**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ ВІДОКРЕМЛЕНИЙ СТРУКТУРНИЙ ПІДРОЗДІЛ**

**«ТЕХНІЧНИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ**

**ЛУЦЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ»**

**Циклова комісія креативних індустрій**

|  |  |
| --- | --- |
| ПОГОДЖУЮГолова групи забезпечення ОПП спеціальності\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н. СТАДНЮК\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 року | ЗАТВЕРДЖУЮЗаступник директора з навчальної роботи\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_С. БУСНЮК\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 року |

# РОБОЧА ПРОГРАМА

## з дисципліни «КОМП’ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ ГРАФОФОРМ»

Розробник Віта ЮФІМЮК

Галузь знань 02 Культура і мистецтво Спеціальність 022 Дизайн

Освітньо-професійна програма Дизайн Статус навчальної дисципліни вибіркова

Мова навчання українська

2022р.

Робоча програма навчальної дисципліни «Комп’ютерне проектування графоформ» для здобувачів освітньо-професійного ступеня фаховий молодший бакалавр спеціальності 022 Дизайн денної форми навчання складена на основі ОПП «Дизайн».

« » 2022 р. – с.

Розробник: Віта ЮФІМЮК

Робоча програма обговорена та схвалена на засіданні циклової комісії креативних індустрій

Протокол від 2022 року № \_

Голова циклової комісії Н. СТАДНЮК

підпис (прізвище, ініціали)

Схвалено Педагогічною радою ТФК ЛНТУ Протокол від 2022 року №

Робоча програма обговорена та схвалена на засіданні циклової комісії

Протокол від 20 року № \_

Голова циклової комісії

підпис (прізвище, ініціали)

Схвалено Педагогічною радою ТФК ЛНТУ Протокол від 20 року №

Робоча програма обговорена та схвалена на засіданні циклової комісії

Протокол від 20 року № \_

Голова циклової комісії

підпис (прізвище, ініціали)

Схвалено Педагогічною радою ТФК ЛНТУ Протокол від 20 року №

# ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Найменування показників | Галузь знань, спеціальність, освітньо- професійний ступінь  | Характеристика навчальної дисципліни |
| Тем – 11 | Галузь знань: 02 Культура і мистецтво | Форма навчання |
| денна |
| Спеціальність:022 Дизайн |
| Рік підготовки |
| 2022-2023 |
| Семестр |
| Загальна кількістьгодин – 345 год. | VI | VII | VIII |
| Для денної форми навчання: аудиторних –218 год.; самостійної роботи студента – 127год. | Освітньо-професійний ступінь: фаховий молодший бакалавр | Лекції |
| 34 год. | 44 год. | 40 год. |
| Практичні |
| 30 год. | 40 год. | 30 год. |
| Самостійна робота |
| 26 год. | 51 год. | 50 год. |
| Курсова робота |
| - | - | - |
| Вид контролю: |
| Залік | Екзамен | Диф. залік |

|  |
| --- |
| **2. МЕТА ДИСЦИПЛІНИ, ПЕРЕДУМОВИ ЇЇ ВИВЧЕННЯ ТА ЗАПЛАНОВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ** |
| Місце дисципліни в освітнійпрограмі: | Метою вивчення навчальної дисципліни «Комп’ютерне проектування графоформ» є ознайомлення зі структурою і можливостями графічних векторних та растрових програм Corel DRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop спрямованих на формування та розвиток предметних і ключових компетентностей здобувачів фахової передвищої освіти.Завданням навчальної дисципліни є: оволодіння практичними навиками роботи в програмах Corel DRAW, Adobe Illustrator та Adobe Photoshop з метою комп’ютерної візуалізації графічних ідей. |
| Компетентності загальніабо фахові: | ЗК 5. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.ЗК 7. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.

