

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

“ЗАТВЕРДЖУЮ”  
Проректор  
з науково-методичної та  
навчальної роботи  
О.Б. Жильцов  
“04” “09” 2017 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП’ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ

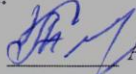
Галузь знань 0202 «Мистецтво»

Напрямок підготовки 6.020207 «Дизайн»

Інститут мистецтв

2017 – 2018 навчальний рік

Розподіл годин відповідає навчальному плану. Структура типова.

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи  А.О. Таранник  
Ідентифікаційний код 02100  
Начальник відділу  
моніторингу якості освіти  
Протокол № 18/11/17  
Масеєв  
(підпис) (прізвище, ініціал)  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2017

Робоча програма «Комп'ютерні дизайн-технології» для студентів галузі знань 0202 «Мистецтво», напряму підготовки 6.020207 «Дизайн».

Розробник: викладач кафедри дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка Г.В. Брюханова

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від « 06 » вересня 2017 року № 1

Завідувач кафедри дизайну



Н.І. Кравченко

(підпис)

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор

з науково-методичної та  
навчальної роботи

\_\_\_\_\_ О.Б. Жильцов  
“ \_\_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2017 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП’ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ

Напрямок підготовки 6.020207 «Дизайн»

Інститут мистецтв

2017 – 2018 навчальний рік

Розподіл годин відповідає навчальному плану. Структура типова.

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи \_\_\_\_\_ А.О. Таранник

Робоча програма «Комп'ютерні дизайн-технології» для студентів галузі знань 0202 «Мистецтво», напряму підготовки 6.020207 «Дизайн».

Розробник: викладач кафедри дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка Г.В. Брюханова

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від «10» вересня 2017 року № 1

Завідувач кафедри дизайну \_\_\_\_\_ Н.І. Кравченко  
(підпис)

## ЗМІСТ

I. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ .....	6
II. МЕТА КУРСУ «КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ».....	7
III. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ .....	10
IV. ПРОГРАМА.....	11
V. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ "КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ" .....	17
VI. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ .....	18
VII. САМОСТІЙНА РОБОТА.....	18
VIII..... СИСТЕМА ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ.....	18
IX. МЕТОДИ НАВЧАННЯ .....	21
X. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ КУРСУ .....	22
XI. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА.....	22

## I. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, напрямок підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	
Кількість кредитів відповідних ECTS: 4	Галузь знань 0202 Мистецтво Напрямок підготовки 6.020207 – Дизайн	Вибіркова	
		Рік підготовки: 3-й	
Змістових модулів - 4	Спеціальність (професійне спрямування): Дизайн друкованої продукції	Семестр	
		5-й	6-й
		Всього за семестр	
		60 год.	60 год.
		Аудиторні	
		14 год.	28 год.
		Лекції	
		2 год.	2 год.
Загальна кількість годин - 120	Дизайнер	Практичні	
		12 год.	26 год.
Тижневих годин для денної форми навчання: 2	Освітньо-кваліфікаційний рівень: "бакалавр"	Самостійна робота	
		14 год.	28 год.
аудиторних – 42 самостійної роботи студента - 42		МКР: 2 год	МКР: 4 год
		Семестровий контроль - 30 год	ПМК
		екзамен	залік

## II. МЕТА КУРСУ «КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ»

— надати студентам знання вміння та навички, що необхідні для виконання художньо-дизайнерських проектів різного призначення і вирішення дизайнерських задач з використанням технологій комп'ютерної графіки.

Знання комп'ютерних технологій у дизайні закріплюється в процесі проходження виробничої практики, практичних занять, самостійної роботи, конспектування та начерків, а також контрольним опитуванням по вивченій темі.

**Завданнями** вивчення курсу «КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ»

- Набуття базових знань з комп'ютерних дизайн-технологій
- Ознайомлення з історією виникнення комп'ютерних дизайн-технологій та основними напрямками розвитку комп'ютерних технологій у дизайні
- Засвоєння основних прийомів створення елементів рекламної компанії а програмних середовищах Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, Corel Draw.
- Придбання практичних навичок в технологічних операціях на комп'ютері.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до профілю програми бакалавра дизайну формуються *загальні* та *фахові* компетентності.

