

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Проректор з науково-методичної та
навчальної роботи
 О. Б. Жильцов
« 11 » 01 2018 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ

Галузь знань 0202 «Мистецтво»

Напрямок підготовки 6.020205 «Образотворче мистецтво*»

Освітньо-кваліфікаційний рівень «Бакалавр»

ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти

Програма № 0061/18

(підпис) _____ (прізвище, ініціали) _____
« » _____ 20 18 р.

2017 – 2018 навчальний рік

Розподіл годин відповідає навчальному плану. Структура типова.
Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи



А. О. Таранник

Робоча програма навчальної дисципліни «Основи комп'ютерного дизайну» для студентів за напрямом підготовки 6.020205 «Образотворче мистецтво*».

Розробник: **Михалевич Віктор Вадимович**, кандидат культурології, доцент кафедри образотворчого мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка.

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва Інституту мистецтв

Протокол від «10» січня 2018 року № 5

Завідувач кафедри

образотворчого мистецтва



О. В. Школьна

ЗМІСТ

1. Опис навчальної дисципліни	4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни.....	5
3. Програма навчальної дисципліни.....	6
4. Структура навчальної дисципліни	10
5. Теми семінарських занять	10
6. Теми лабораторних занять	11
7. Теми практичних занять	11
8. Самостійна робота.....	11
9. Методи навчання	12
10. Методи контролю.....	12
11. Методичне забезпечення	14
12. Рекомендована література.....	15
13. Навчально-методична карта дисципліни.....	17

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 2	Галузь знань 0202 «Мистецтво»	Варіативна
Модулів – 2	Напрямок підготовки 6.020205 «Образотворче мистецтво»	Рік підготовки:
Змістових модулів – 2		4-й
Загальна кількість годин – 72		Семестр
		8-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2	Освітньо-кваліфікаційний рівень: «Бакалавр»	Лекції
		6 год.
		Практичні
		22 год.
		Самостійна робота
		40 год.
		Модульний контроль
4 год.		
		Вид контролю
		залік

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання навчальної дисципліни «Основи комп'ютерного дизайну» є освоєння студентом комплексу теоретичних знань і практичних умінь зі створення друкованих видань за допомогою настільних видавничих програмних пакетів.

Завдання курсу:

- ознайомлення з принципами роботи настільних поліграфічних систем;
- вивчення можливостей програмного пакету Adobe InDesign;
- освоєння правил побудови друкованих видань;
- отримання навичок макетування друкованих видань;
- створення друкованих видань різного типу і призначення;
- дополіграфічна підготовка оригінал-макетів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати:

- правила макетування та верстки;
- структуру видань;
- засоби макетування та верстки за допомогою програми Adobe InDesign;
- види та типи видавничої продукції;
- особливості оформлення друкованих видань;
- принципи дополіграфічної підготовки.

вміти:

- створювати всі види друкованих видань, різних типів складності;
- працювати з програмним пакетом Adobe InDesign;
- інсталювати та деінсталювати допоміжні програми;
- створювати та редагувати всі види друкованих видань.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 1. РОБОТА З ТЕКСТОМ У ПРОГРАМІ ADOBE INDESIGN

Лекція. Основні терміни та поняття дисципліни. Програмне забезпечення видавничого процесу (2 год.)

Мета та завдання дисципліни «Макети і верстка». Поняття «макет», види макетів. Вимоги до макету та призначення макетів. Поняття «верстка» та основні вимоги до верстки видання. Робота з програмним пакетом Adobe InDesign. Верстка у програмному пакеті Adobe InDesign. Можливості програмних пакетів для верстки. Переваги та недоліки основних програмних пакетів для верстки. Інсталяція та деінсталяція програм.

Практичне заняття. Основи роботи в Adobe InDesign. Робочий простір програми (2 год.)

Параметри створення документа. Меню програми: інструментарій, палітри. Клавіші швидкого доступу. Додавання та видалення сторінок. Розвороти сторінок та їх застосування. Принципи розміщення текстового та графічного матеріалу. Фрейми. Пласти. Друк документа. Принципи відображення матеріалу в програмі. Збереження документа. Вихід із програми. Відкривання збереженого документа.

