

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан факультету соціальної педагогіки
та психології ЗНУ

Ольга ПОНОМАРЕНКО

« 26 » серпня 2025



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Комп'ютерні технології

блоку обов'язкових освітніх компонентів
підготовки першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
денної та заочної форм здобуття освіти

освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»
спеціальності В2 «Дизайн»
галузі знань В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки»

ВИКЛАДАЧІ: Брянцев О. А., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дизайну /
Барабаш В. А. викладачка кафедри дизайну

Обговорено та ухвалено
на засіданні кафедри дизайну
Протокол № 1 від « 19 » серпня 2025 р.
Завідувач кафедри дизайну

Ганна ЧЕМЕРИС

Погоджено
Гарант освітньо-професійної програми

Ганна ЧЕМЕРИС

2025 рік



Зв'язок з викладачем(-чами):

Брянцев Олександр Анатолійович – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дизайну, член Спілки дизайнерів України

Е-mail: albrypaper@gmail.com

СЕЗН ЗНУ повідомлення: <https://moodle.znu.edu.ua/message/index.php?id=42250>

Телефон: +380978911636

Інші засоби зв'язку з викладачем: месенджер *WhatsApp* за номером телефону.

Барабаш Вікторія Андріївна – викладач кафедри дизайну

Е-mail: victoriabara2579@gmail.com

СЕЗН ЗНУ повідомлення: <https://moodle.znu.edu.ua/message/index.php?id=74583>

Телефон: +380502333895

Інші засоби зв'язку з викладачем: месенджери за номером телефону.

Кафедра: дизайну (факультет СПП ЗНУ, Університетська 55-а, VI корпус ЗНУ, ауд. 210)

Е-mail кафедри: designznu@gmail.com

1. Опис навчальної дисципліни

Освітній компонент «Комп'ютерні технології» пропонується здобувачам першого рівня вищої освіти (освітній ступінь «бакалавр») освітньої програми «Графічний дизайн» спеціальності «Дизайн». На зміст та структуру навчального матеріалу, мав вплив практичний та викладацький досвід, у результаті чого матеріал було систематизовано у стислій та доступній формі.

Мета вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології» полягає у формуванні базисних навичок роботи з векторною графікою та редакторами векторної графіки. Даний курс допомагає отримати навички ведення проєктної роботи. Курс побудований таким чином, щоб максимально підготувати слухача до реальних задач, тому в ньому розглядаються різні функціональні можливості векторних графічних редакторів та їх відмінності. В процесі навчання студенти отримають можливість швидко адаптуватися до роботи з потрібним редактором - Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape, Affinity Designer, Sketch або іншим.

Завдання курсу:

- ознайомлення з особливостями векторної комп'ютерної графіки;
- вивчення особливостей роботи з редакторами векторної графіки;
- формування умінь створювати, редагувати і обробляти векторні зображення.

Отримані знання та навички можуть бути використані для подальшого самостійного опрацювання.

Міждисциплінарні зв'язки демонструють зв'язки з іншими освітніми компонентами: **пререквізити:** «Вступ до спеціальності»; «Основи композиції»; **ко-реквізити:** «Основи кольорознавства»; «Шрифти і типографіка»; **постреквізити:** «Проектна графіка»; «Проектування», «Технології поліграфії»; «Айдентика»; «Дизайн реклами»; «Візуальні комунікації», «Цифровий живопис»; «UX/UI дизайн»; Курсова робота з дисципліни «Проектування»; «Навчальна (плернерна) практика», «Навчальна (проєктна) практика»; «Виробнича практика»; «Підготовка кваліфікаційної роботи бакалавра».

