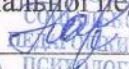


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ  
КАФЕДРА АКТОРСЬКОЇ МАЙСТЕРНОСТІ ТА ДИЗАЙНУ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан факультету  
соціальної педагогіки та психології  
 О. В. Пономаренко  
2017 р.



## КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ДИЗАЙНІ

### РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ


підготовки бакалаврів


спеціальності 022 «Дизайн»

спеціалізації 022.01 «Графічний дизайн»

освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

Укладач: **Виноградова А.С.** викладач кафедри акторської майстерності та дизайну

Обговорено та ухвалено  
на засіданні кафедри акторської  
майстерності та дизайну  
Протокол № 1 від "29" серпня 2017 р.  
Завідувач кафедри акторської майстерності  
та дизайну  Г.В. Локарева  
(підпис)

Ухвалено науково-методичною радою  
факультету соціальної педагогіки та  
психології  
Протокол № 1 від "29" серпня 2017 р.  
Голова науково-методичної ради  
факультету соціальної педагогіки та  
психології  І.В. Козич  
(підпис)

2017 рік

## 1 Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрямок підготовки, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів - 11	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»	за вибором	
		цикл професійної підготовки	
Розділів - 4	Спеціальність 022 «Дизайн»	<b>Рік підготовки:</b>	
Загальна кількість годин - 330		2-й	
		<b>Лекції</b>	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних - 4 самостійної роботи студента - 6,6	Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»	-	
		<b>Лабораторні</b>	
	112 год.		
	<b>Самостійна робота</b>		
	218 год.		
	Рівень вищої освіти: <b>бакалаврський</b>	<b>Вид підсумкового контролю:</b> залік – 3 сем., залік – 4 сем.	

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Метою** викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології у дизайні» є навчання студентів основних прийомів комп'ютерної графіки та застосування їх у практичній діяльності та майбутній професії.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології у дизайні» є:

- ознайомитися з основними видами графіки та особливостями роботи з ними;
- оволодіти прийомами роботи з графічними системами;
- засвоїти наявні комп'ютерні засоби зі створення, обробки, збереження та передачі інформації;
- опанувати методи роботи з комп'ютерними шрифтами і текстом;
- навчитися застосовувати сучасні комп'ютерні технології у професійній роботі дизайнера.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

**знати:**

- основи роботи з цифровою інформацією,

- сучасні інформаційні технології для створення графічних образів, проектної документації, комп'ютерного моделювання,
- методи реалізації можливостей графічних програм у своїй проектній діяльності,
- засоби та формати створення, обробки і збереження графічних зображень.

**вміти:**

- на основі інформаційного забезпечення та комп'ютерних технологій розробляти достатню кількість альтернативних варіантів рішень;
- використовувати оргтехніку, універсальне та прикладне програмне забезпечення відповідно до виду діяльності, документально оформляти управлінське рішення;
- знаходити та аналізувати інформацію з різних джерел;
- уміння використовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології в художній діяльності, формувати інформаційно-пошукові системи й бази даних і застосовувати в дизайнерській діяльності при створенні проектів;
- вільно створювати різноманітні цифрові зображення за допомогою графічних редакторів,
- виконувати сканування та розпізнавання документів і зображень,
- виконувати проектно-графічні завдання у комп'ютерних програмах Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Animate.

Студенти згідно затвердженої освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» повинні досягти таких результатів навчання (**компетентностей**):

- Здатність розв'язувати спеціальні завдання та практичні проблеми у галузі дизайну, виявляти структурні та функціональні зв'язки на основі комплексного художньо-проектного підходу.
- Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу, уміння встановлювати логічні зв'язки, виявляти функціональні залежності між процесами, генерувати нові ідеї (креативність).