Практичне заняття. Панелі інструментів та палітри програми Adobe InDesign (2 год.)

Види робочих панелей та зон. Принцип роботи кожного інструменту. Використання опцій. Введення різноманітних параметрів. Навігації в документі, програмі. Інструменти навігації. «Майстер шаблону» – створення, принцип роботи та налаштування. Способи використання «майстер-шаблону». Макетування. Засоби макетування. Технічні лінії. Застосування «майстер-шаблону».

Практичне заняття. Верстка текстового блоку книги у програмі Adobe InDesign. Верстка газетної шпальти у програмному пакеті Adobe InDesign (2 год.)

Книга як вид видання. Сфера застосування книжкової продукції. Вимоги до оформлення книжкової продукції. Види книжкової продукції. Формати книжкових видань. Специфіка оформлення книжкової продукції. Сфера застосування газетних видань. Вимоги до оформлення газетних видань. Види газетних видань. Специфіка оформлення газетних видань. Особливості макету та верстки газет. Ознайомлення з готовими макетами газет. Аналіз газетних шпальт. Верстка газети за макетом.

Практичне заняття. Робота з текстовими блоками у програмі Adobe InDesign (2 год.)

Текстовий фрейм. Параметри та властивості. Зміна розмірів блоків із текстом. Переміщення блоків із текстом сторінками документа. Поворот блоків із текстом. Зміна параметрів текстових блоків. Створення оригінального текстового блоку. Програмні додатки для роботи з текстом. Способи підготовки текстового матеріалу. Одноколонкова та багатоклонкова верстка.

Практичне заняття. Основи роботи з текстом у програмі Adobe InDesign (2 год.)

Форматування символу. Форматування абзацу. Зміна текстових параметрів: втяжки, відступи, виступи. Сітки базових ліній. Вибір шрифту та кеглю. Вибір гарнітури та верстки. Зміна стилю накреслення гарнітури. Капітель і прописні літери. Створення ініціалу.

**Практичне заняття. Автоматизація роботи з текстом
у програмі Adobe InDesign (2 год.)**

Імпортування та розміщення тексту. Форматування тексту. Властивості текстового блоку. Розміщення тексту уздовж контуру. Обтікання тексту. Зміна кількості колонок на сторінці. Створення нового текстового стилю. Редагування та імпортування стилю. Заборона переносів. Переноси в ручному режимі.

**ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 2. РОБОТА З ІЛЮСТРАЦІЄЮ, КОЛЬОРОМ
ТА ТАБЛИЦЯМИ У ПРОГРАМІ ADOBE INDESIGN**

**Лекція. Верстка рекламної продукції у програмі Adobe InDesign. Верстка
журнальних видань у програмі Adobe InDesign (4 год.)**

Рекламні видання та їх види. Види реклами. Сфера застосування рекламної продукції. Особливості оформлення рекламної продукції. Специфіка верстки рекламної продукції. Макет та оформлення рекламного продукту. Верстка рекламного продукту у програмному пакеті Adobe InDesign. Особливості журнальних видань. Сфера застосування журнальних видань. Вимоги до оформлення журнальних видань. Специфіка оформлення журналів. Ознайомлення з готовими макетами журналів. Аналіз дизайну журналів.

Практичне заняття. Зовнішнє оформлення видань (2 год.)

Види, типи, призначення зовнішніх елементів видання. Дизайн зовнішнього оформлення видання. Зміст елементів зовнішнього оформлення. Композиційні прийоми поєднання елементів. Послідовність виконання зовнішнього оформлення. Виготовлення ескізів елементів зовнішнього оформлення.

Практичне заняття. Робота з ілюстративним матеріалом у програмі Adobe InDesign (2 год.)

Графічний фрейм. Параметри та властивості. Форматування та редагування ілюстративного матеріалу. Графічні, стильові та кольорові моделі оформлення. Програмні додатки для роботи із зображеннями. Способи підготовки та вимоги до ілюстративного матеріалу. Прийоми для оформлення ілюстративного матеріалу.

Практичне заняття. Особливості підготовки зображень для роботи у програмі Adobe InDesign (2 год.)