Навчання за цим курсом передбачає використання наступного програмного забезпечення:

– для обробки векторної графіки (Adobe Illustrator, або InkScape, або Affinity Design, або ін.);



Паспорт навчальної дисципліни

Нормативні показники	денна форма здобуття освіти	заочна форма здобуття освіти
1	2	3
Статус дисципліни	Обов'язкова	
Семестр	2-й	2-й
Кількість кредитів ECTS	8	8
Кількість годин	240	240
Лекційні заняття	год.	год.
Семінарські / Практичні / Лабораторні заняття	84 год.	24 год.
Самостійна робота	156 год.	216 год.
Консультації	gMEET дистанційно, згідно графіку консультацій https://www.znu.edu.ua/ukr/university/departments/spp/grafik_navchal_nogo_protsestu_ta_rozklad_zanvat	
Вид підсумкового семестрового контролю:	екзамен	
Посилання на електронний курс у СЕЗН ЗНУ (платформа Moodle)	https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=15614	

2. Методи досягнення запланованих освітньою програмою компетентностей і результатів навчання

Компетентності / результати навчання		Методи навчання	Форми і методи оцінювання
ЗК1	Знання та розуміння предметної області, розуміння професійної діяльності.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
ЗК6	Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, підсумковий семестровий контроль.
ЗК9	Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, 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	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; підсумковий семестровий контроль.

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Комп'ютерні технології



	види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.		
СК1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
СК2	Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
СК3	Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
СК4	Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
СК6	Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєктній діяльності.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, підсумковий семестровий контроль.
СК7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.	Метод проєктів, метод портфоліо, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань; підсумковий семестровий контроль.
СК8	Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.	Метод проєктів, метод портфоліо, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
СК10	Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
СК11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
ПРН1	Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Комп'ютерні технології



ПРН2	Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, підсумковий семестровий контроль.
ПРН3	Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію графічного дизайну, основи наукових досліджень.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань; тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
ПРН4	Визначати мету, завдання та етапи проєктування.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; підсумковий семестровий контроль.
ПРН6	Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
ПРН7	Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань; тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
ПРН8	Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, підсумковий семестровий контроль.
ПРН9	Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
ПРН10	Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
ПРН11	Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
ПРН12	Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Комп'ютерні технології



ПРН14	Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
ПРН15	Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.	Метод проєктів, метод кейсів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
ПРН17	Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.	Метод проєктів, метод портфоліо, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань, підсумковий семестровий контроль.
ПРН19	Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань; підсумковий семестровий контроль.
ПРН21	Використовувати електронні ресурси, комп'ютерні технології та засоби мультимедіа для створення й обробки двовимірних зображень, тривимірних об'єктів, розробки, демонстрації мультимедійних продуктів та/або у процесі навчання.	Метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань; підсумковий семестровий контроль.



3. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Робоче середовище векторного редактора.

Інтерфейс векторного редактора. Примітиви. Основи роботи середовища. Створення документів. Панель інструментів. Стандартні комбінації клавіш. Монтажна область та керування нею. Панель властивості. Налаштування параметрів. Керування історією. Перегляд. Лінійка. Сітка. Напрямні. Доступність. Безпечний режим.

Змістовий модуль 2. Інструменти редактора.

Інструменти виокремлення. Інструменти навігації. Інструменти фарбування. Текстові інструменти. Інструменти для малювання. Інструменти змінення.

Змістовий модуль 3. Генеративний ШІ і творчі завдання

Створення сцен за допомогою ШІ. Створення якісних промптів. Робота зі ШІ в режимі корекції зображень. Малювання і вимірювання. 3D-об'єкти і матеріали. Колір. Розфарбовування. Виділення і впорядкування. Зміна форм об'єктів. Текст. Створення візуальних ефектів. Веб-графіка.

Змістовий модуль 4. Робота з умовно-реальними завданнями

Імпорт і експорт. Підготовка до друку і друк. Об'єднання даних за допомогою панелі "Змінні". Автоматизація за допомогою сценаріїв і дій.