- Здатність знаходити й аналізувати інформацію з різних джерел, приймати обґрунтовані рішення.
- Здатність здійснювати комунікаційну діяльність в усній і письмовій формах українською та іноземною мовами для рішення задач міжособистісної і міжкультурної взаємодії.
- Здатність працювати самостійно і автономно, забезпечувати якість роботи.
- Здатність використання сучасних інформаційних, комунікаційних і комп'ютерних технологій.
- Здатність діяти з позицій соціальної, екологічної, наукової відповідальності.
- Здатність до критики та самокритики, навчання впродовж життя.
- Здатність володіти знаннями й уміннями, спрямованими на досягнення успіху в професійній кар'єрі.
- Здатність володіти фаховою термінологією, теорією і методами дизайну.
- Здатність виконувати композиційну побудову і колірне рішення об'єктів дизайну.
- Здатність здійснювати макетування і моделювання об'єктів дизайну.
- Здатність застосовувати сучасну шрифтову культуру в дизайн-проекуванні.
- Здатність здійснювати пошук, збереження, обробку й аналіз текстової, графічної та образної інформації, представляти її в необхідному форматі з використанням інформаційних, комп'ютерних і мережних технологій.
- Здатність виконувати еталонні зразки об'єкта дизайну або його окремі елементи в макеті, матеріалі, формувати портфоліо робіт.
- Здатність до творчого самовираження й обґрунтування прийняття конкретного художньо-технічного рішення при розробці і створенні об'єктів дизайну.

**Міждисциплінарні зв'язки.** Проблематика курсу «Комп'ютерні технології у дизайні» тісно пов'язана з програмним матеріалом таких дисциплін як: «Проектна графіка», «Рисунок», «Живопис», «Проектування в дизайні», «Основи

композиції і кольорознавства», «Нарисна геометрія, теорія тіней і перспектива», «Шрифти і типографіка».

### **3. Програма навчальної дисципліни**

#### **Розділ 1. Програма векторної графіки Corel DRAW**

##### *Тема 1. Знайомство з інтерфейсом програми Corel DRAW.*

Основні відомості про програму Corel DRAW. Інтерфейс. Панель інструментів. Режими перегляду зображень.

##### *Тема 2. Робота в середовищі програми Corel DRAW.*

Керування кольором. Контур і заливання. Кольорові моделі CMYK, RGB.

##### *Тема 3. Принципи малювання об'єктів в Corel DRAW.*

Використання Кривої Безьє. Зміна форми кривої. Редагування об'єктів.

##### *Тема 4. Шрифти в програмі Corel DRAW.*

Робота над шрифтовими об'єктами Редагування та керування шрифтовими об'єктами.

##### *Тема 5. Операції з об'єктами в Corel DRAW.*

Основні прийоми та інструменти створення зображень в CorelDRAW. Операції з об'єктами: об'єднання, комбінація, групування..

##### *Тема 6. Інструменти інтерактивних ефектів у Corel DRAW.*

Основні інструменти інтерактивних ефектів в CorelDRAW. «Пензлик» для створення художніх написів. Малювання інструментом «Аерограф». Прийоми та інструменти редактора для роботи зі спеціальними символами.

#### **Розділ 2. Програма векторної графіки Adobe Illustrator**

##### *Тема 7. Знайомство з інтерфейсом програми Adobe Illustrator.*

Інтерфейс. Панель інструментів. Гарячі клавіші. Вікна переходів.

##### *Тема 8. Створення форм в графічному редакторі Adobe Illustrator.*

Робота над формоутворенням в програмі Adobe Illustrator. Конвертування зображення в інші формати.

*Тема 9. Редагування та перетворення об'єктів у Adobe Illustrator.*

Створення та редагування основних форм в Adobe Illustrator. Інструменти графічного редактору Adobe Illustrator для створення складних векторних зображень.

*Тема 10. Робота з текстом у графічному редакторі Adobe Illustrator.*

Основні прийоми та інструменти для роботи з текстом в Adobe Illustrator. Редагування тексту, стилізація написів.

*Тема 11. Робота з шарами, маскою та додатковими інструментами Adobe Illustrator.*

Створення колажу з геометричних фігур, робота зі шарами і масками, використання патернів, пензлів, олівця.

*Тема 12. Векторизація растрових зображень. Способи перетворення растрових зображень у векторні і векторні у растрові.*

Поняття векторної та растрової графіки. Поняття векторизації і трасування. Способи перетворення растрових зображень у векторні і векторні у растрові.

### **Розділ 3. Програма растрової графіки Adobe Photoshop**

*Тема 13. Робота у середовищі Adobe Photoshop.*

Загальні відомості про програму Adobe Photoshop. Знайомство з програмним середовищем. Інтерфейс. Панель інструментів. Режими перегляду зображень. Налаштування палітри Шари у Adobe Photoshop.

*Тема 14. Робота з головними інструментами в Adobe Photoshop.*

Налаштування графічного редактора при створенні графічних зображень. Поняття роздільної здатності, колірної моделі, колірного профілю. Вікно програми. Діалогові вікна. Робота з інструментами редагування. Ефекти. Фільтри. Робота з інструментами виділення.

