



Факультет / відділення  
«Дизайн»

Кафедра дизайну та соціально-культурних дисциплін

## СИЛАБУС

<b>Базова інформація про дисципліну</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	DS021 Комп'ютерне проектування та основи типографіки / Computer Design and Basics of Typography
<b>Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти</b>	фахова передвища
<b>Галузь знань</b>	02 Культура і мистецтво
<b>Спеціальність</b>	022 Дизайн
<b>Освітня програма</b>	Дизайн
<b>Семестр</b>	5-6 семестр (9 кл.), 3-4 семестр (11 кл.)
<b>Факультет / відділення</b>	Дизайну
<b>Курс</b>	3 курс (9 кл.); 2 курс (11 кл.)
<b>Анотація курсу</b>	<p>Навчальна дисципліна спрямована на формування у майбутніх фахівців системи теоретичних та прикладних навиків у роботі з програмами векторної та растрової графіки, поглиблене вивчення сучасних графічних програм таких як: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma</p> <p>Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:</p> <p><i>знати:</i> основні типи зображень їхні найпоширеніші формати та специфіку роботи з ними; основні команди, палітри, меню, що використовуються при роботі в даних програмах; основні прийоми при роботі з даним програмним забезпеченням;</p> <p><i>вміти:</i> створювати зображення будь якої складності та вміти характеризувати його.</p>
<b>Сторінка курсу в MOODLE</b>	<a href="http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=742">http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=742</a>
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Лектор курсу</b>	Викладач Проценко Михайло Геннадійович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: micprotsenko@gmail.com
<b>Місце дисципліни в освітній програмі</b>	

<b>Освітня програма</b>	<a href="http://csbc.edu.ua/documents/otdel/moop_d.pdf">http://csbc.edu.ua/documents/otdel/moop_d.pdf</a>
<b>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</b>	Вміння спілкуватися державною мовою як в усній, так і в письмовій формі. Здатність розуміти та вести комунікацію англійською мовою. Знання і розуміння специфіки предметної галузі та професійної діяльності. Здатність до створення нових ідей (креативне мислення). Уміння користуватися інформаційними та комунікаційними технологіями.
<b>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</b>	Уміння застосовувати теоретичні знання в галузі мистецтва та дизайну, а також традиційні й сучасні культурні процеси і практики у своїй професійній діяльності. Здатність використовувати навички проектної графіки в роботі. Уміння працювати з програмним забезпеченням для вирішення професійних завдань. Здатність оцінювати й контролювати якість виконання робіт на всіх етапах розробки дизайнерського проекту. Вміння здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію під час виконання завдань. Здатність проявляти ініціативу та креативність, а також підприємницькі навички. Уміння планувати й керувати процесом виконання дизайнерських завдань. Здатність презентувати результати своєї чи командної творчої діяльності, включаючи дизайн-продукт, для різних аудиторій.
<b>Перелік програмних результатів навчання</b>	Вільно володіти державною мовою та мати достатній рівень іноземної мови для виконання професійних обов'язків. Орієнтуватися в основних поняттях і концепціях дизайну, знати принципи та процеси створення дизайнерських об'єктів, використовувати як традиційні, так і сучасні техніки та технології, розуміти зв'язок між етапами створення продукту і його поширення. Використовувати новітні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку й аналізу даних при вирішенні практичних завдань. Уміти аналізувати, стилізувати, інтерпретувати й трансформувати об'єкти для створення творчих проектів. Застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для виконання конкретних дизайнерських завдань.
<b>Опис дисципліни</b>	

<b>Структура навантаження на студента</b>	Загальна кількість годин – 180 год. Кількість кредитів – 6 Кількість лекційних годин – 0 год. Кількість практичних занять – 60/60 год. Кількість годин для самостійної роботи студентів – 30/30 год. Форма підсумкового контролю – залік
<b>Методи навчання</b>	Вербальний метод; пояснювально- демонстраційний метод; метод проблемного викладання; репродуктивний метод; робота з навчально-методичною літературою; метод візуалізації (презентація, метод ілюстрації), практичні методи.
<b>Зміст дисципліни</b>	
<b>Модуль 1. Adobe Illustrator</b>	
Тема 1. Adobe Illustrator та його можливості	Можливості програми Adobe Illustrator. Створення власних робочих просторів для різних завдань.
Тема 4. Інструменти Adobe Illustrator.	Поєднання роботи з різних інструментів для створення векторного зображення.
Тема 5. Криві.	Робота з кривими, та інструмент Pathfinder.
Тема 8. Інструменти Adobe Illustrator.	Робота з інструментом Shape builder tool.
Тема 9. Інструменти Adobe Illustrator.	Інструмент Pen Tool та практичне завдання.
Тема 10. Інструменти Adobe Illustrator.	Інструмент Mesh Tool та практичне завдання.
Тема 11. Трансформація об'єктів	Робота з інструментом Wrap Tool.
Тема 12. Трансформація об'єктів	Робота з інструментом Free Transformation Tool.
Тема 13. Робота з кольором.	Робота з палітрою кольорів, градієнтами та прозорістю об'єктів.
Тема 14. Трансформація об'єктів	Трансформація об'єктів. Інструменти трансформації та вирівнювання.
Тема 15. Фільтри, ефекти та стилі.	Застосування фільтрів в Illustrator.
Тема 16. Робота з текстом.	Обробка тексту та Інструменти для роботи з текстом.
Тема 17. Робота з текстом.	Перетворення тексту в векторний об'єкт.
Тема 19. Робота з текстом.	Створення шрифтів.
Тема 20. Інформаційна графіка.	Практична робота по створенню композиційних форм.
Тема 22. Інформаційна графіка.	Створення власного знаку та базові поняття про логотип.