4. Структура навчальної дисципліни

Вид заняття /роботи	Назва теми	Кількість годин		Згідно з розкладом
		о/д.ф.	з.ф.	
Змістовий модуль 1				
Лабораторна робота 1	Базові принципи створення простих примітивів у векторному редакторі	6	2	щотижня
Самостійна робота	Базові принципи створення простих примітивів у векторному редакторі	10	14	
Лабораторна робота 2	Робота з текстом у векторному редакторі	6	2	щотижня
Самостійна робота	Робота з текстом у векторному редакторі	10	14	
Лабораторна робота 3	Комбінування об'єктів у векторному редакторі	6	2	щотижня
Самостійна робота	Комбінування об'єктів у векторному редакторі	10	14	
Змістовий модуль 2				
Лабораторна робота 4	Інтерактивні інструменти векторного редактора: Blend, Contour, DropShadow, Envelope, Extrude	6	2	щотижня
Самостійна робота	Інтерактивні інструменти векторного редактора: Blend, Contour, DropShadow, Envelope, Extrude	14	18	

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Комп'ютерні технології



Лабораторна робота 5	Інтерактивний інструменти векторного редактора. Transparency, Fill	6	2	щотижня
Самостійна робота	Інтерактивний інструменти векторного редактора. Transparency, Fill	14	18	
Лабораторна робота 6	Створення векторних ілюстрацій. Творче завдання "Голова"	6	2	щотижня
Самостійна робота	Створення векторних ілюстрацій. Творче завдання "Голова"	14	18	
Змістовий модуль 3				
Лабораторна робота 7	Створення векторних ілюстрацій. Творче завдання "Фастфуд"	8	2	щотижня
Самостійна робота	Створення векторних ілюстрацій. Творче завдання "Фастфуд"	14	20	
Лабораторна робота 8	Створення векторних ілюстрацій. Творче завдання "Істота"	8	2	щотижня
Самостійна робота	Створення векторних ілюстрацій. Творче завдання "Істота"	14	20	
Лабораторна робота 9	Генерування і корекція III векторних зображень	8	2	щотижня
Самостійна робота	Генерування і корекція III векторних зображень	14	20	
Змістовий модуль 4				
Лабораторна робота 10	Створення векторних ілюстрацій. Творче завдання "Помічник"	8	2	щотижня
Самостійна робота	Створення векторних ілюстрацій. Творче завдання "Помічник"	14	20	
Лабораторна робота 11	Створення векторних ілюстрацій. Умовно-реальне завдання "Bee"	8	2	щотижня
Самостійна робота	Створення векторних ілюстрацій. Умовно-реальне завдання "Bee"	14	20	
Лабораторна робота 12	Створення векторних ілюстрацій. Умовно-реальне завдання "Time Capsule"	8	2	
Самостійна робота	Створення векторних ілюстрацій. Умовно-реальне завдання "Time Capsule"	14	20	щотижня



5. Види і зміст контрольних заходів

Вид заняття/ роботи	Вид контрольного заходу	Зміст контрольного заходу	Критерії оцінювання та термін виконання	Усього балів
1	2	3	4	5
Поточний контроль				
Змістовий модуль 1				
Лабораторна робота 1	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за опрацювання налаштувань інструменту прямокутник 1 бал за опрацювання налаштувань інструменту еліпс 1 бал за многокутник 1 бал за створення об'єктів іншими примітивами 1 бал за завдання з комбінаторики	5
Лабораторна робота 2	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за першу серію змін одного слова 1 бал за другу серію опрацювань параметрів 1 бал за третю серію змін опрацювань параметрів 1-2 бали за створення векторної форми печатки	5
Лабораторна робота 3	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за кожен рівень за рівні складності форми розетки 1 бал за чітку абсолютну симетричність форми 1 бал за якість підготовки фігури до плоттерного різання	5
Змістовий модуль 2				
Лабораторна робота 4	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за кожну фігуру створену відповідним інтерактивним інструментом	5
Лабораторна робота 5	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за кожний неповторний оберт ленти	5
Лабораторна робота 6	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за відповідність контура 1-2 бал за напрям голови 1-2 бали за стилістичне виконання що відповідає оригіналу	5
Змістовий модуль 3				
Лабораторна робота 7	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за попереднє ескізування 1-2 балів за унікальність образу 1-2 балів за якість виконання	5
Лабораторна робота 8	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за попереднє ескізування 1-2 балів за унікальність образу 1-2 балів за якість виконання	5
Лабораторна робота 9	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал - за первинну генерацію 1 бал за кожну ітерацію доопрацювання визначену викладачем (три побажання) 1 бал за самостійне доведення до фінального результату	5
Змістовий модуль 4				
Лабораторна робота 10	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за попереднє ескізування 1-2 балів за унікальність образу 1-2 балів за якість виконання	5
Лабораторна	Перегляд		1 бал за попереднє ескізування	5