*Тема 15. Редагування зображень в Adobe Photoshop.*

Підготовка растрових фотозображень. Створення колажу. Використання спеціальних ефектів. Редагування колажу. Редагування зображень за допомогою спеціальних ефектів.

*Тема 16. Створення масок. Робота з текстом у Adobe Photoshop.*

Поняття маски. Взаємозв'язок понять маски і виділення. Основні засоби для роботи з текстом у графічному редакторі Adobe Photoshop. Створення складної графічної композиції, робота з контурами. Розробка макету привітальної листівки засобами Adobe Photoshop.

*Тема 17. Цифрова обробка зображень.*

Ретушування фотозображень засобами Adobe Photoshop. Інструменти локальної, колірної і тонової корекції. Фільтр «Пластика».

*Тема 18. Підготовка проекту до друку.*

Налагодження та збереження файлів у форматах PSD, JPEG, TIFF. Конвертування зображення в інші формати. Методи стиснення графічної інформації. Підготовка файлів до друку. Друкування зображень.

#### **Розділ 4. Програма анімації Adobe Animate**

*Тема 19. Знайомство з програмою Adobe Animate.*

Інтерфейс програми, бібліотека символів, таймлайн. Види кадрів. Створення покадрової анімації. Символи і копії Adobe Animate.

*Тема 20. Робота в програмі Adobe Animate.*

Створення анімації з побудовою проміжних кадрів. Морфінг. Зміна форми об'єкта. Створення найпростішої кнопки. Привласнення кнопкам команди.

*Тема 21. Робота з текстом у програмі Adobe Animate.*

Особливості роботи з текстом у Adobe Animate. Статичний та динамічний текст. Робота з текстовими блоками. Трансформація тексту.

*Тема 22. Анімація об'єктів у Adobe Animate.*

Створення різних видів анімації: покадрової, автоматичної та на основі сценаріїв Action Script. Особливості використання різних способів анімування об'єктів, їх переваги та недоліки.

*Тема 23. Фільтри, ефекти в Adobe Animate.*

Застосування фільтрів, анімація ефектів в Adobe Animate. Панель Action Script. Робота зі сценами флеш-проекту, навігація між кліпами сцени.

*Тема 24. Створення анімаційного ролику засобами Adobe Animate.*

Розробка ускладненої анімації в Adobe Animate: зміна кольору, форми, переміщення об'єктів, зміна розміру, обертання. Імпортування графічних файлів. Особливості роботи з шарами, навігація у проекті. Робота у форматі FLA. Експортування проекту у формати SWF, AVI.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин											
	усього	денна форма					Заочна форма					
		у тому числі					усь ого	у тому числі				
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	ла б	інд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Семестр 1</b>												
<b>Розділ 1. Програма векторної графіки Corel DRAW</b>												
<b>Тема 1</b> Знайомство з інтерфейсом програми Corel DRAW	12			4		8						
<b>Тема 2</b> Робота в середовищі програми Corel DRAW	14			4		10						
<b>Тема 3</b> Принципи малювання об'єктів в Corel DRAW	14			6		8						
<b>Тема 4</b> Шрифти в програмі Corel DRAW	12			4		8						
<b>Тема 5</b> Операції з об'єктами в Corel DRAW	12			4		8						
<b>Тема 6</b> Інструменти інтерактивних ефектів у Corel DRAW	14			6		8						
Разом за розділом 1	78			28		50						
<b>Розділ 2. Програма векторної графіки Adobe Illustrator</b>												
<b>Тема 7.</b> Знайомство з інтерфейсом програми Adobe Illustrator	14			4		10						
<b>Тема 8</b> Створення форм в	12			4		8						



графічному редакторі Adobe Illustrator											
<b>Тема 9</b> Редагування та перетворення об'єктів у Adobe Illustrator	12		4		8						
<b>Тема 10</b> Робота з текстом у графічному редакторі Adobe Illustrator	14		6		8						
<b>Тема 11</b> Робота з шарами, маскою та додатковими інструментами Adobe Illustrator	14		6		8						
<b>Тема 12</b> Векторизація растрових зображень. Способи перетворення растрових зображень у векторні і векторні у растрові	12		4		8						
Разом за розділом 2	78		28		50						
<b>Усього за 1 семестр</b>	156		56		100						
<b>Семестр 2</b>											
<b>Розділ 3. Програма растрової графіки Adobe Photoshop</b>											
<b>Тема 13</b> Робота у середовищі Adobe Photoshop	14		4		10						
<b>Тема 14</b> Робота з головними інструментами в Adobe Photoshop	14		4		10						
<b>Тема 15</b> Редагування зображень в Adobe Photoshop	16		6		10						
<b>Тема 16</b> Створення масок. Робота з текстом у Adobe Photoshop	14		4		10						

