

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор  
з науково-методичної та  
навчальної роботи

О.Б. Жильцов

20 17 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**Комп'ютерні технології в графічному дизайні**

Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітній рівень другий (магістерський)

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
Ідентифікаційний код 02136554  
Начальник відділу  
моніторингу якості освіти  
Програма № 1835/17  
*Григорук*  
(підпис) (прізвище, ініціали)  
«    » 20 17 р.

2017–2018 навчальний рік

Розподіл годин звірено з робочим навчальним планом. Структура типова.  
Заступник директора з науково-методичної  
та навчальної роботи

А.О. Таранник

Робоча програма "Комп'ютерні технології в графічному дизайні" для студентів галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 022 «Дизайн».

Розробники:

**Кулик Леонід Казимірович**, викладач кафедри дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від «06» вересня 2017 року № 1

Завідувач кафедри дизайну

  
(підпис)

Н.І. Кравченко

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

**“ЗАТВЕРДЖУЮ”**

Проректор  
з науково-методичної та  
навчальної роботи

\_\_\_\_\_ О.Б. Жильцов  
“\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**Комп’ютерні технології в графічному дизайні**

Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітній рівень другий (магістерський)

2017– 2018 навчальний рік

Розподіл годин звірено з робочим навчальним планом. Структура типова.  
Заступник директора з науково-методичної  
та навчальної роботи

А.О. Таранник

Робоча програма "Комп'ютерні технології в графічному дизайні" для студентів галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 022 «Дизайн».

Розробники:

**Кулик Леонід Казимірович**, викладач кафедри дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від «06» вересня 2017 року № 1

Завідувач кафедри дизайну \_\_\_\_\_ Н.І. Кравченко

(підпис)

**1. Опис навчальної дисципліни**  
**5 курс 9 семестр**

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань <u>02 "Культура і мистецтво"</u> (шифр і назва)	Нормативна	
Модулів – 1	Спеціальність <u>022 «Дизайн»</u> (шифр і назва)	<b>Рік підготовки:</b>	
Змістових модулів – 1		5-й	
		<b>Семестр</b>	
Загальна кількість годин – 90		9-й	
		<b>Лекції</b>	
		4 год.	
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		20 год.	
		<b>Лабораторні</b>	
		Не передбачені	
		<b>Самостійна робота</b>	
		54 год.	
		<b>МКР</b>	
		12 год.	
		<b>Вид контролю:</b> залік	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних –2	Освітній рівень: другий (магістерський)		

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Робоча програма з навчальної дисципліни "Комп'ютерні технології в графічному дизайні" є нормативним документом Київського університету імені Бориса Грінченка, який розроблено кафедрою дизайну Інституту мистецтв.

Програму укладено згідно з вимогами кредитно-модульної системи організації навчання для освітнього рівня «магістр».

В навчальному плані закладу дисципліна "Комп'ютерні технології в графічному дизайні" є складовою частиною циклу дизайнерської підготовки студентів.

Запропонована програма має на меті забезпечити випускника Інституту мистецтв професійними вміннями та навичками роботи з комп'ютерними програмами Adobe Photoshop та Adobe Illustrator при роботі над створенням рекламних макетів для преси, поліграфії, зовнішньої реклами та інтернету. Зміст навчальної дисципліни передбачає засвоєння студентами знань, умінь та навичок у створенні макетів будь-якої складності для носіїв реклами у графічних редакторах і сприяє вирішенню таких завдань:

- засвоєння студентами прийомів створення різних за складністю рекламних макетів у програмах комп'ютерної графіки;
- ознайомлення студентів з основами поліграфії;
- ознайомлення студентів з найбільш поширеними типами файлів та технічними вимогами, що застосовуються для створення макетів, їх особливостями та передачі до друку;
- формування у студентів вмінь з вибору оптимальних інструментів для виконання завдань різних рівнів складності;
- ознайомлення студентів з основами текстурування і налаштування різноманітних інструментів для візуалізації об'єктів;
- ознайомлення студентів з основами налаштувань вище зазначених програм;
- ознайомлення студентів з принципами підготовки до друку зображень або макетів будь-якої складності.

Засвоєння змісту навчального матеріалу дисципліни здійснюється на базі вивчення теоретичних положень створення графічних макетів та проведення лабораторних занять. Лабораторні заняття передбачають виконання вправ та створення комп'ютерних макетів та зображень різних рівнів складності.