Налаштування ілюстрацій (кольорова модель, глибина кольору, контраст, керування растром). Методи корекції зображень. Усунення недоліків ілюстрацій. Кадрування та масштабування зображень.

Практичне заняття. Імпортування зображень. Підготовка ілюстрацій до верстки (2 год.)

Формати графічних файлів. Растрові зображення. Об'єктно-орієнтована графіка. Типи файлів. Групування ілюстрацій. Імпорт ілюстрацій в Adobe InDesign. Вставка ілюстрацій. Отримання ілюстрацій.

Практичне заняття. Робота з таблицями у програмі Adobe InDesign (2 год.)

Створення текстових і графічних таблиць. Переведення тексту в таблицю. Імпортування таблиць. Створення, редагування та форматування таблиць. Палітра таблиці. Зміна розмірів колонки та рядку. Відступи до та після таблиці. Відступи вмісту комірок. Вирівнювання розміру комірок. Напрямок тексту в комірці.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	денна форма				
	усього	у тому числі			
		Лекцій	Практична робота	Самостійна робота	Модульний контроль
1	2	3	4	5	6
Змістовний модуль 1. Робота з текстом у програмі Adobe InDesign					
Основні терміни та поняття дисципліни. Програмне забезпечення видавничого процесу	2	2			
Основи роботи в Adobe InDesign. Робочий простір програми	4		2	2	
Панелі інструментів та палітри програми Adobe InDesign	4		2	2	
Верстка текстового блоку книги у програмі Adobe InDesign. Верстка газетної шпальти у програмному пакеті Adobe InDesign	6		2	4	
Робота з текстовими блоками у програмі Adobe InDesign	6		2	4	
Основи роботи з текстом у програмі Adobe InDesign	6		2	4	
Автоматизація роботи з текстом у програмі Adobe InDesign	6		2	4	
МКР	2				2
Разом:	36	2	12	20	2
Змістовний модуль 2. Робота з ілюстрацією, кольором та таблицями у програмі Adobe InDesign					
Верстка рекламної продукції у програмі Adobe InDesign. Верстка журнальних видань у програмі Adobe InDesign	4	4			
Зовнішнє оформлення видань	6		2	4	
Робота з ілюстративним матеріалом у програмі Adobe InDesign	6		2	4	
Особливості підготовки зображень для роботи у програмі Adobe InDesign	6		2	4	
Імпортування зображень. Підготовка ілюстрацій до верстки	6		2	4	
Робота з таблицями у програмі Adobe InDesign	6		2	4	
МКР	2				2
Разом:	36	4	10	20	2
Усього годин:	72	6	22	40	4

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
Змістовний модуль 1.		
1	Основи роботи в Adobe InDesign. Робочий простір програми	2
2	Панелі інструментів та палітри програми Adobe InDesign	2
3	Верстка текстового блоку книги у програмі Adobe InDesign. Верстка газетної шпальти у програмному пакеті Adobe InDesign	2
4	Робота з текстовими блоками у програмі Adobe InDesign	2
5	Основи роботи з текстом у програмі Adobe InDesign	2
6	Автоматизація роботи з текстом у програмі Adobe InDesign	2
	Разом:	12
Змістовний модуль 2.		
7	Зовнішнє оформлення видань	2
8	Робота з ілюстративним матеріалом у програмі Adobe InDesign	2
9	Особливості підготовки зображень для роботи у програмі Adobe InDesign	2
10	Імпортування зображень. Підготовка ілюстрацій до верстки	2
11	Робота з таблицями у програмі Adobe InDesign	2
	Разом:	10
	Усього годин:	22

8. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
Змістовний модуль 1.		
1	Знайомство з гарячими клавішами програми Adobe InDesign	2
2	Інструменти Adobe InDesign	2
3	Створення шрифтової композиції в у програмі Adobe InDesign	4
4	Створення газетного развороту в у програмі Adobe InDesign	4
5	Створення книжкового развороту в у програмі Adobe InDesign	4
6	Створення календаря в програмі Adobe InDesign	4
	Разом:	20
Змістовний модуль 2.		
7	Створення флаєру в програмі Adobe InDesign	4
8	Створення журнального развороту в програмі Adobe InDesign	4
9	Створення композиції обкладинки для книги	4
10	Створення обкладинки для книги в програмі Adobe InDesign	4
11	Підготовка до друку	4
	Разом:	20
	Усього годин:	40

9. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності з дисципліни «Основи комп'ютерного дизайну»

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 з дисципліни «Основи комп'ютерного дизайну» оцінюються за принципом поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок.