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Комп'ютерні технології



робота 11		Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1-2 балів за унікальність образу 1-2 балів за якість виконання	
Лабораторна робота 12	Перегляд	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	1 бал за попереднє ескізування 1-2 балів за унікальність образу 1-2 балів за якість виконання	5
Усього за поточний контроль				60
Підсумковий контроль				
Екзамен	Оцінювання індивідуального завдання	Розміщено в СЕЗН ЗНУ	5 балів за кожний початковий матеріал, що стилістично і органічно вбудовано в композицію (або колажу, або фотобашу або фотоколажу)	40
Усього за підсумковий контроль				40

Шкала оцінювання ЗНУ: національна та ECTS

За шкалою ECTS	За шкалою університету	За національного шкалою	
		Екзамен	Залік
A	90 – 100 (відмінно)	5 (відмінно)	Зараховано
B	85 – 89 (дуже добре)	4 (добре)	
C	75 – 84 (добре)		
D	70 – 74 (задовільно)	3 (задовільно)	
E	60 – 69 (достатньо)		
FX	35 – 59 (незадовільно – з можливістю повторного складання)	2 (незадовільно)	Не зараховано
F	1 – 34 (незадовільно – з обов’язковим повторним курсом)		



6. Основні навчальні ресурси

Рекомендовані джерела

1. Eck D. J. Introduction to Computer Graphics. Geneva : Hobart and William Smith Colleges, 2021. 451 p. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051361.pdf>
2. Bocharov B. P., Levikov Y. V., Voevodina M. Y. Computer Graphics : tutorial. Kharkiv : O. M. Beketov NUUE, 2018. 144 p. URL: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi67/0049253.pdf>
3. Зозуля С.В. Програма Corel DRAW: практичний посібник. Сіверськ, 2015. 272 с. URL: <https://drive.google.com/file/d/0ByttHrZSUGuaeEQ4MjdBLV9ielU/view?resourcekey=0-o4IDSiSo2zznOqOwwM5AVw>
4. Corel DRAW : конспект лекцій. URL: https://e-tk.lntu.edu.ua/pluginfile.php/9991/mod_resource/content/0/Конспект%20лекцій.pdf
5. Ткач М.Р. Практичні заняття з комп'ютерної графіки
6. (система Corel-Draw) : навчю посіб. Львів, "Новий Світ – 2000", 2020. 212 с. URL: https://ns2000.com.ua/wp-content/uploads/2019/11/Komp_hraf_koral.pdf
7. Основи роботи у векторному графічному редакторі Coreldraw. URL: <https://lvpunkt.lviv.ua/wp-content/uploads/2020/04/Методичка-CorelDRAW-1.pdf>
8. Using Pro Tools Sketch for iPad. URL: https://resources.avid.com/SupportFiles/PT/Using_Pro_Tools_Sketch_Guide.pdf
9. Hiitola B. Inkscape Beginner's Guide. Packt Publishing, 2012. 279 p. URL: <https://www.google.com/url89978449>
10. Брянцева Г., Брянцев О. Репродуктивні стратегії візуальної інтертекстуальності у творчій діяльності графічних дизайнерів. Перспективи та інновації науки. 2026. № 1(59). С. 392–404. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2026-1\(59\)-392-404](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2026-1(59)-392-404)
11. Брянцева Г., Брянцев О., Рашевська А. Трансформаційні стратегії візуальної інтертекстуальності у творчій діяльності графічних дизайнерів. Суспільство та національні інтереси. 2026. № 2(22). С. 196–227. DOI: [https://doi.org/10.52058/3041-1572-2026-2\(22\)-196-227](https://doi.org/10.52058/3041-1572-2026-2(22)-196-227)
12. Брянцева Г., Брянцев О., Чемерис Г. Концептуальні стратегії візуальної інтертекстуальності у творчій діяльності графічних дизайнерів. Вісник науки та освіти. 2026. № 1(43). С. 3511–3535. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-1\(43\)-3511-3535](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-1(43)-3511-3535)