Поглибленню та поширенню опанованих знань, вмінь та навичок сприяє виконання студентами індивідуальних завдань, а також самостійна робота над певними темами курсу. Допомагають студентам у їх самостійній роботі індивідуальні заняття та консультації викладача.

Поточний контроль здійснюється під час перевірки модульних практичних робіт, а підсумковий – під час перевірки контрольної практичної роботи та заліку з теоретичних питань.

**Мета курсу** «Комп'ютерні технології в графічному дизайні» - теоретична і практична підготовка студентів, майбутніх фахівців з графічного дизайну, щодо

створення та підготовки до друку рекламних або інших зображень та макетів, обробка фотографій, створення поліграфічної продукції.

**Завдання курсу:** Набуття практичних навичок: в освоєнні методики роботи на комп'ютері на базі програм Adobe Photoshop та Adobe Illustrator в *розробці рекламного плакату та розміщенні його у міському середовищі*.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

**знати:**

- основи роботи на комп'ютері в програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator;
- особливості роботи з зображеннями згідно встановленої мети;
- методи створення та редагування графічних макетів;
- правила роботи з різними зображеннями (растр або вектор);
- принципи створення складних макетів;
- правила застосування різних видів інструментів відповідно до поставлених задач;
- принципи налаштування програм;
- правила додрукованої підготовки, обробки зображень для подальшого використання.

**вміти:**

- вміти робити основні налаштування та організувати робочий простір програм;
- використовувати у роботі сітки та лінійки;
- створювати та редагувати комп'ютерні макети шляхом графічних редакторів Adobe Photoshop та Adobe Illustrator;
- редагувати готові свої та не свої макети за допомогою програм Adobe Photoshop та Adobe Illustrator, знати особливості їх призначення та використання;
- створювати і налаштовувати кольорові палітри а також знати та вміти користуватися пантоними кольорами, розуміти їх призначення;
- виділяти та редагувати елементи макету різних рівнів складності;
- працювати зі складними текстурами, групами та шарами;
- використовувати стилі шарів та режими змішування;
- використовувати інструменти для створення власних елементів, зображень та малюнків для комп'ютерних макетів;
- створювати умови для полегшення роботи над макетом;
- завантажувати додаткові плагіни та працювати з ними;
- налаштовувати особливі властивості будь-яких інструментів для роботи;
- створювати тримірні зображення і їх реалістичну візуалізацію;
- робити кольорову корекцію растрових та векторних зображень;
- використовувати програми для різних видів завдань (фотомистецтва, рекламних макетів, або поліграфії);

- використовувати інструменти Adobe Photoshop та Adobe Illustrator для кольорової корекції зображень;
- вміти готувати будь-які створені макети або зображення для подальшого використання (інтернет, поліграфія, преса, зовнішня реклама, сувенірна продукція).



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

#### **5 курс 9 семестр**

#### **МОДУЛЬ 1**

##### **Змістовий модуль 1.**

**Лекція 1.** Вступ. Мета і завдання курсу. Рекламні макети. Комп'ютерні програми, що використовуються в графічному дизайні.

##### **Теми практичних робіт.**

**Тема 1** Робота з моделлю в фотостудії. Створення та відбір фотографій.

**Тема 2** Розробка варіантів ескізу рекламного плакату з використанням растрової (фотографія) та векторної графіки.

##### **Змістовий модуль 2.**

**Тема 3 Лекція 2.** Обробка фотографій для рекламного плакату за допомогою програми Adobe Photoshop.

**Тема 4** Розробка логотипу, вибір шрифтів та шрифтової графіки.

##### **Змістовий модуль 3.**

**Тема 5** Вибір основного варіанту та детальна компоновка і гармонізація рекламного плакату в програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.

Розміщення об'єктів реклами в міському середовищі.

**Тема 6** Збір інформації (фотографії та ін.) з інтернету за допомогою програм GoogleEarth, GoogleMaps та ін. про місце розміщення рекламних плакатів (фасад, вулиця міста, театральна площа, тощо).