|  |
| --- |
| ЗК 8. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. |

СК 2. Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об’єктів дизайну. СК 5. Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.СК 10. Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання. |
| Програмні результатинавчання: | РН 6. Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем.РН 12. Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.РН 16. Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань.РН 17. Презентувати власні професійні компетентності, створені об’єкти (продукти) або їх елементи в професійному середовищі, перед клієнтами, користувачами та споживачами, враховуючи тенденції ринку праці у сфері дизайну. |
| **Передумови для вивчення дисципліни:** |
| Для вивчення навчальної дисципліни «Комп’ютерне проектування графоформ» необхідними є компетентності здобувачів фахової передвищої освіти з навчальних дисциплін «Художнє проектування», «Основи конструювання та дизайн упаковки», «Комп’ютерний дизайн». Також ця навчальна дисципліна забезпечує міжпредметні зв’язки з навчальними дисциплінами «Комп’ютерне проектування інтер’єру», «Інформатика». |

|  |
| --- |
| **3. ОБСЯГ ТА СТРУКТУРА ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ** |
| **ФОРМА НАВЧАННЯ** | Кредити ЄКТС | **ДЕННА (ОЧНА)** |
| **ФОРМА КОНТРОЛЮ** | **Підсумкові оцінки (залік, диф. залік, екзамен)** |
| № теми | Назва теми | Кількість годин: |
| Разом | Самостійна робота | Навчальні заняття: |
| Всього | з них: |
| Лекційні заняття | Семінарські заняття | Практичні заняття | Лабораторні заняття | Індивідуальні заняття |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 1 | **Тема 1. Робоче середовище та можливості програми Corel DRAW**. | **-** | 23 | 7 | 16 | 10 | **-** | 6 | **-** | **-** |
| 2 | **Тема 2. Створення об’єктів в програмі Corel DRAW.** | **-** | 18 | 6 | 12 | 8 | **-** | 4 | **-** | **-** |
| 3 | **Тема 3. Застосування ефектів до об’єктів в програмі Corel DRAW**. | **-** | 23 | 7 | 16 | 8 | **-** | 8 | **-** | **-** |
| 4 | **Тема 4. Макетування в програмі Corel DRAW.** | **-** | 26 | 6 | 20 | 8 | **-** | 12 | **-** | **-** |
| 5 | **Тема 5. Робоче середовище та можливості програми Adobe Photoshop**. | **-** | 37 | 13 | 24 | 14 | **-** | 10 | **-** | **-** |
| 6 | **Тема 6. Створення об’єктів в програмі Adobe Photoshop**. | **-** | 24 | 14 | 10 | 6 | **-** | 4 | **-** | **-** |
| 7 | **Тема 7. Канали та маски в програмі Adobe Photoshop**. | **-** | 29 | 7 | 22 | 8 | **-** | 14 | **-** | **-** |
| 8 | **Тема 8. Корекція та трансформація зображень в програмі Adobe Photoshop**. | **-** | 45 | 17 | 28 | 16 | **-** | 12 | **-** | **-** |
| 9 | **Тема 9. Робоче середовище та можливості програми Adobe Illustrator.** | **-** | 30 | 10 | 20 | 12 | **-** | 8 | **-** | **-** |
| 10 | **Тема 10. Трансформація та складні форми програми Adobe Illustrator.** | **-** | 54 | 20 | 34 | 20 | **-** | 14 | **-** | **-** |
| 11 | **Тема 11. Маски та ефекти програми Adobe Illustrator.** | **-** | 36 | 20 | 16 | 8 | **-** | 8 | **-** | **-** |
| **Разом з дисципліни:** | **11** | **345** | **127** | **218** | **118** | **-** | **100** | **-** | **-** |