<b>Тема 17</b> Цифрова обробка зображень	14		4	10						
<b>Тема 18</b> Підготовка проекту до друку	14		6	8						
Разом за розділом 3	86		28	58						
<b>Розділ 4. Програма анімації Adobe Animate</b>										
<b>Тема 19</b> Знайомство з програмою Adobe Animate	14		4	10						
<b>Тема 20</b> Робота в програмі Adobe Animate	14		4	10						
<b>Тема 21</b> Робота з текстом у програмі Adobe Animate	14		4	10						
<b>Тема 22</b> Анімація об'єктів у Adobe Animate	16		6	10						
<b>Тема 23</b> Фільтри, ефекти в Adobe Animate	14		4	10						
<b>Тема 24</b> Створення анімаційного ролику засобами Adobe Animate	16		6	10						
Разом за розділом 4	90		28	60						
<b>Усього за 2 семестр</b>	174		56	118						
<b>УСЬОГО</b>	330		112	218						

### 6. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
3 семестр		
1.	Знайомство з інтерфейсом програми Corel DRAW	4
2.	Робота в середовищі програми Corel DRAW	4
3.	Принципи малювання об'єктів в Corel DRAW	6
4.	Шрифти в програмі Corel DRAW	4
5.	Операції з об'єктами в Corel DRAW	4

6.	Інструменти інтерактивних ефектів у Corel DRAW	6
7.	Знайомство з інтерфейсом програми Adobe Illustrator	4
8.	Створення форм в графічному редакторі Adobe Illustrator	4
9.	Редагування та перетворення об'єктів у Adobe Illustrator	4
10.	Робота з текстом у графічному редакторі Adobe Illustrator	6
11.	Робота з шарами, маскою та додатковими інструментами Adobe Illustrator	6
12.	Векторизація растрових зображень. Способи перетворення растрових зображень у векторні і векторні у растрові	4
4 семестр		
13.	Робота у середовищі Adobe Photoshop	4
14.	Робота з головними інструментами в Adobe Photoshop	4
15.	Редагування зображень в Adobe Photoshop	6
16.	Створення масок. Робота з текстом у Adobe Photoshop	4
17.	Цифрова обробка зображень	4
18.	Підготовка проекту до друку	6
19.	Знайомство з програмою Adobe Animate	4
20.	Робота в програмі Adobe Animate	4
21.	Робота з текстом у програмі Adobe Animate	4
22.	Анімація об'єктів у Adobe Animate	6
23.	Фільтри, ефекти в Adobe Animate	4
24.	Створення анімаційного ролику засобами Adobe Animate	6
Разом		112

### 7. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
3 семестр		
1.	Знайомство з інтерфейсом програми Corel DRAW	8
2.	Робота в середовищі програми Corel DRAW	10
3.	Принципи малювання об'єктів в Corel DRAW	8
4.	Шрифти в програмі Corel DRAW	8
5.	Операції з об'єктами в Corel DRAW	8
6.	Інструменти інтерактивних ефектів у Corel DRAW	8
7.	Знайомство з інтерфейсом програми Adobe Illustrator	10
8.	Створення форм в графічному редакторі Adobe Illustrator	8
9.	Редагування та перетворення об'єктів у Adobe Illustrator	8
10.	Робота з текстом у графічному редакторі Adobe Illustrator	8
11.	Робота з шарами, маскою та додатковими інструментами Adobe Illustrator	8
12.	Векторизація растрових зображень. Способи перетворення растрових зображень у векторні і векторні у растрові	8
4 семестр		

13.	Робота у середовищі Adobe Photoshop	10
14.	Робота з головними інструментами в Adobe Photoshop	10
15.	Редагування зображень в Adobe Photoshop	10
16.	Створення масок. Робота з текстом у Adobe Photoshop	10
17.	Цифрова обробка зображень	10
18.	Підготовка проекту до друку	8
19.	Знайомство з програмою Adobe Animate	10
20.	Робота в програмі Adobe Animate	10
21.	Робота з текстом у програмі Adobe Animate	10
22.	Анімація об'єктів у Adobe Animate	10
23.	Фільтри, ефекти в Adobe Animate	10
24.	Створення анімаційного ролику засобами Adobe Animate	10
Разом		218

Під час вивчення курсу «Комп'ютерні технології у дизайні» передбачено виконання студентами двох *індивідуальних завдань* з розробки графічних піктограм у програмах Adobe Illustrator (3 семестр) та Adobe Photoshop (4 семестр).

