

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS026 Інформатика та основи комп'ютерної графіки //Informatics and the Basics of Computer Graphics
Рівень фахової передвищої освіти	Фахова передвища освіта
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	Дизайн
Семестр	I семестр
Курс	1(на базі повної загальної середньої освіти) 3(на базі базової середньої освіти)
Анотація курсу	Навчальна дисципліна спрямована на формування у майбутніх фахівців сучасного рівня інформаційної та комп'ютерної культури, набуття практичних навичок з основ застосування сучасних технологій обробки інформації за допомогою засобів управління комп'ютером, цілісної системи теоретичних знань та практичних навичок у роботі з програмами Microsoft Office, базове вивчення графічних програм та комп'ютерних технологій, впровадження графіки в роботи різного типу та поєднання її з текстом.
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=913 http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=920
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Записочний Сергій Олександрович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: zapisocnijs@gmail.com Гордієнко Ілля Андрійович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: ijs052463@gmail.com
Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітньо-професійна програма	http://csbc.edu.ua/documents/otdel/koop_d25.pdf
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності. Здатність використовувати інформаційні системи та комунікаційні технології. Здатність вчитися й опановувати сучасні знання. Здатність використовувати програмне забезпечення для

	вирішення професійних завдань. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	Здатність здійснювати ефективні комунікації. Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні й сучасні культурно- мистецькі процеси і практики у власній професійній діяльності. Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.
Перелік програмних результатів навчання	Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у розв'язання практичних проблем. Створювати макет (модель) об'єкту (продукту) дизайну для демонстрації творчого задуму. Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 90 Кількість кредитів – 3 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 30 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 60 Форма підсумкового контролю – залік
Методи навчання	Розповідь, Пояснення, Бесіда, Інструктаж, Дискусія, Практична робота, Пробні вправи, Творчі вправи, Усні вправи, Практичні вправи.
Зміст дисципліни	
Тема 1. Редагування документів у програмі Microsoft Office Word	Форматування тексту та абзацу, створення списків. Базова робота с текстом та вивчення основ оформлення документів курсових та рефератів. Робота з таблицями та зображеннями.
Тема 2. Редагування таблиць у програмі Microsoft Office Exel.	Ознайомлення з програмою. Створення таблиць та їхнє редагування.
Тема 3. Технологія створення презентації засобами програми Canva. Застосування графіки в подачі матеріалу.	Створення презентацій в Canva. Задавання ефектів і демонстрація презентації.
Політика дисципліни	

Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин студент може отримати індивідуальний графік навчання за погодженням із керівником курсу, завідувачем ЦК та завідувачем відділення.
Політика щодо дедлайнів та перескладання	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
Академічна доброчесність	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.
Використання ШІ	Використання ШІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ШІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ШІ.
Підсумковий контроль	Диференційний залік у кінці семестру за результатами поточної успішності (у формі підсумкового модульного контролю)

Система оцінювання Система оцінювання підсумкової успішності студентів поділяється на поточний контроль та семестровий контроль. Поточний контроль здійснюється протягом семестру і охоплює всі види аудиторної роботи (практичні, семінарські заняття) та виконання індивідуальних завдань. Максимальна кількість балів, яку студент може набрати за цей вид контролю, становить 100. Підсумковий контроль Відбуватися у формі диференційного заліку (у формі підсумкового модульного контролю) Розрахунок підсумкової оцінки Для предметів із заліком: Підсумкова оцінка базується виключно на балах, накопичених протягом семестру (S). Ваговий коефіцієнт у цьому випадку становить 1. Формула: $O=S \times 1$	
---	--

Види навчальної роботи	Загальна кількість балів
Практичні завдання	
Створення титульного листа в програмі Microsoft Word відповідно критеріїв	10
Створення автоматичного змісту в програмі Word з головними розділами, підрозділами, нумерацією.	10
Створення списку використаних джерел в програмі Microsoft Word відповідно сучасних вимог.	10
Оформлення тексту та зображень у документі відповідно до сучасних вимог	10
Додавання таблиць до документів у текстовому редакторі Microsoft Word	10
Знайомство з інтерфейсом та створення таблиці в програмі Microsoft Excel.	10
Додавання функцій та діаграм до таблиць створених у програмах Microsoft Office.	10
Індивідуальна робота	