|  |
| --- |
| **4. ІНФОРМАЦІЙНИЙ ОБСЯГ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ** |
| **4.1 Теми лекцій** |
| **№ з/п** | **Назва теми** | **Кількість годин** | **Рекомендова на література** |
| **VІ семестр** |
| **1** | **Тема 1. Робоче середовище та можливості програми Corel DRAW.** | **10** | 4, 5 |
| 1.1 | Лекція 1. Векторна графіка в комп’ютерному дизайні. | 2 | 4, 5 |
| 1.2 | Лекція 2. Призначення та функції програми Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 1.3 | Лекція 3. Докери програми Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 1.4 | Лекція 4. Лінії та абриси Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 1.5 | Лекція 5. Робота з фігурами Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| **2** | **Тема 2. Створення об’єктів в програмі Corel DRAW.** | **8** |  |
| 2.1 | Лекція 6. Операції з об’єктами Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 2.2 | Лекція 7. Слої в програмі Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 2.3 | Лекція 8. Робота з кольором Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 2.4 | Лекція 9. Застосування заливок Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| **3** | **Тема 3. Застосування ефектів до об’єктів в програмі Corel DRAW**. | **8** |  |
| 3.1 | Лекція 10. Растрові та векторні ефекти для об’єктів Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 3.2 | Лекція 11. Спеціальні ефекти для об’єктів Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 3.3 | Лекція 12. Робота з текстом Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 3.4 | Лекція 13. Форматування тексту Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| **4** | **Тема 4. Макетування в програмі Corel DRAW.** | **8** |  |
| 4.1 | Лекція 14. Засоби макетування Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 4.2 | Лекція 15. Лінійки та сітка документа Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 4.3 | Лекція 16. Робота з растровими зображеннями Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| 4.4 | Лекція17. Створення web-графіки в Corel DRAW. | 2 | 4, 5 |
| **Разом за VІ семестр** | **34** |  |
| **VІІ семестр** |
| **5** | **Тема 5. Робоче середовище та можливості програми Adobe Photoshop**. | **14** |  |
| 5.1 | Лекція 1. Інтерфейс програми Adobe Photoshop. | 2 | 4, 5 |
| 5.2 | Лекція 2. Меню команд програми Adobe Photoshop. | 2 | 4, 5 |
| 5.3 | Лекція 3. Робота з виділеною областю програми. | 2 | 4, 5 |
| 5.4 | Лекція 4. Меню команд програми. | 2 | 4, 5 |
| 5.5 | Лекція 5. Кольорові моделі програми. | 2 | 4, 5 |
| 5.6 | Лекція 6. Векторна та растрова графіка в програмі. | 2 | 4, 5 |
| 5.7 | Лекція 7. Формати файлів. | 2 | 4, 5 |
| **6** | **Тема 6. Створення об’єктів в програмі Adobe** **Photoshop**. | **6** |  |
| 6.1 | Лекція 8. Інструменти малювання в програмі. | 2 | 4, 5 |
| 6.2 | Лекція 9. Заливка в програмі. | 2 | 4, 5 |
| 6.3 | Лекція 10. Робота з контурами. | 2 | 4, 5 |
| **7** | **Тема7. Канали та маски в програмі Adobe** **Photoshop**. | **8** |  |
| 7.1 | Лекція 11. Канали в програмі. | 2 | 4, 5 |
| 7.2 | Лекція 12. Маски в програмі. | 2 | 4, 5 |
| 7.3 | Лекція 13. Робота з пластами. | 2 | 4, 5 |
| 7.4 | Лекція14. Пласти-маски. | 2 | 4, 5 |
| **8** | **Тема 8. Корекція та трансформація зображень в програмі Adobe Photoshop**. | **16** |  |
| 8.1 | Лекція 15. Тонова та кольорова корекція зображень. | 2 | 4, 5 |
| 8.2 | Лекція 16. Коригуваня зображень. | 2 | 4, 5 |
| 8.3 | Лекція 17. Робота з ахроматичними зображеннями. | 2 | 4, 5  |
| 8.4 | Лекція 18. Трансформація зображень. | 2 | 4, 5 |
| 8.5 | Лекція 19. Коригувальні фільтри. | 2 | 4, 5 |
| 8.6 | Лекція 20. Деструктивні фільтри. | 2 | 4, 5 |
| 8.7 | Лекція 21. Робота з текстом. | 2 | 4, 5 |
| 8.8 | Лекція 22. 3-D графіка. | 2 | 4, 5 |
| **Разом за VІІ семестр** | **44** |  |
| **VІІІ семестр** |
| **9** | **Тема 9. Робоче середовище та можливості** **програми Adob Illustrator.** | **12** |  |
| 9.1 | Лекція 1. Робоче середовище в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 10 |
| 9.2 | Лекція 2. Палітри в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 10 |
| 9.3 | Лекція 3. Побудова фігур в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 10 |
| 9.4 | Лекція 4. Робота з об’єктами в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 10 |
| 9.5 | Лекція 5. Кольорова модель документа Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 10 |
| 9.6 | Лекція 6. Допоміжні елементи інтерфейсу Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 10 |
| **10** | **Тема 10. Трансформація та складні форми програми Adob Illustrator.** | **20** |  |
| 10.1 | Лекція 7. Трансформація об’єктів Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.2 | Лекція 8. Ефекти трансформації об’єктів Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.3 | Лекція 9. Створення складних форм в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.4 | Лекція 10. Робота з кривими Безьє. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.5 | Лекція 11. Градієнтна сітка. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.6 | Лекція 12. Техніки малювання в програмі. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.7 | Лекція 13. Швидка заливка. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.8 | Лекція 14. Трассування зображення. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.9 | Лекція 15. Інфографіка та перспектива. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.10 | Лекція 16. Текст в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| **11** | **Тема 11. Маски та ефекти програми Adob** **Illustrator.** | **8** |  |
| 11.1 | Лекція 17. Пласти та маски в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 11.2 | Лекція 18. Ефекти в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 11.3 | Лекція 19. Стилі в програмі Adob Illustrator. | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| 11.4 | Лекція 20. Візерункова заливка Adob Illustrator**.** | 2 | 4, 5, 6, 10 |
| **Разом за VІІІ семестр** | **40** |  |
| **Разом** | **118** |  |