**Загальні компетентності** (світоглядна, громадянська, комунікативна, інформаційна, науково-дослідницька, самоосвітня), а саме:

- Здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел для розгляду конкретних питань.
- Здатність до ефективного використання інформаційних технологій у соціальній та професійній діяльності.
- Володіння інформацією щодо об'єктивного стану ринку дизайнерських послуг.
- Уміння оцінювати й модифікувати освоєні наукові методи і засоби дизайн-діяльності.
- Обізнаність в особливостях проектної діяльності, готовність до її реалізації.

- Здатність до нестандартних рішень типових задач і здатність вирішувати нестандартні завдання.
- Здатність до самостійної пізнавальної діяльності, самоорганізації та саморозвитку.
- Спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію.

***Фахові компетентності базові (Організаційна, Мистецтвознавча) та спеціальні (Проектно-творча, Технологічна), а саме:***

- Здатність планувати, організовувати, координувати, контролювати та оцінювати дизайнерську діяльність та взаємодію її суб'єктів.
- Володіння професійним термінологічним апаратом.
- Знання історії та теорії стилів, напрямів і течій у мистецтві й дизайні.
- Здатність використовувати у практичній діяльності досвід світової та вітчизняної шкіл дизайну, методів та авторських приймів провідних дизайнерів.
- Володіння різними методиками проектування об'єктів графічного дизайну (поліграфічна продукція, пакування, фірмовий стиль, плакат, книжкова графіка, носії реклами, медіа-простір тощо).
- Володіння знаннями й уміннями у галузі інформатики та комп'ютерних технологій з дизайн-проекування.
- Здатність до формування необхідного обсягу фахової інформації з різних джерел (електронних, письмових, архівних і усних) для виконання конкретного дизайнерського завдання.

***Результати навчання*** (знання та практичні навички й уміння)

***Знання:***

- Вплив на споживача колірного поєднання в рекламних макетах
- Макетування необхідних елементів рекламної компанії а програмних середовищах Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, Corel Draw.
- Основні поняття розробки фірмового стилю.

***Практичні навички та уміння:***

- працювати з векторною графікою в програмі Adobe Illustrator використовуючи стандартні об'єкти, трасування та редагування уже



створених або відсканованих зображень;

- створювати призначені для користувача пензлі, текстури, фігури;
- працювати з ефектами програми та панеллю «Вигляд»;
- розробляти фірмовий стиль підприємства;
- виконувати творчі роботи у вигляді рекламного буклету, плакату, товарного знаку, логотипу;

***Практичні результати навчання:***

- Здатність до застосування засобів художньо-образного проектування
- Готовність до фахової діяльності в галузі графічного дизайну, дизайну середовища, дизайну реклами
- Здатність до науково-дослідницької діяльності у сфері дизайну; мисленнєва активність, творчий підхід до вирішення нестандартних завдань.
- Прагнення до особистісно-професійного лідерства та успіху. Спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію. Здатність до самоосвіти, самоаналізу і самовдосконалення.

### III. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ п/п	Назви розділів, тем	Аудиторна робота		Самостійна робота	МКР	Семестровий контроль	Всього години
		Лекції	Практичні заняття				
<b>Змістовий модуль I</b>							
<b>Основи комп'ютерного дизайну</b>							
1	Сучасні комп'ютерні технології в художній творчості.	2					2
2	Adobe Illustrator: Інструменти для виділення		6	7			13
3	Adobe Illustrator: Способи трансформації.		6	7			12
	<b>Всього у модулі годин:</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>2</b>		<b>36</b>
	<b>Всього годин за навчальним планом на 5 семестр:</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>30</b>	<b>60</b>
<b>Змістовий модуль II.</b>							
<b>Товарна етикетка</b>							
4	Функціональні вимоги до етикетки	2					2
5	Вплив дизайну етикетки на продаж товару		6	7			13
6	Вимоги до оформлення харчових продуктів.		6	7			13
	<b>Всього у модулі годин:</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>2</b>		<b>30</b>
<b>Змістовий модуль III.</b>							
<b>Дизайн сайту</b>							
7	Загальні принципи дизайну WEB-сайтів		6	7			13
8	Структура сайту. Типи сторінок		8	7			15
	<b>Всього у модулі годин:</b>		<b>14</b>	<b>14</b>	<b>2</b>		<b>30</b>
	<b>Всього годин за навчальним планом на 6 семестр:</b>	<b>2</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>4</b>		<b>60</b>

## IV. ПРОГРАМА

### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I

#### Основи комп'ютерного дизайну.

#### Тема 1.

#### **Сучасні комп'ютерні технології в художній творчості.**

##### Лекція – 2 год.

Сучасні комп'ютерні технології дизайну використовуються в різних сферах рекламної діяльності.

