МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука
Факультет Дизайну
(назва факультету)
Кафедра графічного дизайну
(назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної діяльності
_____ І.В. Петрова
(підпис) (ініціали, прізвище)
«26» серпня 2026 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ВК.07.04 Цифрова графіка
(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 проектної 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_2026__ № _1
В.о. завідувача кафедри
_____Петрова І.В.
(підпис, ініціали, прізвище)

2026 – Київ

Робоча програма навчальної дисципліни «Цифрова графіка» для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн», освітньою програмою «Графічний дизайн».
КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2026 – 20 с.

Розробник: Бондаренко Ярослав Віталійович, викладач кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука, bondarenko_y@kdidpmid.edu.ua_____
(вказати авторів: ПІБ, науковий ступінь, вчене звання, посада, кафедра, e-mail викладача)

Робочу програму перевірено
Декан факультету _____ Т.В. Малік
(підпис) (ініціали, прізвище)
26.08.2026.

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету ____дизайну_____.
(назва факультету)
Протокол засідання НМР факультету 26.08.2026 № 1

Голова НМР факультету _____ Пащенко Г.В.
(підпис) (ініціали, прізвище)

© Бондаренко Я.В., 2026
© КДАДПМД ім. М. Бойчука, 2026 рік

1 Опис навчальної дисципліни

<table>
<tr><td rowspan="2">Найменування показників</td><td rowspan="2">Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень</td><td colspan="2">Характеристика навчальної дисципліни</td></tr>
<tr><td>денна форма навчання</td><td>заочна форма навчання</td></tr>
<tr><td>Кількість кредитів – 4</td><td>Галузь знань
Культура і мистецтво
(шифр і назва)</td><td colspan="2">Вибіркова</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Електронна адреса https://kdidpmid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dysczyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/</td><td rowspan="3">Спеціальність (освітня програма):
022 Дизайн
(шифр і назва)
ОПП «Графічний дизайн»
(назва)</td><td colspan="2">Рік підготовки:</td></tr>
<tr><td>4-й</td><td>_____-й</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Загальна кількість годин – 120</td><td colspan="2">Семестр</td></tr>
<tr><td>7-й</td><td>_____-й</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних –4
самостійної роботи студента – 4</td><td rowspan="8">Освітній рівень:

перший (бакалаврський)
(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))</td><td colspan="2">Лекції</td></tr>
<tr><td>не передбачено</td><td>_____ год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td>60 год.</td><td>_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>60 год.</td><td>_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Індивідуальні завдання:
_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Вид контролю:
Поточний, підсумковий</td></tr>
<tr><td colspan="2">Форма контролю:
Екзаменаційний перегляд</td></tr>
</table>

2 Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Цифрова графіка» 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.

Формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких компетентностей:

- Інтегральна компетентність (ІК): здатність розв’язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, що передбачають застосування методів проєктування, цифрових інструментів і принципів візуальної комунікації.
- 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.
- 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 проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).
- СК-7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Програмні результати навчання, для формування яких використовується навчальна дисципліна:

- РН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
- РН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію та принципи дослідження користувацьких потреб.
- РН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на професійному рівні.
- РН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.

- РН 8. Оцінювати об’єкт проєктування, технологічні процеси та візуальну мову в контексті проєктного завдання.
- РН 9. Створювати об’єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.
- ПРН-11. Розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН-18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об’єктів дизайну.

3 Передумови для вивчення дисципліни

Передумовою для вивчення дисципліни є опанування базових навчальних дисциплін, що формують розуміння композиції, шрифту, кольору та принципів проєктування.

№ з/п	Навчальні дисципліни, вивчені раніше
1.	Комп’ютерна проектна графіка
2	Основи проєктування і проєктної графіки
3	Композиція
4	Кольорознавство
5	Шрифт
10	Дисципліни за вибором здобувача вищої освіти

4 Очікувані результати навчання

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

Знати:

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

6. Принципи створення цифрової ілюстрації, колажу та композиції для потреб графічного дизайну.

Вміти:

1. Використовувати растрові та векторні графічні редактори для створення й обробки цифрових зображень.
2. Працювати з шарами, масками, пензлями та іншими інструментами цифрового малювання.
3. Створювати векторні ілюстрації, піктограми та графічні елементи фірмового стилю.
4. Застосовувати прийоми цифрового живопису та текстурування для передачі об'єму, матеріальності та світлотіні.
5. Готувати цифрові зображення для друку та публікації в цифрових медіа з урахуванням технічних вимог.
6. Формувати цілісну цифрову ілюстрацію або серію графічних робіт та представляти їх у портфоліо.