* 1. **Теми практичних занять**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ з/п** | **Назва теми** | **Кількі сть годин** | **Форма та засоби контролю** | **Рекомендова на література** |
| **VІ семестр** |
| **1** | **Тема 1. Робоче середовище та можливості програми Corel DRAW.** | **10** |  |  |
| 1.1 | Практична робота 1. Розробка логотипу у векторному редакторі.Робота над ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 2, 4, 5 |
| 1.2 | Практична робота 1.1. Розробка логотипу у векторному редакторі. Узагальнення, деталізація. | 2 | захист практичної роботи | 2, 4, 5 |
| 1.3 | Практична робота 2. Розробка піктограм. Промальовування. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| **2** | **Тема 2. Створення об’єктів в програмі Corel DRAW.** | **4** |  |  |
| 2.1 | Практична робота 3. Розробка персонажу засобами Corel DRAW. Робота над ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 2.2 | Практична робота 3.1. Розробка персонажу засобами Corel DRAW. Промальовування, деталізація. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| **3** | **Тема 3. Застосування ефектів до об’єктів в програмі Corel DRAW**. | **8** |  |  |
| 3.1 | Практична робота 4. Розробка паттернів засобами Corel DRAW. Робота над ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 3.2 | Практична робота 4.1. Розробка паттернів засобами Corel DRAW.Промальовування, деталізація. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| 3.3 | Практична робота 5. Розробка серії наліпок із застосуванням ефектів у програмі. Робота над ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 3.4 | Практична робота 5.1 Розробка серії наліпок із застосуванням ефектів у програмі. Промальовування, деталізація. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| **4** | **Тема 4. Макетування в програмі Corel DRAW.** | **12** |  |  |
| 4.1 | Практична робота 6. Розробка вітальної листівки. Робота над ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 2, 4, 5 |
| 4.2 | Практична робота 6.1. Розробка вітальної листівки. Промальовування, деталізація. | 2 | захист практичної роботи | 2, 4, 5 |
| 4.3 | Практична робота 7. Розробка меню в векторному редакторі. Робота над ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 4.4 | Практична робота 7.1. Розробка меню в векторному редакторі. Промальовування, деталізація. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| 4.5 | Практична робота 8. Розробка каліграми засобами програми. Робота над ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 4.6 | Практична робота 8.1. Розробка каліграми засобами програми. Промальовування, деталізація. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| **Разом за VI семестр** | **30** |  |  |
| **VІІ семестр** |
| **5** | **Тема 5. Робоче середовище та** **можливості програми Adobe** **Photoshop**. | **10** |  |  |
| 5.1 | Практична робота 1. Кольорові акценти в зображеннях. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| 5.2 | Практична робота 2. Вилучення об’єкта засобами програми Adobe Photoshop. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| 5.3 | Практична робота 3. Розробка колажів в програмі Adobe Photoshop. Підбір зображень, робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 5.4 | Практична робота 3.1 Розробка колажів в програмі Adobe Photoshop. Корекція, деталізація | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 5.5 | Практична робота 3.2. Розробка колажів в програмі Adobe Photoshop. Корекція, деталізація, завершення. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| **6** | **Тема 6. Створення об’єктів в** **програмі Adobe Photoshop**. | **4** |  |  |
| 6.1 | Практична робота 4. Розробка вітальної листівки. Робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 2, 4, 5 |
| 6.2 | Практична робота 4.1. Розробка вітальної листівки. Корекція, деталізація, завершення. | 2 | захист практичної роботи | 2, 4, 5 |
| **7** | **Тема 7. Канали та маски в програмі Adobe Photoshop**. | **14** |  |  |
