



СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS021 Комп'ютерне проектування / Computer Design
Рівень фахової передвищої освіти	Фаховий молодший бакалавр
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	Дизайн
Семестр	5 семестр (9 кл.), 3 семестр (11 кл.)
Курс	2 (на базі повної загальної середньої освіти) 3 (на базі базової середньої освіти)
Анотація курсу	Навчальна дисципліна спрямована на формування у майбутніх фахівців системи теоретичних та прикладних навиків у роботі з програмами растрової графіки, поглиблене вивчення сучасних графічних програм таких як: Adobe Photoshop. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні: <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; <i>вміти</i> : створювати зображення будь якої складності та вміти характеризувати його.
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=911 http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=919
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Манзенко Іван Володимирович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: manzenko489 @gmail.com Записочний Сергій Олександрович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: zapisocnijs@gmail.com
Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітньо-професійна програма	http://csbc.edu.ua/documents/otdel/moop_d24.pdf
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	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.
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	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.
Перелік програмних результатів навчання	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.
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 90 Кількість кредитів – 3 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 30 Форма підсумкового контролю – залік
Методи навчання	Вербальний метод; пояснювально-демонстраційний метод; метод проблемного викладання; репродуктивний метод; робота з навчально-методичною літературою; метод візуалізації (презентація, метод ілюстрації), практичні методи.
Зміст дисципліни	

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. Колір. 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, заплатка, 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.
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
Створення власного стікерпаку в Adobe Photoshop	25
Створення постерів на основі фотографії в Adobe Phostoshop	25
Створення складних та багатошарних зображень/колажу в Adobe Photoshop.....	25
Розробка та оформлення графічної або веб версії для портфоліо на основі графічного редактора Adobe Photoshop та сервісу Behance	25
Разом	100

Критерії оцінювання для кожного виду навчальної

1. Відвідування та комунікація з викладачем 0– 5 балів

- 5 – регулярна присутність, активне спілкування, своєчасні питання та уточнення.
- 3–4 – зрідка пропуски, спілкування епізодичне.
- 1–2 – рідкісна присутність або мінімальна взаємодія.
- 0 – відсутність.

2. Ідея та оригінальність 0– 5 балів

- 5 – яскрава, нестандартна, добре сформульована концепція.
- 3–4 – ідея цікава, але частково шаблонна.
- 1–2 – слабка або запозичена ідея.
- 0 – відсутність власної концепції.

3. Художнє виконання / технічна майстерність 0– 5 балів

- 5 – високий рівень володіння технікою, охайність, якість.
- 3–4 – добрий рівень, є дрібні недоліки.
- 1–2 – слабка техніка, відчутні помилки.
- 0 – невиконане або дуже низька якість.

4. Креативність у використанні матеріалів та прийомів 0– 5 балів

- 5 – нестандартні рішення, цікаве поєднання технік.
- 3–4 – помітні творчі спроби, але без глибокої оригінальності.

- 1–2 – переважно шаблонне виконання.
- 0 – немає творчих знахідок.

5. Завершеність та відповідність вимогам 0– 5 балів

- 5 – завдання виконане повністю, відповідає критеріям.
- 3–4 – виконане, але з дрібними недоліками.
- 1–2 – 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

1. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2002. №6. С. 58-61.
2. Кохен Л., Adobe Illustrator CS. Дизайн-лабораторія. Триумф, 2005. 384с.
3. Boulton, Mark. A Practical Guide to Designing for the Web by Mark Boulton. Published by Mark Boulton Design Ltd, 2009. 252 p.2

Інтернет ресурси

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/>