5 Програма навчальної дисципліни

5.1 Тематичний план навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		л	п	інд.	с.р.		л	п	інд.	с. р.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
Семестр 7										
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					
Усього годин	120		60		60					
Вид контролю: (диф. залік)										

5.4 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість ДФН	
1	**Тема 1. Введення в цифрову графіку: основні поняття та застосування.** Основні поняття цифрової графіки, її види, формати зображень та сфери застосування у дизайні.	12	
2	**Тема 2. Композиція та типографіка в цифровій графіці.** Принципи побудови композиції, використання основних композиційних елементів та типографіки в цифрових роботах.	12	
3	**Тема 3. Векторна та растрова графіка: інструменти й техніки.** Основи роботи з векторними зображеннями, інструменти та техніки. Створення і редагування растрових зображень, роздільна здатність та формати файлів.	12	
4	**Тема 4. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator у творчих проєктах.** Робота в Photoshop: фільтри, шари, маски — для творчого проєкту. Робота в Illustrator: інструменти, техніки та розробка творчих проєктів.	12	
5	**Тема 5. Презентація та критичний аналіз графічних робіт.** Методи ефективної презентації графічних робіт і проведення критичного аналізу проєктів.	12	
Усього годин за 7 семестр		60	

5.5 Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин ДФН	Вид контролю
1	**Тема 1. Введення в цифрову графіку: основні поняття та застосування.** Основні поняття цифрової графіки, її види, формати зображень та сфери застосування у дизайні.	12	Поточний
2	**Тема 2. Композиція та типографіка в цифровій графіці.**	12	Поточний

	Принципи побудови композиції, використання основних композиційних елементів та типографіки в цифрових роботах.		
3	**Тема 3. Векторна та растрова графіка: інструменти й техніки.** Основи роботи з векторними зображеннями, інструменти та техніки. Створення і редагування растрових зображень, роздільна здатність та формати файлів.	12	Поточний
4	**Тема 4. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator у творчих проєктах.** Робота в Photoshop: фільтри, шари, маски — для творчого проєкту. Робота в Illustrator: інструменти, техніки та розробка творчих проєктів.	12	Поточний
5	**Тема 5. Презентація та критичний аналіз графічних робіт.** Методи ефективної презентації графічних робіт і проведення критичного аналізу проєктів.	12	Поточний
Усього годин за 7 семестр		60	

6 Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Засоби діагностики результатів навчання:

- усне опитування;
- тестування;
- перевірка практичних цифрових робіт;
- оцінювання аудиторних і самостійних завдань;
- перегляд та експертне оцінювання цифрових графічних робіт;
- модульний контроль;
- підсумковий контроль (диф. залік).

Методи демонстрування результатів навчання:

- виконання практичних вправ у растрових і векторних графічних редакторах;
- створення цифрових ілюстрацій, композицій та піктограм;
- виконання серії цифрових графічних робіт із застосуванням різних технік;
- презентація та захист практичних і творчих робіт;
- формування індивідуального портфоліо цифрових графічних робіт;
- виконання підсумкового творчого проєкту (серії цифрових ілюстрацій або графічних об'єктів).

7 Форми поточного та підсумкового контролю

Форми контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Перевірка виконання практичних завдань	5*15=75	
Презентація та захист підсумкового портфоліо (творчих) робіт	25	
Всього	**100**	

8 Критерії оцінювання результатів навчання

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання може бути досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни;

Мінімальний пороговий рівень оцінки варто визначати за допомогою якісних критеріїв і трансформувати його в мінімальну позитивну оцінку використовуваної числової (рейтингової) шкали.

Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

Т. 1. Опрацювання теоретичного матеріалу з основних понять цифрової графіки та сфер її застосування

- повнота опрацювання навчального матеріалу;
- правильність розуміння понять і термінології цифрової графіки;
- уміння аналізувати та узагальнювати інформацію;
- використання рекомендованих джерел;
- самостійність виконання завдання.

Т 2. Виконання вправ з композиції та типографіки в цифрових роботах

- правильність побудови композиції;
- грамотне використання типографіки;
- цілісність та рівновага композиційного рішення;
- графічна культура виконання;
- технічна охайність виконання файлу.

Т 3. Виконання вправ з векторної та растрової графіки

- точність побудови контурів і форм у векторному редакторі;
- правильність налаштування роздільної здатності та формату файлу;
- якість обробки растрового зображення;
- якість технічного виконання у графічному редакторі;
- охайність оформлення файлу.