**Тема 7** Фотомонтаж та підготовка проектних пропозицій по розміщенню реклами та підготовка проекту до друку.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		л	п	лаб	МКР	с.р.		л	п	лаб	МКР	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>5 курс 9 семестр</b>												
<b>МОДУЛЬ 1</b>												
<b>Змістовий модуль 1.</b>												
Лекція 1. Вступ. Мета і завдання курсу. Рекламні макети. Комп'ютерні програми	2	2										
Тема 1. Робота з моделлю в фотостудії. Створення та відбір фотографій	10		4			6						
Тема 2. Розробка варіантів ескізу рекламного плакату з використанням растрової (фотографія) та векторної графіки	12		4			8						
МКР	2				2							
<b>Змістовий модуль 2.</b>												
Тема 3. Лекція 2. Обробка фотографій для рекламного плакату за допомогою програми Adobe Photoshop	8	2				6						
Тема 4. Розробка логотипу, вибір шрифтів та шрифтової графіки.	12		4			8						
МКР	2				2							
<b>Змістовий модуль 3.</b>												
Тема 5. Вибір основного варіанту та детальна компоновка і гармонізація рекламного плакату в програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.	8		2			6						
Лекція 2. Розміщення об'єктів реклами в міському середовищі.	8		2			6						
Тема 6. Збір інформації (фотографії та ін.) з інтернету за допомогою програм GoogleEarth, GoogleMaps та ін. про місце розміщення рекламних плакатів (фасад, вулиця міста, театральна площа, тощо).	12		2			6						
Тема 7. Фотомонтаж та	12		2			8						

підготовка проектних пропозицій по розміщенню реклами ... та підготовка до друку												
МКР	2				4							
<b>Усього годин:</b>	<b>90</b>	<b>4</b>	<b>24</b>		<b>12</b>	<b>56</b>						

### 5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Не передбачені	

### 6. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Не передбачені	

### 7. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>5 курс 9 семестр</b>		
1	Тема 1. Робота з моделлю в фотостудії. Створення та відбір фотографій.	4
2	Тема 2. Розробка варіантів ескізу рекламного плакату з використанням растрової (фотографія) та векторної графіки.	4
3	Тема 3. Обробка фотографій для рекламного плакату за допомогою програми Adobe Photoshop.	4
4	Тема 4. Розробка логотипу, вибір шрифтів та шрифтової графіки.	2
5	Тема 5. Вибір основного варіанту та детальна компоновка і гармонізація рекламного плакату в програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.	2
6	Тема 6. Збір інформації (фотографії та ін.) з інтернету за допомогою програм GoogleEarth, GoogleMaps та ін. про місце розміщення рекламних плакатів (фасад, вулиця міста, театральна площа, тощо).	2
7	Тема 7. Фотомонтаж та підготовка проектних пропозицій по розміщенню реклами ... та підготовка до друку.	2
	<b>Усього:</b>	<b>20</b>

### 8. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
-------	------------	-----------------

<b>5 курс 9 семестр</b>		
1	Тема 1. Робота з моделлю в фотостудії. Створення та відбір фотографій.	6
2	Тема 2. Розробка варіантів ескізу рекламного плакату з використанням растрової (фотографія) та векторної графіки.	8
3	Тема 3. Обробка фотографій для рекламного плакату за допомогою програми Adobe Photoshop.	6
4	Тема 4. Розробка логотипу, вибір шрифтів та шрифтової графіки.	8
5	Тема 5. Вибір основного варіанту та детальна компоновка і гармонізація рекламного плакату в програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.	6
6	Тема 6. Збір інформації (фотографії та ін.) з інтернету за допомогою програм GoogleEarth, GoogleMaps та ін. про місце розміщення рекламних плакатів (фасад, вулиця міста, театральна площа, тощо).	6
7	Тема 7. Фотомонтаж та підготовка проектних пропозицій по розміщенню реклами.	8
8	Підготовка проекту до друку	6
	<b>Усього:</b>	<b>54</b>

## 9. Методи навчання

### *1. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності по дисципліні «Комп'ютерні технології в графічному дизайні»*

#### **1) За джерелом інформації:**

- *Словесні:* лекція (традиційна, проблемна, лекція-прес-конференція) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій (PowerPoint – Презентація), семінари, пояснення, розповідь, бесіда.
- *Наочні:* ілюстрація, демонстрація.