| 7.1 | Практична робота 5. Розробка арт-зображення. Робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 7.2 | Практична робота 5.1. Розробка арт-зображення. Корекція, деталізація, завершення. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| 7.3 | Практична робота 6. Виконання дуальної експозиції. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| 7.4 | Практична робота 7. Розробка рекламного флаєра. Робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 7.5 | Практична робота 7.1. Розробка рекламного флаєра. Корекція, деталізація, завершення. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| 7.6 | Практична робота 8. Розробка календаря формату А3. Робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 7.7 | Практична робота 8.1. Розробка календаря формату А3. Корекція, деталізація, завершення. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| **8** | **Тема 8. Корекція та трансформація зображень в програмі Adobe Photoshop**. | **12** |  |  |
| 8.1 | Практична робота 9. Ретушування фото для обкладинки журналу. Робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 8.2 | Практична робота 9.1. Ретушування фото для обкладинки журналу. Корекція, деталізація, завершення. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| 8.3 | Практична робота 10. Розробка плакату «Незламна Україна». | 2 | демонстрація практичної роботи | 2, 4, 5 |
| 8.4 | Практична робота 10.1. Розробка плакату «Незламна Україна». Корекція, деталізація, завершення. | 2 | захист практичної роботи | 2, 4, 5 |
| 8.5 | Практична робота 11. Поліагональна графіка. Робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5 |
| 8.6 | Практична робота 11.1. Поліагональна графіка. Корекція, деталізація, завершення. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5 |
| **Разом за VIІ семестр** | **40** |  |  |
| **VІІІ семестр** |
| **9** | **Тема 9. Робоче середовище та** **можливості програми Adob Illustrator.** | **8** |  |  |
| 9.1 | Практична робота 1. Розробка корпоративної продукції засобами програми Adobe Illustrator. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 9.2 | Практична робота 1.1. Розробка корпоративної продукції засобами програми Adobe Illustrator. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 9.3 | Практична робота 2*.* Розробка дизайну для пакувальної продукції. Робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 9.4 | Практична робота 2.1. Розробка дизайну для пакувальної продукції. Промальовування. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| **10** | **Тема 10. Трансформація та складні форми програми Adobe Illustrator.** | **14** |  |  |
| 10.1 | Практична робота 3.Розробка дизайну нависної фігурної бірки.Робота з ескізами. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 10.2 | Практична робота 3.1.Розробка дизайну нависної фігурної бірки.Промальовування. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 10.3 | Практична робота 4.Розробка рекламно-інформаційних рубрик журналу з використанням текстового матеріалу. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 10.4 | Практична робота 4.1. Розробка рекламно-інформаційних рубрик журналу з використанням текстового матеріалу. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 10.5 | Практична робота 5. Виконання трасування зображення для створення векторного зображення, яке буде основою для будь-якого дизайн-проекту. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 10.6 | Практична робота 6.Розробка графічного зображення героя або об’єкта до теми кваліфікаційного проекту.  | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 10.7 | Практична робота 6.1.Розробка графічного зображення героя або об’єкта до теми кваліфікаційного проекту. Графічна розробка. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| **11** | **Тема 11. Маски та ефекти програми Adobe Illustrator.** | **8** |  |  |
| 11.1 | Практична робота 6. Розробка постера формату City light. Робота з ескізами.  | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 11.2 | Практична робота 6.1. Розробка постера формату City light. Промальовування. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 11.3 | Практична робота 7. Розробка плакату на соціальну тематику. Розробка ескізів. | 2 | демонстрація практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| 11.4 | Практична робота 7.1. Розробка на соціальну тематику. Промальвування. | 2 | захист практичної роботи | 4, 5, 6, 10 |
| **Разом за VІІІ семестр** | **30** |  |  |
| **Разом** | **100** |  |  |