Медіа дизайн і медіа технології (підготовка і обробка звуку, відео, графіки, анімації). Програми для роботи з медіа-файлами.

Веб-дизайн і веб-програмування (розробка і адміністрування веб-сайтів і веб-порталів). Програми, мови програмування.

Видавнича діяльність і реклама. Огляд програм, що необхідні для видавничої діяльності і розробки реклами.

Рекомендована література: 1, 2

#### Тема 2

#### **Adobe Illustrator: Інструменти для виділення.**

##### Практична робота – 6 год.

**Adobe Illustrator: Способи трансформації. Колаж з простих фігур і використанням інструмента олівець. Ілюстрація до казки.**

Мета: Вивчення способів трансформації в Adobe Illustrator. Засвоєння правил створення композиції на площині.

Завдання: Створити дизайн композицію з трансформованих об'єктів. Використати в роботі створені в Illustrator власні пензлі.

План виконання практичної роботи.

1. Аналіз зразків робіт схожої тематики. Підготовка зображень.
2. Створення ескізу композиції.
3. Виконання роботи по створенню дизайн-композиції.

Матеріали для виконання завдань за темою: комп'ютер, програмне

забезпечення для створення і обробки зображень (Adobe Illustrator).

Рекомендована література: 1, 2, 3, 4, 7

Самостійна робота – 7 год.

**Створення ескізів та завершення практичного завдання  
"Ілюстрація до казки."**

Рекомендована література: 1, 2, 4, 8

### **Тема 3.**

**Adobe Illustrator: способи трансформації.**

Практична робота – 6 год.

**Перо Безьє. Створення дизайну серії колісних дисків для автомобіля.**

Мета:

Знайомство з інструментами Illustrator. Вивчення принципів роботи інструмента Безьє.

Завдання:

Використовуючи інструменти трансформації створити зображення колісних дисків для автомобілю.

План виконання практичної роботи.

1. Пошук і аналіз зразків робіт схожої тематики. Створення ескізів зображення колісних дисків.
2. Застосовуючи перо Безьє, виконати побудову окремих частин зображення.
3. Використовуючи інструменти трансформації створити зображення колісних дисків.

Матеріали для виконання завдань за темою: комп'ютер, програмне забезпечення для створення і обробки зображень (Adobe Illustrator).

Рекомендована література: 1, 2, 3, 4, 7

Самостійна робота – 7 год.

## **Розробка ескізів та завершення роботи над серією колісних дисків для автомобіля.**

Рекомендована література: 1, 3, 5, 7

Рекомендовані інтернет-ресурси: 6, 7

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II** **Товарна етикетка.**

### **Тема 4.**

#### **Функціональні вимоги до етикетки.**

Лекція – 2 год.

Історія етикетки. Роль етикетки в житті людства і етапи її розвитку. Способи маркування стародавнього посуду. Перше використання паперу у пакувальній галузі в Китаї. Види пакувальних матеріалів до початку середньовіччя. Види пакування для дорогоцінних речей.

Маркування товарів. Три основні фактори упаковки на ранніх етапах свого розвитку: матеріал, конструкція, зовнішній вигляд. Рекламна функція етикетки.

Рекомендована література: 1, 2

### **Тема 5.**

#### **Вплив дизайну етикетки на продаж товару.**

Практична робота – 6 год.

Adobe Illustrator: етикетка для молодіжного бренду одягу.

Мета: Вивчення прийомів створення рекламної продукції в програмі Adobe Illustrator.

Завдання: Виготовити етикетку для молодіжного бренду одягу.

План виконання практичної роботи.

1. Аналіз зразків робіт на задану тему.
2. Виконання роботи в Adobe Illustrator.

Матеріали для виконання завдань за темою: комп'ютер, програмне забезпечення (Adobe Illustrator).

Рекомендована література: 1, 2, 3, 5

Самостійна робота – 7 год.

**Створення ескізів та завершення роботи над етикеткою для молодіжного бренду одягу.**

Рекомендована література: 2, 3, 7

Рекомендовані інтернет-ресурси: 1, 5,6

## **Тема 6.**

### **Вимоги до оформлення харчових продуктів.**

Практична робота – 6 год.

**Adobe Illustrator: Виготовлення макету етикетки для пляшки соку.**

Мета: Вивчення способів роботи з растровими зображеннями в Adobe Illustrator. Засвоєння правил створення композиції у просторі.