**2) За логікою передачі і сприймання навчальної інформації:** індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.

**3) За ступенем самостійності мислення:** репродуктивні, пошукові, дослідницькі.

**4) За ступенем керування навчальною діяльністю:** під керівництвом викладача; самостійна робота студентів з виконання індивідуальних навчальних проектів.

## ***II. Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності:***

- Методи стимулювання інтересу до навчання: навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо).
- Складання конспекту з теми модуля за заданим, або самостійно складеним планом;
- Добір додаткового теоретичного та ілюстративного матеріалу;
- Розробка підсумкового контролю з теми модуля;

### **10. Методи контролю**

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Комп'ютерні технології в графічному дизайні» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок; розширення кількості підсумкових балів до 373.

Систему рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переведення у національну (5-бальну) та європейську (ECTS) шкалу подано у таблицях.

#### **Розрахунок рейтингових балів за видами поточного (модульного) контролю 5 курс 9 семестр**

№ п/п	Вид діяльності	Кількість рейтингових балів
1	Лекції	2
2.	Практичні заняття	110
3	Модульний контроль	75
4	Самостійна робота	30
<b>Підсумковий рейтинговий бал</b>		<b>217</b>

**12. Розподіл балів, які отримують студенти  
5 курс 9 семестр**

Поточне тестування та самостійна робота															Кількість балів без урахування коефіцієнта	Коефіцієнт	Кількість балів з урахуванням коефіцієнта	Підсумковий тест (екзамен)	Сума
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	МКР	T8	T9	T10	T11	T12	T13	МКР					
1	1	16	16	16	16	16	25	16	16	16	16	16	16	25	228	3,8	60	40	100

T1, T2 ... T12 – теми змістових модулів.

**Шкала оцінювання: національна та ECTS**

Рейтингов а оцінка	Оцінка за шкалою університету	Значення оцінки
A	90-100	<u>Відмінно</u> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89	<u>Дуже добре</u> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81	<u>Добре</u> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	<u>Задовільно</u> – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, але достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68	<u>Достатньо</u> – мінімально можливий (допустимий) рівень знань (умінь).
FX	35-59	<u>Незадовільно з можливістю повторного складання</u> – незадовільний рівень знань (умінь) з можливістю перескладання за умов належного самостійного доопрацювання.
F	1-34	<u>Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу</u> – достатньо низький рівень знань, що вимагає

		повторного проходження курсу.
--	--	-------------------------------

## 12. Методичне забезпечення

- ✓ опорні конспекти лекцій;
- ✓ навчальні посібники;
- ✓ робоча навчальна програма;
- ✓ збірка тестових і контрольних завдань для тематичного (модульного) оцінювання навчальних досягнень студентів.

## 13. Рекомендована література

### Основна література

1. Берд Дж. Веб-дизайн. Руководство разработчика / Дж. Берд. – М., СПб.: Питер, 2012 (в електронній бібліотеці кафедри дизайну).
2. Кирсанов Д. Веб-дизайн / Д. Кирсанов. – СПб., 2001 (в електронній бібліотеці кафедри дизайну).
3. Порев В.Н. Компьютерная графика / В.Н. Порев. – Санкт-Петербург, 2002 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2199).
4. Шеховцов А.В., Полетаєва Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів: Навчальний посібник / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаєва, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – К., 2009 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 4609).
5. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. – Санкт-Петербург, 2004 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2109).

### Додаткова

6. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных объектов: Учеб., пособие. – М.: Архитектура-С, 2004. – 232 с.