* 1. **Самостійна робота**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ з/п** | **Назва теми** | **Кількість годин** | **Рекомендована література** |
| **VI семестр** |
| **1** | **Тема 1. Робоче середовище та можливості програми Corel DRAW.** | **7** |  |
| 1.1 | Самостійна робота 1. Робота з символамипрограми Corel DRAW. | 7 | 4, 5 |
| **2** | **Тема 2. Створення об’єктів в програмі Corel DRAW.** | **6** |  |
| 2.1 | Самостійна робота 2. Робота з заливкамипрограмі Corel DRAW. | 6 | 4, 5 |
| **3** | **Тема 3. Застосування ефектів до об’єктів в програмі Corel DRAW**. | **7** |  |
| 3.1 | Самостійна робота 4. Шаблони та стилі програми Corel DRAW. | 7 | 4, 5 |
| **4** | **Тема 4. Макетування в програмі Corel DRAW.** | **6** |  |
| 4.1 | Самостійна робота 5. Імпорт та експорт файлів Corel DRAW. | 6 | 4, 5 |
| **Разом за VІ семестр** | **26** |  |
| **VIІ семестр** |
| **5** | **Тема 5. Робоче середовище та можливості програми Adobe Photoshop**. | **13** |  |
| 5.1 | Самостійна робота 1. Налаштування програми Adobe Photoshop. | 13 | 4, 5 |
| **6** | **Тема 6. Створення об’єктів в програмі Adobe Photoshop**. | **14** |  |
| 6.1 | Самостійна робота 2. Застосування кольорових градієнтів в програмі Adobe Photoshop. | 7 | 4, 5 |
| 6.2 | Самостійна робота 3. Робота з фігурами в програмі Adobe Photoshop. | 7 | 4, 5 |
| **7** | **Тема 7. Канали та маски в програмі Adobe Photoshop**. | **7** |  |
| 7.1 | Самостійна робота 4. Методи покриття пікселів в програмі Adobe Photoshop. | 7 | 4, 5 |
| **8** | **Тема 8. Корекція та трансформація зображень в програмі Adobe Photoshop**. | **17** |  |
| 8.1 | Самостійна робота 5. Різкість та робота з дефектами Adobe Photoshop. | 10 | 4, 5 |
| 8.2 | Самостійна робота 6. Adobe Photoshop для web-графіки. | 7 | 4, 5 |
| **Разом за семестр VIІ семестр** | **51** |  |
| **VIІІ семестр** |
| **9** | **Тема 9. Робоче середовище та можливості програми Adob Illustrator.** | **10** |  |
| 9.1 | Самостійна робота 1. Імпорт та експорт в програмі Adobe llustrator. | 10 | 4, 5, 6, 10 |
| **10** | **Тема 6. Трансформація та складні форми програми Adobe Illustrator.** | **20** |  |
| 10.1 | Самостійна робота 2. Кисті в програмі Adobe Illustrator. | 10 | 4, 5, 6, 10 |
| 10.2 | Самостійна робота 3. Символи в програмі Adobe Illustrator. | 10 | 4, 5, 6, 10 |
| **11** | **Тема7. Маски та ефекти програми Adobe Illustrator.** | **20** |  |
| 11.1 | Самостійна робота 4. Прозорість в програмі Adobe Illustrator. | 10 | 4, 5, 6, 10 |
| 11.2 | Самостійна робота 5. Графіка для web в програмі Adobe Illustrator. | 10 | 4, 5, 6, 10 |
| **Разом за VIІІ семестр** | **50** |  |
| **Разом** | **127** |  |