Інформаційні ресурси

1. Посібник користувача Illustrator. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
2. Illustrator Basics: a Tutorial for Beginners. Creative Fabrica. URL: <https://www.creativefabrica.com/the-ultimate-graphic-design-guide-2/illustrator-basics-a-tutorial-for-beginners/>
3. Adobe® Illustrator® CC Help. URL: <https://www.інструкціїкористувача.com.ua/adobe/illustrator-cc/інструкція-користувача>
4. Affinity Designer: The Comprehensive Guide for Beginners & Beyond. Youtube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MwXOelqXHFk&t=44s>
5. The Affinity Designer Manual A Step-by-Step Beginner's Guide. DOKUMEN.PUB URL:



- <https://dokumen.pub/qdownload/the-affinity-designer-manual-a-step-by-step-beginners-guide-9798452029120.html>
6. How can we help? Affinity. URL: <https://www.affinity.studio/help/>
 7. The Beginner's Guide to Affinity Designer. SkillShare. URL: <https://www.skillshare.com/en/blog/affinity-designer-beginners-guide/?srltid=AfmBOoo8c9ihPg0f7bp4Bk9DTwrYL4GBmQxV-DLIDSDJn5EmqVzm0T7A>
 8. Affinity Quick Start Guide 171020191359 PDF. [SCRIBD]. URL: <https://www.scribd.com/document/464962181/affinity-quick-start-guide-171020191359-pdf>
 9. CorelDRAW® User Guide 2024. URL: <https://product.corel.com/help/CorelDRAW/Documentation-Windows/CorelDRAW-en/CorelDRAW.pdf>
 10. CorelDRAW 2024. [SCRIBD]. URL: <https://www.scribd.com/document/987665898/CorelDRAW-2024>
 11. CorelDraw. Посібник. ІКТ. URL: <https://sites.google.com/msk.edu.ua/ikt/змістовий-модуль-9-обробка-графічної-інформації/заняття-86-векторна-графіка-створення-простих-малюнків-в-coreldraw/coreldraw-посібник>
 12. Curve Academy. Linearity. URL: <https://www.linearity.io/academy/curve/mac/user-guide/start-here/>
 13. Tutorials. Linearity. URL: <https://www.linearity.io/academy/tutorials/>
 14. Workspace. Linearity. URL: <https://www.linearity.io/es/academy/curve/ipad/user-guide/workspace/guides/>
 15. Sketch - User manual. UltiMaker. URL: <https://support.makerbot.com/s/article/Sketch-User-Manual>
 16. Documentation. Sketch. URL: <https://www.sketch.com/docs/>
 17. SketchBox User Manual en V1.4. [SCRIBD]. URL: <https://www.scribd.com/document/564003087/SketchBox-User-Manual-en-V1-4>
 18. Welcome to the Inkscape Beginners' Guide. Inkscape Beginners' Guide. URL: <https://inkscape-manuals.readthedocs.io/en/latest/>
 19. Corley G. An Introduction to Inkscape. URL: https://wiki.inkscape.org/wiki/images/f/f2/Introduction_to_Inkscape_by_Gavin_Corley.pdf
 20. Bah T. Inkscape. Guide to a Vector Drawing Program. Fourth Edition. URL: <https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780132764148/samplepages/0132764148.pdf>
 21. User Guide - 01 - Introduction. Vectr. Reddit. URL: https://www.reddit.com/r/Vectrlabs/comments/qbuuqp/user_guide_01_introduction/
 22. Learning Boxy SVG. Youtube. URL: <https://boxy-svg.com/tutorials>

7. Регуляції і політики курсу

Відвідування занять. Регуляція пропусків.

Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і практичні заняття курсу. Студенти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття. Студенти зобов'язані дотримуватися термінів виконання усіх видів робіт, передбачених курсом. У разі наявності поважної причини для пропуску заняття або невиконання завдань у встановлений термін, передбачається відпрацювання студентом пропущеного матеріалу протягом наступних двох тижнів, або за домовленістю з викладачем.

За умови систематичних пропусків може бути застосована процедура повторного вивчення дисципліни (див. посилання на Положення у додатку до силабусу).

Політика академічної доброчесності

Усі письмові роботи, що виконуються слухачами під час проходження курсу, перевіряються на наявність плагіату за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення StrikePlagiarism.

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Комп'ютерні технології



Відповідно до чинних правових норм, плагіатом вважатиметься: копіювання чужої наукової роботи чи декількох робіт та оприлюднення результату під своїм іменем; створення суміші власного та запозиченого тексту без належного цитування джерел; рерайт (перефразування чужої праці без згадування оригінального автора). Будь-яка ідея, думка чи речення, ілюстрація чи фото, яке ви запозичуєте, має супроводжуватися посиланням на першоджерело. Виконавці індивідуальних дослідницьких завдань обов'язково додають до текстів своїх робіт власноруч підписану Декларацію академічної доброчесності (див. посилання у Додатку до силабусу).

Роботи, у яких виявлено ознаки плагіату, до розгляду не приймаються і відхиляються без права перескладання. Якщо ви не впевнені, чи підпадають зроблені вами запозичення під визначення плагіату, будь ласка, проконсультуйтеся з викладачем.

Висока академічна культура та європейські стандарти якості освіти, яких дотримуються у ЗНУ, вимагають від дослідників відповідального ставлення до вибору джерел. Посилання на такі ресурси, як Wikipedia, бази даних рефератів та письмових робіт (Studopedia.org та подібні) є неприпустимим. Рекомендовані бази даних для пошуку джерел:

Електронні ресурси Національної бібліотеки ім. Вернадського: <http://www.nbuv.gov.ua>

Цифрова повнотекстова база даних англomовної наукової періодики JSTOR: <https://www.jstor.org/>

Усі учасники навчального процесу дотримуються академічної доброчесності. Під час виконання письмових видів робіт або під час підготовки виступів, які передбачають самостійне опрацювання літературних та інших джерел плагіат не допускається. Використання всіх теоретичних матеріалів передбачає обов'язкове посилання на офіційне джерело (автора). Виявлення плагіату стає підставою для незарахування виконаної роботи.

Якщо ви не впевнені, що таке плагіат, фабрикація, фальсифікація, порадьтеся з викладачем. До студентів, у роботах яких буде виявлено списування, плагіат чи інші прояви недоброчесної поведінки можуть бути застосовані різні дисциплінарні заходи (див. посилання на Кодекс академічної доброчесності ЗНУ в додатку до силабусу).

Використання комп'ютерів/телефонів на занятті

Будь ласка, вимкніть на беззвучний режим свої мобільні телефони та не користуйтеся ними під час занять. Мобільні телефони відволікають викладача та ваших колег. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо. Електронні пристрої можна використовувати лише за умови виробничої необхідності в них (за погодженням з викладачем).

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). Будь ласка, не забувайте активувати режим «без звуку» до початку заняття.

Під час виконання заходів контролю (термінологічних диктантів, контрольних робіт, іспитів) використання гаджетів заборонено. У разі порушення цієї заборони роботу буде анульовано без права перескладання.

Комунікація

Базовою платформою для комунікації викладача зі студентами є Moodle. Важливі повідомлення загального характеру – зокрема, оголошення про терміни подання контрольних робіт тощо – регулярно розміщуються викладачем на форумі курсу. Для персональних запитів використовується сервіс приватних повідомлень.