Тема 23. Інформаційна графіка.	Розробка персонального фірмового стилю.
Тема 24. Інформаційна графіка.	Створення Brand Book на базі готового персонального фірмового стилю.
<b>Модуль 2. Adobe Photoshop.</b>	
Тема 1. Adobe Photoshop – програма створення растрових зображень.	Функціонал програми Adobe Photoshop, її інструменти, конфігурації робочого середовища, а також сполучення клавіш.
Тема 2. Масштабування, навігація, інструменти виділення.	Логіка роботи в програмі Adobe Photoshop. Робота з інструментами та шарами.
Тема 3. Кольір. Заливки та градієнт.	Операції з кольорами. Використання заливок і градієнтів.
Тема 4. Трансформація.	Робота з інструментом Pen Tool. Виконання практичних завдань.
Тема 5. Палітра Layers.	Базові параметри маски шару.
Тема 6. Інструменти групи Brush.	Створення власної кисті у Adobe Photoshop,.
Тема 7. Інструменти швидкого виділення.	Обробка растрових зображень. Створення банерів для соціальних мереж.
Тема 8. Кадрування.	Корекція перспективи. виправлення перспективи. Фільтр Lens Correction.
Тема 9. Відновлююча кисть, заплата, штамп.	Уміння працювати з інструментами Відновлююча кисть та Штамп.
Тема 10. Трансформація та робота з зображенням.	Відтворення з переліку наданих зображень.
Тема 11. Інструменти для роботи з текстом.	Робота з текстовими полями. Конвертація тексту в об'єкт.
Тема 12. Палітра Layers.	Режими змішування. Подвійна експозиція. Кольорова версія подвійної експозиції.
Тема 13. Стиль шару.	Коригування стилів. Відтворення наданих зображень.
<b>Політика дисципліни</b>	
<b>Політика відвідування</b>	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
<b>Академічна доброчесність</b>	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво)

	передбачено повторне проходження оцінювання.	
<b>Система оцінювання</b>		
Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий/ семестровий контроль, проводиться у формі заліку або іспиту, відповідно до		
<b>Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни</b>		
<b>Види навчальної роботи</b>	<b>Мах кількість балів</b>	
<b>5 семестр</b>		
1. Створення персонального знаку засобами графічного редактора Adobe Illustrator	14	6
2. Розробка презентаційного зображення персонального фірмового стилю засобами графічного редактора Adobe Illustrator	14	6
3. Створення банерів для соціальних мереж. засобами графічного редактора. Adobe Photoshop та AI генератора.	14	6
4. Розробка презентаційного зображення фірмового стилю засобами графічного редактора Adobe Photoshop та Adobe Illustrator	14	6
5. Розробка презентаційних зображень фірмового стилю засобами графічного редактора Adobe Photoshop та AI генератора	14	6
	Аудиторні 70	Індив-ні 30
<b>Разом</b>	<b>100</b>	
<b>6 семестр</b>		
1. Створення власного набору пензлів різного типу для роботи з арт об'єктами в Adobe Photoshop	10	6
2. Створення складних та багатошарних зображень/колажу в Adobe Photoshop.	20	8
3. Розробка та оформлення графічної або веб продукту для портфоліо на основі графічного редактора Adobe Photoshop та сервісу Behance	20	8
4. Розробка та оформлення зображень/колажу для портфоліо на основі графічного редактора Adobe Photoshop та сервісу Artstation	20	8
	Аудит-ні 70	Індив-ні 30
<b>Разом</b>	<b>100</b>	

<b>Шкала оцінювання</b>		
<b>ECTS</b>	<b>Бали</b>	<b>Зміст</b>
<b>A</b>	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
<b>B</b>	80-89	Повні знання, міцні вміння
<b>C</b>	70-79	Хороші знання та вміння
<b>D</b>	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
<b>E</b>	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
<b>FX</b>	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
<b>F</b>	1-34	Необхідний повторний курс

### **Список рекомендованих джерел**

1. Lynda.com (LinkedIn Learning) — Платформа для навчання з курсами по Adobe, дизайну та програмам.  
URL: <https://www.linkedin.com/learning/>
2. CreativeBloq — Європейський ресурс із новинами та уроками для графічних дизайнерів.  
URL: <https://www.creativebloq.com/>
3. Tuts+ (Envato) — Платформа з навчальними ресурсами з дизайну, веб-розробки та цифрового мистецтва.  
URL: <https://tutsplus.com/>
4. Smashing Magazine — Європейський онлайн-журнал для вебдизайнерів і розробників.  
URL: <https://www.smashingmagazine.com/>
5. Design Week — Британський ресурс, що охоплює останні тенденції у сфері дизайну та креативних індустрій.  
URL: <https://www.designweek.co.uk/>
6. American Institute of Graphic Arts (AIGA) — Офіційний ресурс американської асоціації графічних дизайнерів, включає новини та освітні матеріали.  
URL: <https://www.aiga.org/>
7. Adobe Creative Cloud Blog — Офіційний блог Adobe з оновленнями та інструкціями щодо використання програмного забезпечення.  
URL: <https://blog.adobe.com/en/>
8. Adobe Education Exchange — Платформа з ресурсами та спільнотою для вчителів і студентів, що використовують Adobe продукти.  
URL: <https://edex.adobe.com/>

9. The Futur — Освітня платформа для дизайнерів і креативних професіоналів, зосереджена на бізнес-стратегіях та брендингу.  
URL: <https://thefutur.com/>
10. Muzli Design Inspiration — Інструмент і вебсайт для натхнення з графічного дизайну та користувацьких інтерфейсів.  
URL: <https://muz.li/>