# 5. ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ, ІНСТРУМЕНТИ, ОБЛАДНАННЯ ТА ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ ЯКИХ ПЕРЕДБАЧАЄ НАВЧАЛЬНА ДИСЦИПЛІНА

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання є залік, екзамен, диференційований залік, практичні завдання виконані графічними техніками та інструментами за допомогою графічних редакторів Corel DRAW, Adobe Photoshop та Adobe Illustrator, реферати, презентації результатів виконаних завдань, виступи на відкритих заходах. Використовуються відео лекції, практичні заняття з індивідуальними завданнями, самостійна робота здобувача фахової передвищої освіти з навчальною та довідковою літературою, самостійне виконання завдань, консультації.

|  |
| --- |
| **6. ПОРЯДОК ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ** |
| **6.1. Порядок оцінювання результатів навчання** |
| Форма контролю  | Порядок проведення контролю |
| Поточний контроль | Усне опитування, домашні завдання, практичні роботи оцінюються за чотирибальною шкалою. |
| Підсумковийконтроль | Екзаменаційна оцінка та диференційований залік визначається за рівнем компетентності розв’язання запропонованих завдань за чотирибальною шкалою. |
| **6.2. Критерії оцінювання результатів навчання** |
| Рівень компетентності | Оцінюваня за національною шкалою: | Критерії оцінювання |
| Залік, диф. залік, екзамен |  |
| Високий(творчий) | 5(відмінно) | Здобувач фахової передвищої освіти вiльно володiє програмним матерiалом, виявляє здiбностi, вміє самостiйно поставити мету роботи, вказує шляхи її реалiзацiї, робить аналiз та висновки. Виставляють за повне виконання програми підготовки з дисципліни – знання суті, вміння композиційно, обґрунтовано і творчо застосовувати практично комп’ютерне проектування графоформ.Здобувач освіти на високому рiвнi опанував програмовий матерiал, самостiйно, у межах чинної програми оцiнює факти, теорiї, використовує здобутi компетентності знання i вмiння у нестандартних ситуацiях, практично поглиблює набутий рівень знаннь. |
| Достатній(конструктивно-варіативний) | 4(добре) | Здобувач освіти компетентний із комп’ютерного проектування графоформ, умiє пояснювати, аналiзувати, систематизувати їх, зi сторонньою допомогою робити висновки.Здобувач освіти може добре, конструктивно пояснювати, виправляти допущенi неточностi, виявляє компетентності (знання), i розумiння основних положень. |
| Середній(репродуктивний) | 3(задовільно) | Здобувач освіти отримує задовільно за посереднє виконання переважної частини завдань програми підготовки виявляє елементарнi знання основних положень. Описує, аналізує, виконує майже значну частину навчального матерiалу, знає та записує основнi тези, виконує графічні роботи на середній репродуктивний рівень компетентності.Здобувач освіти за допомогою викладача опрацьовує матеріал без пояснень наводить приклади, що ґрунтуються на його власних спостереженнях чи матерiалi конспекта, практичної роботи. |
| Початковий(рецептивно продуктивний) | 2(незадовільно) | Здобувач освіти за допомогою викладача виконує графічні завдання або його частини у зв’язаному ви­глядi без пояснень вiдповiдних частин, виокремлює основні графічні техніки виконання завдань в програмі. На початковому рівні виконує частину роботи. Виконує поставлені завдання на ос­новi свого попереднього досвiду, за допомогою викладача вiдповiдає на запитання, що потребують однослiвної вiд­по­вiдi.Володiє навчальним мате­рiа­лом на рiвнi­ розпiзнавання та інтуїції, за допомогою викладача вiдповiдає на запитання, що потребують вiдповiдi “так” чи “нi”.  |
|  |
| **7. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА** |
| №з/п | Автор та назва літературного джерела (інформаційного ресурсу в Інтернет) |
| 7.1. Основна література: |
| 1 | Кащеєв Л. Б., Коваленко С. В. Інформатика. Основи комп’ютерної графіки : навчальний посібник. Харків : «Ранок», 2011.160 с. |
| 2 | Куленко М. Я. Основи графічного дизайну. Київ : Кондор, 2017. 492с. |
| 3 | Маценко В.Г. Комп’ютерна графіка: навчальний посібник. Чернівці : Рута, 2009. 343 с. |
| 4 | Тотосько О.В., Микитишин А.Г., Стухляк П.Д. Комп’ютерна графіка : навч. посібн. Тернопіль : Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с.  |
| 5 | Шимчук Г.В., Маєвський О.В., Назаревич О.Б. «Комп’ютерна графіка» Тернопіль : ТНТУ імені Івана Пулюя, 2016 108. с. |
| 6 | Юфімюк В. В. Комп’ютерне проектування графоформ: конспект лекцій для здобувачів фахової передвищої освіти освітньо-професійної програми «Дизайн» спеціальності 022 Дизайн галузі знань 02 Культура та мистецтво денної форми навчання. Луцьк : ТФК ЛНТУ, 2022. 198 с. |
| 7.2. Допоміжна література: |
| 7 | Веселовська Г. В., Ходаков В. Є., Веселовський В. М. Основи комп’ютерної графіки: навч. посібник. Херсон : Олдіплюс, 2008. 291 с. |
| 8 | Власій О.О., Дудка О. М. Комп’ютерна графіка. Обробка растрових зображень: навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ : ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с. |
| 9 | Женченко М. І.Основи комп’ютерної графіки: Adobe Photoshop CS: Курслекцій та практикум. Київ : Жнець, 2015. 124 с |
| 10 | Чепурна К. О. Комп’ютерна графіка [Електронний ресурс] : навч. посіб. для студ. спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» / КПІ ім. Ігоря Сікорського. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. 64 с. |
| 7.3. Інформаційні ресурси в Інтернеті: |
| 11 | Adobe Photoshop. - Режим доступу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/workspace-basics.html |
| 12 | Adobe Illustrator. - Режим доступу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/workspace-basics.html |
| 13 | CorelDRAW. - Режим доступу: https://www.coreldraw.com/en/?link=wm |