Т 4. Виконання творчого проєкту в Adobe Photoshop та Adobe Illustrator

- правильність використання інструментів Photoshop (шари, маски, фільтри);
- правильність використання інструментів Illustrator;
- художня виразність творчого проєкту;
- якість цифрового виконання;
- самостійність виконання завдання.

Т 5. Підготовка презентації та критичний аналіз графічних робіт

- якість підготовки презентаційних матеріалів;
- вміння аргументовано представити власну роботу;
- здатність до конструктивного критичного аналізу робіт;
- цілісність та стилістична єдність представлених робіт;
- самостійність виконання завдання.

Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

1. Введення в цифрову графіку: основні поняття та застосування

Форма контролю: тестування, коротка практична вправа в графічному редакторі.

Критерії оцінювання:

- правильність засвоєння теоретичних понять;
- розуміння видів і форматів цифрових зображень;
- коректність виконання практичної вправи;
- охайність виконання завдання.

2. Композиція та типографіка в цифровій графіці

Форма контролю: практична робота (композиційна вправа з використанням типографіки).

Критерії оцінювання:

- правильність побудови композиції;
- грамотне використання типографіки;
- технічна охайність виконання файлу;
- цілісність композиційного рішення.

3. Векторна та растрова графіка: інструменти й техніки

Форма контролю: практична контрольна робота (векторна та растрова вправи), перегляд робіт.

Критерії оцінювання:

- точність векторної побудови контурів і форм;
- якість обробки растрового зображення;
- правильність налаштування роздільної здатності та формату файлу;
- якість технічного виконання у графічному редакторі.

4. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator у творчих проєктах

Форма контролю: практична робота (творчий проєкт у Photoshop та Illustrator), модульний контроль.

Критерії оцінювання:

- правильність використання інструментів Photoshop (шари, маски, фільтри);
- правильність використання інструментів Illustrator;
- художня виразність творчого проєкту;
- якість цифрового виконання.

5. Презентація та критичний аналіз графічних робіт

Форма контролю: презентація та захист портфоліо робіт (диф. залік), критичний аналіз.

Критерії оцінювання:

- якість підготовки презентаційних матеріалів;

- вміння аргументовано представити власну роботу;
- здатність до конструктивного критичного аналізу робіт;
- цілісність та стилістична єдність представлених робіт.

Орієнтовний перелік питань до семестрового контролю

1. Що вивчає цифрова графіка та яке її значення для графічного дизайну?
2. У чому полягає різниця між растровою та векторною графікою?
3. Які основні формати файлів використовуються у растровій та векторній графіці?
4. Що таке шар (layer) і для чого він використовується в растровому редакторі?
5. Які основні інструменти виділення та маскування використовуються в растрових редакторах?
6. Що таке режими накладання шарів і як вони впливають на зображення?
7. Які основні інструменти побудови контурів і форм використовуються у векторній графіці?
8. Що таке роздільна здатність зображення та як вона впливає на якість друку?
9. Які колірні моделі використовуються в цифровій графіці (RGB, CMYK) та в чому їх відмінність?
10. Які прийоми використовуються для передачі текстури й фактури в цифровому малюнку?
11. Як передається світлотінь та об'єм у цифровому живописі?
12. Що таке цифровий колаж і які прийоми колажування застосовуються в дизайні?
13. Які вимоги висуваються до підготовки цифрового зображення до друку?
14. Які вимоги висуваються до підготовки цифрового зображення для цифрових медіа?
15. Яке значення має цифрова графіка у створенні фірмового стилю та піктограм?
16. Які етапи створення цифрової ілюстрації для потреб графічного дизайну?
17. Яку роль відіграє графічний планшет у роботі цифрового художника?
18. Які основні відмінності між Adobe Photoshop та Adobe Illustrator?
19. Що таке портфоліо цифрових робіт і як його правильно сформувати?
20. Які критерії використовуються для оцінювання якості цифрової графічної роботи?

8.1 Розподіл балів, які отримують студенти

Форми поточного контролю змістових модулів	**Максимальні бали за виконані завдання**
Тема 1. Введення в цифрову графіку: основні поняття та застосування.	20
Тема 2. Композиція та типографіка в цифровій графіці.	20
Тема 3. Векторна та растрова графіка: інструменти й техніки.	20
Тема 4. Adobe Photoshop та Adobe Illustrator у творчих проєктах.	20
Тема 5. Презентація та критичний аналіз графічних робіт.	20
Разом за семестр вивчення дисципліни	**100**

Т1, Т2 ... Т5 – теми занять.

8.2 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

9 Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

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.

10 Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література

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.

10.2 Допоміжна література

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

10.3 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

Додаток Б

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 напряму/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)			

Додаток В

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			

Додаток Г

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)