### **8. Види контролю і система накопичення балів**

Накопичення балів студентами відбувається у період вивчення дисципліни на підставі проведення викладачем двох основних видів контролю: *поточного* (перевірка виконання лабораторних робіт) та *підсумкового* (перевірка рівня засвоєння студентами матеріалу навчальної дисципліни). Поточний контроль виконання лабораторних робіт здійснюють під час проведення лабораторних занять. Він має за мету перевірку рівня підготовленості студента. По завершенні роботи над лабораторним завданням, у кінці останнього лабораторного заняття з конкретної теми, у присутності студентів проводиться аналіз виконаних ними робіт. До уваги беруться композиція, побудова, колірне вирішення, рівень технічного виконання лабораторної роботи, доцільність застосування обраних програмних засобів, інструментів, мультимедіа ресурсів. Таким чином, виставляються бали (оцінка) згідно з рівнем виконання напрацьованого матеріалу (оцінюються вміння володіння інструментами графічних редакторів, графічна майстерність). *Самостійна робота* студента передбачає доопрацювання основного матеріалу лабораторних занять. *Форми звітності*: макети, виконані

засобами комп'ютерної графіки, макети демонстраційних матеріалів, пояснювальна записка до дизайн-проекту, мультимедійні презентації.

### 1 семестр

Поточне тестування та самостійна робота		Залік	Сума
Атестація 1	Атестація 2	40	100
30	30		

### 2 семестр

Поточне тестування та самостійна робота		Залік	Сума
Атестація 3	Атестація 4	40	100
30	30		

Навчальна дисципліна викладається протягом двох семестрів другого курсу, наприкінці кожного семестру проводиться залік. Максимальна кількість балів за результатами поточного контролю становить 60 балів за практичні вміння (5 балів за кожну тему лабораторних занять: 12 тем у 3 семестрі та 12 тем у 4 семестрі). Допуск до підсумкового контролю – 35 балів. Максимальна кількість балів за результатами підсумкового контролю (залік у 3 семестрі, залік у 4 семестрі) становить 40 балів: теоретична частина заліку – проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки рівня засвоєння матеріалу (20 балів), практична частина заліку – виконання індивідуального завдання для перевірки навичок застосування комп'ютерних технологій у дизайн-проектванні (20 балів). Термін виконання: згідно з графіком навчального процесу.

### Критерії поточного оцінювання знань студентів

Лабораторні заняття	Критерії оцінювання
5 балів (відмінно)	У повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно, самостійно та аргументовано працює над виконанням лабораторних робіт, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань під час здачі лабораторних робіт, макети завдань виконані на високому рівні. Вибір інструментарію графічних редакторів здійснюється доцільно поставленому дизайн-завданню. Застосовуються сучасні мультимедійні ресурси. Лабораторні роботи у вигляді файлів <i>.ai</i> , <i>.cdr</i> , <i>.psd</i> , <i>.pdf</i> , <i>.tiff</i> , <i>.jpeg</i> , <i>.swf</i> вчасно завантажені у систему Moodle (СЕЗН ЗНУ).