Створення простої слайдової навчальної презентації за допомогою програми Canva на 7- 10 слайдів	10
Створення автоматичної презентації за допомогою програми Canva на 7- 10 слайдів	10
Створення рекламної презентації за допомогою програми Canva на 5-7 слайдів	10
Разом	100

Критерії оцінювання для кожного виду навчальної

1. Відвідування та комунікація з викладачем 0-2 балів

- 2 – регулярна присутність, активне спілкування, своєчасні питання та уточнення.
- 1 – рідкісна присутність або мінімальна взаємодія.
- 0 – відсутність.

2. Ідея та оригінальність 0-2 балів

- 2 – яскрава, нестандартна, добре сформульована концепція.
- 1 – слабка або запозичена ідея.
- 0 – відсутність власної концепції.

3. Художнє виконання / технічна майстерність 0-2 балів

- 2 – високий рівень володіння технікою, охайність, якість.
- 1 – слабка техніка, відчутні помилки.
- 0 – невиконане або дуже низька якість.

4. Креативність у використанні матеріалів та прийомів 0-2 балів

- 2 – нестандартні рішення, цікаве поєднання технік.
- 1 – переважно шаблонне виконання.
- 0 – немає творчих знахідок.

5. Завершеність та відповідність вимогам 0-2 балів

- 2 – завдання виконане повністю, відповідає критеріям.
- 1 – неповне, із суттєвими проблемами.
- 0 – невиконане.

Кожне завдання має здаватися відповідно до дедлайну. Виключенням є поважна причина (хвороба, сімейні обставини, форс мажорні ситуації). У разі нездачі завдання в термін без поважної причини, студент має право доздати завдання протягом 10 календарних днів, але робота буде оцінена не вище ніж 50% від максимальної оцінки.

Шкала оцінювання		
ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
B	80-89	Повні знання, міцні вміння
C	70-79	Хороші знання та вміння

D	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
E	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
FX	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
F	1-34	Необхідний повторний курс

Список рекомендованих джерел

Базова література

1. Інформатика. Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології: Підручник / Баженов В.А., Венгерський П.С., Гарвона В.С. та ін. / Наук. ред. Г.А. Шинкаренко, О.В. Шишов – К.: Каравела, 2016. – 592 с.
2. Юрченко І.В. Інформатика та програмування. Частина 1. Навчальний посібник.– Чернівці: Книги-XXI, 2011.– 203 с.
3. Юрченко І.В., Сікора В.С. Інформатика та програмування. Частина 2.– Чернівці: Видавець Яворський С.Н., 2015.– 210 с.
4. Петер Шисслє «CorelDRAW Essentials 2021 - Training Book with many Exercises: Suitable for CorelDRAW Essentials 2021 and CorelDRAW 2021», 2021.–137 с.
5. Ден Кеннеді «Потужні презентації». Фабула., 2023.–208 с.

Допоміжна література

1. Ковальська Н. В., Холупняк К. О. «Інформатика. Система управління базами даних MS ACCESS. Частина 1.» / Ковальська Н. В., Холупняк К. О. –Черкаси, ЧДБК, 2018 р. – 64 с.
2. Ковальської Н.В. «Основи інформаційних технологій. Робота в середовищі MS Excel. Збірник завдань»/ Ковальської Н.В. - Черкаси, ЧДБК, 2019 р. – 70 с.
3. Холупняк К.О. «Основи інформаційних технологій. Збірник завдань» / К.О. Холупняк : Черкаси, ЧДБК, 2019. – 68 с.

Інформаційні ресурси

1. Робимо книжковий формат сторінки в документі Microsoft Word. URL: <https://uk.soringpcrepair.com/how-to-make-a-book-in-word/>
2. Створення буклета або книги в програмі Word URL: <https://support.microsoft.com/uk-ua/>
3. Corel Draw tutorials URL: <https://www.coreldraw.com/en/learn/tutorials/>