Завдання: Виготовити макет етикетки для пляшки соку.

План виконання практичної роботи.

1. Аналіз зразків робіт схожої тематики, підготовка зображень.
2. Створення ескізу композиції.
3. Виконання роботи по створенню етикетки для соку.

Матеріали для виконання завдань за темою: комп'ютер, програмне забезпечення для створення і обробки зображень (Adobe Illustrator).

Рекомендована література: 1, 2, 3, 4, 7

Самостійна робота – 7 год.

**Створення ескізів та завершення роботи над етикеткою для пляшки соку.**

Рекомендована література: 2, 3, 5, 7, 9

Рекомендовані інтернет-ресурси: 1,6

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ III**

### **Дизайн сайту**

## **Тема 7.**

## **Загальні принципи дизайну WEB-сайтів**

Практична робота – 6 год.

**Розробка макетів для головної та інформаційної сторінок сайту.**

Наочність: Зразки сайтів.

Мета: Засвоєння навичок роботи з програмою Adobe Photoshop.

Вивчення параметрів WEB-сторінок.

Завдання: Виготовлення ескізу макету для головної сторінки сайту.

План виконання практичної роботи.

1. Аналіз зразків продукції даного напрямку. Підготовка зображень.
2. Підготовка ескізу макету.
3. Виконання роботи по створенню макету для головної та інформаційної сторінок сайту.

Матеріали для виконання завдань за темою: комп'ютер, програмне забезпечення для обробки зображень (Adobe Photoshop).

Рекомендована література: 2, 5, 9

Самостійна робота – 7 год.

**Створення ескізів та завершення роботи над головною та інформаційною сторінками сайту.**

Рекомендована література: 2, 3, 5, 7, 9

Рекомендовані інтернет-ресурси: 1,6

### **Тема 8.**

#### **Структура сайту. Типи сторінок**

Практична робота – 8 год.

**Розробка макету для splash-сторінки сайту.**

Мета:

Засвоєння навичок роботи з програмою Adobe Photoshop. Вивчення параметрів WEB-сторінок.

Завдання:

Виготовлення ескізу макету для splash-сторінки сайту.

### План виконання практичної роботи.

1. Аналіз зразків продукції даного напрямку.
2. Підготовка зображень та ескізу макету.
3. Виконання роботи по створенню макету для splash-сторінки сайту.

Матеріали для виконання завдань за темою: комп'ютер, програмне забезпечення для обробки зображень (Adobe Photoshop).

Рекомендована література: 1, 2, 4, 9

Самостійна робота – 7 год.

**Створення ескізів та завершення роботи над splash-сторінками сайту.**

Рекомендована література: 2, 3, 5, 7, 9

Рекомендовані інтернет-ресурси: 1,6



## V. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ "КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ"

Зк., 5 сем. Разом: 108 год., лекції – 2 год., практ. заняття – 12 год., самостійна робота – 56 год., МКР - 2 год., Семестр. контроль – 36 год.  
6 сем. Разом: 108 год., лекції – 2 год., практ. заняття – 26 год., самостійна робота – 76 год., МКР - 4 год.

Назва розділів	5 семестр							6 семестр																		
Кількість балів	132 бали							274 бали																		
Модулі	Змістовий модуль I							Змістовий модуль II						Змістовий модуль III												
	Основи комп'ютерного дизайну							Товарна етикетка						Дизайн сайту												
Кількість балів за модуль	132 б.							132 б.						142 б.												
Дати	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13						
Теми лекцій	Сучасні комп'ютерні технології в художній творчості. 1 б. Відвідування							Функціональні вимоги до етикетки 1 б. Відвідування																		
	1 б.							1.6																		
Практичні заняття	Колаж з простих фігур. 30 б. +3 за відвідування		Створення дизайну колісних дисків. 30 б. +3 за відвідування					Етикетка для молодіжного бренду одягу. 30 б. +3 за відвідування			Етикетка для пляшки соку. 30 б. +3 за відвідування			Головна та інформаційна сторінки сайту. 30 б. +3 за відвідування			Splash сторінка сайту. 30 б. +3 за відвідування									
	33 б.		33 б.					33 б.			33 б.			33 б.			44 б.									
Самостійна робота	20 б.		20 б.					20 б.			20 б.			20 б.			20 б.									
Поточн. контр.	МКР - 25 б.							Екзамен						МКР - 25 б.						МКР - 25 б.						
Разом за семестр – 132 бали. Коефіцієнт визначення успішності – 2,2 наприклад: 121 балів : 2,2 = 55+40 (бали за екзамен) = 95 С за шкалою ECTS)								Разом за семестр – 274 бали. коефіцієнт визначення успішності – 2,7 наприклад: 216 балів : 2,7 = 80 = С за шкалою ECTS)																		

