> Навчальні курси Marvelous Designer:

19. <https://www.youtube.com/c/marvelousdesigner>

20. <https://www.youtube.com/watch?v=7dDlt2hIh4U>

21. <https://www.youtube.com/watch?v=7rNP31TYjkQ>

Методи контролю та розподіл балів

2 семестр: диференційований залік

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
Змістовий модуль 1. Засоби комп'ютерного оформлення	2 семестр, згідно робочого навчального плану	<i>Поточний модульний контроль: усне опитування, перевірка виконання завдань</i>	56
Змістовий модуль 2. Засоби комп'ютерного живопису	2 семестр, згідно робочого навчального плану	<i>Поточний модульний контроль: усне опитування, перевірка виконання завдань, захист індивідуальних завдань</i>	44
РАЗОМ:			100

3 семестр: диференційований залік

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
Змістовий модуль 3. Засоби комп'ютерного тривимірного моделювання та оцифрування	3 семестр, згідно робочого навчального плану	<i>Поточний модульний контроль: усне опитування, перевірка виконання завдань</i>	100
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

Необхідне обладнання, устаткування	
Необхідні засоби	Ноутбук, персональний комп'ютер, мобільний пристрій (телефон, планшет) з підключенням до Інтернет для: комунікації та опитувань; виконання домашніх завдань; виконання завдань самостійної роботи тощо
Програмне забезпечення	Пакети графічних програм
Матеріали, інструменти	Блокнот для конспекту, ручка

Політика вивчення навчальної дисципліни

Політику щодо академічної доброчесності	Під час роботи над завданнями порушення академічної доброчесності є неприпустимим: при використанні Інтернет ресурсів та інших джерел інформації студент повинен вказати джерело, використане під час виконання завдання. Усі письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями не більше 30%. У разі виявлення факту плагіату студент отримує за завдання 0 балів і повинен повторно виконати завдання. Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних пристроїв).
---	---

	Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування.
Політика щодо відвідування занять	Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в дистанційному (он-лайн) режимі за погодженням із викладачем, з презентуванням виконаних завдань під час консультації викладача. Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Недопустимі запізнення на заняття без поважної причини.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлені терміни. Ліквідація заборгованості відбувається протягом 1 тижня після встановленого терміну. Завдання, які не виконані у встановлений термін, оцінюються викладачем в межах 50% звичайної оцінки.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	Навчальна дисципліна передбачає роботу в колективі. Середовище в аудиторії є дружнім, творчим, відкритим до конструктивної критики. Під час занять студент повинен обов'язково вимкнути звук мобільних телефонів. За необхідності він має право на дозвіл вийти з аудиторії (окрім заліку або екзамену). Вітається власна думка з теми заняття, яка базується на аргументованій відповіді та доказах, зібраних під час практичних або самостійних занять.
Політика щодо комунікації з викладачем	Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни; 2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються); 3) файли підписувати таким чином: прізвище_завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — jpeg, pdf. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години. У разі відрядження, хвороби тощо викладач має право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю з керівництвом та студентами.

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни

<https://classroom.google.com/c/NjlyMjYzNzcxMjI0?cjc=katvpzqkatvpzq>

Розробник силабусу
навчальної дисципліни



Ковальов Ю.М

(підписи, прізвища, ініціали)

Гарант освітньої програми



Роман ПЕТРУК

(підписи, прізвища, ініціали)

Завідувач кафедри



Ковальов Ю.М.

(підписи, прізвища, ініціали)

Силабус затверджено
на засіданні кафедри

Промислового дизайну та комп'ютерних
технологій
(назва кафедри)

від 26.08.25, протокол № 1