7. Дизайн архитектурной среды: Учеб. Для вузов / Г.Б. Минервин, А.В. Ермолаев, В.Т. Шимко, А.В. Ефимов, Н.И. Щепетков, А.А. Гаврилина, Н.К. Кудряшов. – М.: Архитектура-С, 2006. – 504 с.
8. Забелина Е.В. Поиск новых форм в ландшафтной архитектуре: Учеб. Пособие. – М.: Архитектура-С, 2005. – 160 с.
9. Лакшми Бхаскаран. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. – М.: АРТ-Родник, 2006. – 256 с.
10. Мак-Коркодейл Чарльз. Убранство жилого интерьера от античности до наших дней / Пер. с англ. Е.А. Кантир. – М.: Сварог и К, 2006. – 248 с.
11. Минервин Г.Б. Основные задачи и принципы художественного проектирования. Дизайн архитектурной среды: Учеб. Пособие для вузов. – М.: Архитектура-С, 2004. – 96 с.
12. Минервин Г.Б. Основы проектирования оборудования для жилых и общественных зданий: Учеб. Пособие для вузов. – М.: Архитектура-С, 2004. – 112 с.
13. Основы дизайну архітектурного середовища: Підручник / Тімохін В.О., Шебек Н.М., Малік Т.В. та ін.. – К.: КНУБА, 2010. – 400 с.
14. Стасюк Н.Г., Киселева Т.Ю., Орлова И.Г. Основы архитектурной композиции. Учебное пособие/ Стасюк Н.Г., Киселева Т.Ю., Орлова И.Г. – М.: Архитектура-С, 2004, - 96 с.
15. Ткачев В.Н. Архитектурный дизайн (функциональные и художественные основы проектирования): Учеб. Пособие – М.: Архитектура-С, 2008. – 352с.
16. Шаповал Н.Г. Прикладна теорія архітектурної композиції: Навч. посібник. – К.: КНУБА, 2000. -372 с.
17. Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды: Учебник. – М.: Архитектура-С, 2006. – 384 с.
18. Агронович-Пономарева Е.С. Интерьер и предметный дизайн жилых зданий / Е.С. Агронович-Пономарев, Н.И. Аладова – узд. 2-е. – Ростов на Дону: Феникс, 2006. – 348 с.



19. Основы архитектурной композиции и проектирования /Под общ. ред. А.А. Тица. – К.: «Вища школа», - 1976. – 256 с.
20. Ранеев В.Р. Интерьер: Учебн. пособие – М.: Высшая шк., 1987. – 230 с.
21. Environment & Landscape. Archiworld. – 299 p.

### 14. Навчально-методична карта дисципліни «Комп'ютерні технології в графічному дизайні»

5 к., 9 сем. Разом: 90 год., лекції – 4 год., практична робота – 20 год., самостійна робота – 54 год., МКР – 12 год., залік

10 семестр			
Модулі	Змістовий модуль I	Змістовий модуль II	Змістовий модуль III
бали	<b>61 бал</b>	<b>62 бали</b>	<b>74 бали</b>
Лекції	Вступ. Мета і завдання курсу. Рекламні макети. Комп'ютерні програми, що використовуються в графічному дизайні	Обробка фотографій для рекламного плакату за допомогою програми Adobe Photoshop	
Відвідування лекцій	<i>1 бал</i>	<i>1 бал</i>	
Практичні заняття	Робота з моделлю в фотостудії. Створення та відбір фотографій ( <i>10 балів</i> )	Обробка фотографій для рекламного плакату за допомогою програми Adobe Photoshop ( <i>10 балів</i> )	Рекламний плакат. Розміщення об'єктів реклами в міському середовищі ( <i>10 балів</i> )
	Розробка варіантів ескізу рекламного плакату з використанням растрової (фотографія) та векторної графіки ( <i>10 балів</i> )	Розробка логотипу, вибір шрифтів та шрифтової графіки ( <i>10 балів</i> )	Збір інформації (фотографії та ін.) ( <i>10 балів</i> )
			Фотомонтаж та підготовка проектних пропозицій по розміщенню реклами та підготовка проекту до друку ( <i>10 балів</i> )
Відвідування практичних занять	<i>5 балів</i>	<i>6 балів</i>	<i>9 балів</i>
<b>91</b>	<b>25 балів</b>	<b>26 балів</b>	<b>39 балів</b>
Самостійна робота	Робота з моделлю в фотостудії. Створення та відбір фотографій	Обробка фотографій для рекламного плакату за допомогою програми Adobe Photoshop	Компоновка і гармонізація рекламного плакату в програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.
	Розробка варіантів ескізу рекламного плакату з використанням растрової (фотографія) та векторної графіки	Розробка логотипу, вибір шрифтів та шрифтової графіки	Фотомонтаж та підготовка проектних пропозицій по розміщенню реклами
<b>30</b>	<b>10 балів</b>	<b>10 балів</b>	<b>10 балів</b>
<b>75</b>	МКР 1 - <i>25 балів</i>	МКР 2 - <i>25 балів</i>	МКР 3 - <i>25 балів</i>
Разом – <b>197 бал</b> ( коефіцієнт визначення успішності – 1,97)			
Залік – <b>20 балів</b>			