## VI. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Години	Бали
<b>5 семестр</b>		<b>12</b>	<b>66</b>
1	Adobe Illustrator: Способи трансформації. Колаж з простих фігур і використанням інструмента олівець. Ілюстрація до казки.	6	33
2	Перо Безьє. Створення дизайну серії колісних дисків для автомобіля.	6	33
<b>6 семестр</b>		<b>26</b>	<b>143</b>
5	Adobe Illustrator: етикетка для молодіжного бренду одягу.	6	33
6	Adobe Illustrator: Виготовлення макету етикетки для пляшки соку.	6	33
7	Розробка макетів для головної та інформаційної сторінок сайту.	6	33
8	Розробка ескізу макету для splash-сторінок сайту.	8	44

## VII. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Назва теми	Години	Бали
<b>5 семестр</b>		<b>14</b>	<b>28</b>
1	Створення ескізів та завершення практичного завдання " Ілюстрація до казки"	7	20
2	Розробка ескізів та завершення роботи над серією колісних дисків для автомобіля	7	20
<b>6 семестр</b>		<b>28</b>	<b>80</b>
5	Створення ескізів та завершення роботи над етикеткою для молодіжного бренду одягу.	7	20
6	Створення ескізів та завершення роботи над етикеткою для пляшки соку.	7	20
7	Створення ескізів та завершення роботи над головною та інформаційною сторінками сайту.	7	20
8	Створення ескізів та завершення роботи над splash-сторінками сайту.	7	20

## VIII. СИСТЕМА ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ

Навчальні досягнення бакалаврів із дисципліни «КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ» 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 100.

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання здійснюється відповідно до навчально-методичної карти (п. IV),

де зазначено види й терміни контролю. Систему рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переведення у національну (4-бальну) та європейську (ECTS) шкалу подано у табл. 8.1, табл. 8.2.

Таблиця 8.1

Розрахунок рейтингових балів за видами поточного (модульного) контролю за 5 семестр

№ п/п	Вид діяльності	Максимальна кількість балів	Одиниць	Всього
1	Відвідування лекцій	1	1	1
2	Відвідування практичних занять	1	6	6
3	Робота на практичному занятті	10	6	60
4	Самостійна робота	20	2	40
6	МКР	25	1	25
Підсумковий рейтинговий бал				132

Разом за семестр – 132 бали. Коефіцієнт визначення успішності – 2,2  
наприклад:  $121 \text{ балів} : 2,2 = 55+40$  (бали за екзамен) = 95 С за шкалою ECTS)

за 6 семестр				
№ п/п	Вид діяльності	Максимальна кількість балів	Одиниць	Всього
1	Відвідування лекцій	1	1	1
2	Відвідування практичних занять	1	13	13
3	Робота на практичному занятті	10	13	130
4	Самостійна робота	20	4	80
6	МКР	25	2	50
Підсумковий рейтинговий бал				274

Разом за семестр – 274 бали. коефіцієнт визначення успішності – 2,7  
наприклад:  $216 \text{ балів} : 2,7 = 80 = \text{C}$  за шкалою ECTS)

Таблиця 8.2

Розподіл балів, які отримують студенти за 5 семестр

Поточне тестування та самостійна робота				за навч. рік без урахування МКР	Коефіцієнт	бали з урахуванням урахування Підсумковий	оцій тест (екзамен)	Сума
Змістовий модуль 1								
T1	T2	T3	МКР	132	2,2	60	40	100
1	53	53	25					

Разом за семестр – 132 бали. Коефіцієнт визначення успішності – 2,2  
наприклад:  $121 \text{ балів} : 2,2 = 55+40$  (бали за екзамен) = 95 С за шкалою ECTS)

## Розподіл балів, які отримують студенти 6 семестр

Поточне тестування та самостійна робота							навч. рік без ураху	Коеф іцієнт	Сума
Змістовий модуль 1				Змістовий модуль 2					
T1	T2	T3	МКР	T4	T5	МКР	274	2,7	100
1	53	53	25	53	64	25			