4 бали (добре)	Достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його розкриває під час лабораторних занять, макети завдань виконані з окремими несуттєвими недоліками та незначними помилками. Не вистачає достатньої глибини та аргументації. Лабораторні роботи у вигляді файлів <i>.ai</i> , <i>.cdr</i> , <i>.psd</i> , <i>.pdf</i> , <i>.tiff</i> , <i>.jpeg</i> , <i>.swf</i> вчасно завантажені у систему Moodle (СЕЗН ЗНУ).
3 бали (задовільно)	У цілому володіє навчальним матеріалом розкриває його основний зміст під час лабораторних занять, але без глибокого всебічного аналізу, без використання необхідної літератури; макети завдань виконані на задовільному рівні з окремими суттєвими недоліками та помилками. Інструментарій графічних редакторів обирається недоцільно поставленому дизайн-завданню. Допускає помилки при підготовці файлів.
1-2 бали (незадовільно)	Не в повному обсязі володіє навчальним матеріалом. Фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) розкриває його під час лабораторних занять, макети завдань виконані на незадовільному рівні зі суттєвими недоліками. Не володіє певним інструментарієм графічних редакторів. Не враховує технічні характеристики при підготовці файлів.
0 балів (незадовільно)	Не володіє навчальним матеріалом та не в змозі його викласти, не розуміє змісту лабораторного завдання. Не володіє інструментарієм графічних редакторів та навичками комп'ютерної обробки інформації. Завдання не виконане.

### Критерії оцінювання заліку

Теоретична частина (проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ)	
0–20 балів	Загальна кількість тестових запитань – 10, правильна відповідь на кожне запитання оцінюється у 2 бали.
Практична частина (виконання індивідуального завдання з розробки графічних піктограм у програмах Adobe Illustrator (3 семестр) та Adobe Photoshop (4 семестр))	
16–20 балів (відмінно)	Розроблено не менше 10 графічних піктограм. Високий рівень технічного виконання ілюстрацій, вдало підібране колірне вирішення, шрифтове та

	композиційне оформлення елементів дизайну. Інструменти графічного редактору обрані доцільно поставленому завданню.
11–15 балів (добре)	Розроблено не менше 7 графічних піктограм. Достатньо високий рівень технічного виконання ілюстрацій, в цілому вдало підібране колірне вирішення, шрифтове та композиційне оформлення елементів дизайну, хоча присутні певні помилки та недоліки. Інструменти графічного редактору обрані переважно доцільно поставленому завданню.
6–10 балів (задовільно)	Розроблено не менше 5 піктограм. Достатній рівень технічного виконання ілюстрацій, є суттєві недоліки у підборі колірного вирішення, шрифтового та композиційного оформлення елементів дизайну. Інструменти графічного редактору обрані переважно недоцільно поставленому завданню.
0–5 балів (не задовільно)	Розроблено менше 5 піктограм. Низький рівень технічного виконання ілюстрацій, є суттєві недоліки у підборі колірного вирішення, шрифтового та композиційного оформлення елементів дизайну. Інструменти графічного редактору обрані недоцільно поставленому завданню або студент не володіє інструментарієм графічних редакторів.

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

ЗА ШКАЛОЮ ECTS	За шкалою університету	За національною 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)		

## 8. Рекомендована література

### Основна

1. Даниленко В. Я. Основи дизайну : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. Київ : ІЗМН, 1996. 92 с.
2. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник. Харків : ДАДМ, 2003. 320 с.
3. Антонов В. М. Комп'ютерне моделювання зображень : навч. посіб. Київ : КНТ, 2007. 248 с.
4. Скотт Келби. Adobe Photoshop CS5 : справочник по цифровой фотографии. Москва : Вильямс, 2011. 400 с.
5. Веселовська Г. В. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. рек. Херсон : ОЛДІ-плюс, 2008. 584 с.

### Додаткова

1. Луп'як Д. М., Луп'як Д. Д. Застосування сучасних комп'ютерних технологій у підготовці майбутніх фахівців графічного дизайну. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. Зб. наук. пр. – Випуск 47.* Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2016. С. 209-217
2. Дибкова, Л. М. Інформатика і комп'ютерна техніка : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2005. 416 с.
3. Яцюк О. Г. Компьютерные технологии в дизайне. Москва : НТ Пресс, 2006. 608 с.
4. Гурский Ю. А. Самоучитель Illustrator. Санкт-Петербург : Питер, 2004. 237 с.
5. Буковецкая О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет: учебное пособие. Москва : ДМК, 2010. 304 с.

### Інформаційні ресурси

1. Посібник користувача Illustrator. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
2. Посібник користувача Photoshop. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
3. Illustrator tutorials. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/tutorials.html>



4. Photoshop tutorials. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/tutorials.html>
5. Інтернет-журнал «Комп'ютерна графіка та анімація». URL:  
<http://www.render.com>
6. Прищенко С. В. Академія кольору : інтернет-підручник. URL:  
<https://www.koloristika.in.ua>

Погоджено  
навчальний відділ

«29» серпень

*О. В. Мисисна*