Відповіді на запити студентів подаються викладачем впродовж трьох робочих днів. Для оперативного отримання повідомлень про оцінки та нову інформацію, розміщену на сторінці курсу у Moodle, будь ласка, переконайтеся, що адреса електронної пошти, зазначена у вашому профайлі на Moodle, є актуальною, та регулярно перевіряйте папку «Спам».

Очікується, що студенти перевірятимуть свою електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle та реагуватимуть своєчасно. Всі робочі оголошення можуть надсилатися через старосту, на електронну пошту та розміщуватимуться в Moodle. Будь ласка, перевіряйте повідомлення вчасно. Ел. пошта має бути підписана справжнім ім'ям і прізвищем.

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ

ГРАФІК ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ НА 2025-2026 н.р. доступний за адресою: <http://surl.li/afeagu>.

НАВЧАННЯ ТА ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ. Перевірка набутих студентами знань, навичок та вмінь є невід'ємною складовою системи забезпечення якості освіти і проводиться відповідно до Положення про організацію та методику проведення поточного та підсумкового семестрового контролю навчання студентів ЗНУ: <https://tinyurl.com/y9tve4lk>.

ПОВТОРНЕ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН. Наявність академічної заборгованості до 6 навчальних дисциплін (у тому числі проходження практики чи виконання курсової роботи) за результатами однієї екзаменаційної сесії є підставою для надання студенту права на повторне вивчення зазначених навчальних дисциплін. Процедура повторного вивчення визначається Положенням про порядок

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Комп'ютерні технології



повторного вивчення навчальних дисциплін та повторного навчання у ЗНУ:
<https://tinyurl.com/y9pkmmp5>.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ. Порядок і процедури врегулювання конфліктів, пов'язаних із корупційними діями, зіткненням інтересів, різними формами дискримінації, сексуальними домаганнями, міжособистісними стосунками та іншими ситуаціями, що можуть виникнути під час навчання, регламентуються Положенням про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/57wha734>.

Конфліктні ситуації, що виникають у сфері стипендіального забезпечення здобувачів вищої освіти, вирішуються стипендіальними комісіями факультетів, коледжів та університету в межах їх повноважень, відповідно до: Положення про порядок призначення і виплати академічних стипендій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/yd6bq6p9>; Положення про призначення та виплату соціальних стипендій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/y9r5dpwh>.

ПСИХОЛОГІЧНА ДОПОМОГА. Телефон довіри практичного психолога **Марті Ірини Вадимівни** (061) 228-15-84, (099) 253-78-73 (щоденно з 9 до 21).

УПОВНОВАЖЕНА ОСОБА З ПИТАНЬ ЗАПОБІГАННЯ ТА ВИЯВЛЕННЯ КОРУПЦІЇ
Запорізького національного університету: **Банах Віктор Аркадійович**

Електронна адреса: v_banakh@znu.edu.ua

Гаряча лінія: тел. (061) 227-12-76, факс 227-12-88

РІВНІ МОЖЛИВОСТІ ТА ІНКЛЮЗИВНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ. Центральні входи усіх навчальних корпусів ЗНУ обладнані пандусами для забезпечення доступу осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення. Допомога для здійснення входу у разі потреби надається черговими охоронцями навчальних корпусів. Спеціалізована допомога: (061) 228-75-11 (начальник охорони). Порядок супроводу (надання допомоги) осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення у ЗНУ: <https://tinyurl.com/ydhcsagx>.

РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

НАУКОВА БІБЛІОТЕКА: <http://library.znu.edu.ua>. Графік роботи абонементів: понеділок-п'ятниця з 08.00 до 16.00; вихідні дні: субота і неділя.

СИСТЕМА ЕЛЕКТРОННОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАВЧАННЯ ЗАПОРІЗЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ (СЕЗН ЗНУ): <https://moodle.znu.edu.ua>.

Посилання для відновлення паролю: <https://moodle.znu.edu.ua/mod/page/view.php?id=133015>.

ЦЕНТР ІНТЕНСИВНОГО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ: <http://sites.znu.edu.ua/child-advance/>