Разом за семестр – 274 бали. коефіцієнт визначення успішності – 2,7 наприклад: 216 балів : 2,7 = 80 = С за шкалою ECTS)

У процесі оцінювання навчальних досягнень бакалаврів застосовуються такі методи:

- ✓ **Методи усного контролю:** індивідуальне опитування, фронтальне опитування, співбесіда, екзамен.
- ✓ **Методи письмового контролю:** модульне письмове тестування; підсумкове письмове тестування.
- ✓ **Комп'ютерного контролю:** тестові завдання.
- ✓ **Методи самоконтролю:** уміння самостійно оцінювати свої знання, самоаналіз.
- ✓ **Представлення навчально-методичних та творчих робіт.**

Таблиця 8.3

Порядок переведення рейтингових показників успішності у європейські оцінки ECTS

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

Кожний модуль включає бали за поточну роботу бакалавра на практичних заняттях, виконання самостійної роботи, модульну контрольну роботу.

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється в режимі комп'ютерної діагностики або з використанням роздрукованих завдань.

Модульний контроль знань бакалаврів здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Кількість балів за роботу з теоретичним матеріалом, на практичних заняттях, під час виконання самостійної залежить від дотримання таких вимог:

- ✓ своєчасність виконання навчальних завдань;
- ✓ повний обсяг їх виконання;
- ✓ якість виконання навчальних завдань;
- ✓ самостійність виконання;
- ✓ творчий підхід у виконанні завдань;
- ✓ ініціативність у навчальній діяльності.

## IX. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

### ***I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної та творчої діяльності***

1) За джерелом інформації:

- *Словесні*: лекція (традиційна, проблемна,) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій, пояснення, розповідь, бесіда.
- *Наочні*: спостереження, ілюстрація, демонстрація.
- *Практичні*: вправи, начерки, замальовки, варіанти завдань у програмах

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: ЕНК; з використанням рекомендованих та обраних самостійно художніх матеріалів та інструментів.

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

навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо).

## X. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ КУРСУ

- ✓ навчальні посібники;
- ✓ робоча навчальна програма;
- ✓ збірка контрольних завдань для тематичного (модульного) оцінювання навчальних досягнень студентів;
- ✓ засоби підсумкового контролю (комплект друкованих завдань для підсумкового контролю) знань студентів з навчальної дисципліни «КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ».

## XI. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

***Основна:***

1. Глазычев В. Дизайн как он есть / В. Глазычев. - М., 2006 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код. 2544).
2. Ефремов Н.Ф. Конструирование и дизайн тары и упаковки: Учебник / Н.Ф. Ефремов Н.Ф. - М.: МГУП, 2004 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код. 2585).
3. Женченко, Ігор Вікторович (2014) Вступ до курсу "Шрифтознавство", Історичні передумови розвитку мистецтва шрифтів [Електронний ресурс]: навчально-презентаційний посібник. In: Історичні передумови розвитку мистецтва шрифтів. Видавництво "Жнець", Київ.  
<http://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/7997>
4. Курушин В.Д. Дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М., 2006 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код. 2605).

5. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? / К. Ньюарк. - М., 2005 (в репозитории Университету Гринченка инд. код. 2541).
6. Робин У. Недизайнерская книга о дизайне / У. Робин. — М., 2002 (в репозитории Университету Гринченка инд. код. 3235).
7. Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне – Санкт-Петербург: ООО «БХВ-Петербург», 2003. – 464 с.

***Додаткова:***

5. Робин У. Недизайнерская книга о дизайне. - СПб.: Весь, 2002
6. Ниельсен Якоб Вебдизайн. - СПб: Символ, 2008. \_503 с.
7. Панкратова Т. Photoshop 7: Учебный курс. - СПб.: Питер, 2002.
8. Панкратова Т. Freeland 9: Учебный курс. - СПб.: Питер, 2001.
9. Петров Л. Photoshop 7. Для профессионалов. - СПб.: Питер, 2003.
10. Петров Л. Самоучитель CorelDRAW 11. - СПб.: Питер, 2003.
11. Левковец Л. Adobe Indesign CS3. Базовый курс. - СПб: ООО «БХВ-Петербург», 2007. – 502 с.

***Интернет-ресурси***

1. <http://forum.rudtp.ru/>
2. <http://www.adobe.com/ru/>
3. <http://www.scanclub.narod.ru/>
4. <http://kak.ru/events/#schools>
5. <http://www.intuit.ru/courses.html>
6. <http://obzor.com.ua/dtp/>