Систему рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переведення подано у табл. 10.1 - 10.3.

Таблиця 10.1

№	Вид діяльності	Максим. кіл-сть балів за одиницю	ЗМ №1		ЗМ №2	
			К-сть один.	Всього балів	К-сть один.	Всього балів
1	Відвідування лекцій	1	1	1	2	2
2	Відвідування практичних занять	1	6	6	5	5
3	Виконання завдання практичного заняття	10	6	60	5	50
4	Виконання завдання для самостійної роботи	5	6	30	5	25
5	МКР	25	1	25	1	25
Максимальна кількість балів за модуль				122		107
Максимальна кількість балів (поточний контроль)			229			
Коефіцієнт визначення успішності			2,29			
Підсумковий рейтинговий бал			100			

Таблиця 10.1

Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне тестування та самостійна робота															Загальна кількість балів без урахування коефіцієнта	Коефіцієнт	Загальна кількість балів з урахуванням коефіцієнта
Змістовний модуль 1								Змістовний модуль 2									
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	МКР	T1	T2	T3	T4	T5	T6	МКР			
1	16	16	16	16	16	16	25	2	16	16	16	16	16	25	229	2,29	100

Порядок переведення рейтингових показників успішності

Рейтингова 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).
F _X	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.

11. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

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

12. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна:

1. Блатнер Д. QuarkxPress 5. Искусство допечатной подготовки. – DiaSoft, 2002. – 912 с.*
2. Буковецкая О.А. Готовим в печать журнал, книгу, буклет. – М.: Издательство "НТ Пресе", 2005. – 303 с.*
3. Буковецкая О. А. Дизайн текста: Шрифт, зфффекты, цвет. – 2-е изд., испр. – М.: ДМК, 2000. – 304 с.*
4. Валуенко Б. В. Зовнішнє оформлення друкованих видань: Способи композиційного зв'язку шрифту і зображення // Друкарство. – 1999. – № 3. – С. 12–13.*
5. Валуенко Б. В. Специфіка оформлення книжкових оправ. – К.: Час, 1990. – 48 с.*
6. Віленсон. Справочник художественного и технического редактора. М., 1988.*
7. Вовк Е. Т. Adobe InDesign 5.0. Самоучитель. – М: КУДИЦ-ОБРАЗ. – 288 с.*
8. Георгиев Д. Режиссура газеты / Пер. с болг. З. М. Дурьыгиной. – М.: Мысль, 1979. – 260 с.*
9. Оформление периодических изданий / Под ред. А. П. Киселева. – М.: Изд-во МГУ, 1988. – 160 с.*

Додаткова:

1. Гончарова Н. А. Композиция и архитектура книги // Книга как художественный предмет. – М., 1990. – Ч.2: Формат. Цвет. Конструкцій. Композиция. – С. 291-394.
2. Добкин С. Ф. Оформление книги: Редактору и автору. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Книга, 1985. – 208 с.
3. Иванов В. Ф. Техніка оформлення газети: Курс лекцій: Навч. посібник для студ. фак. журналістики. – К.: Знання, 2000. – 222 с.

4. Пахомов В. В. Книжное искусство: В 2-х кн. – Кн. 1. – М., 1961. – 424 с. – Кн. 2. – М., 1962. – 432 с.
5. Розенсон И. А. Основы теории дизайна. – СПб. : Питер, 2005. – 217 с.
6. Робин У. Недизайнерская книга о дизайне. – Москва: ИД "ВЕСЬ". – 130.
7. Adobe InDesign 5.0. Под.ред.И.Н.Охотцева. – К.: Век, 2002. – 400 с.
8. Adobe InDesign. Под ред. Охотцева И.Н. – К., 2001. – 368 с.

** Видання, помічені знаком «*», наявні в ресурсному центрі кафедри образотворчого мистецтва (електронна бібліотека)*

13. Навчально-методична карта дисципліни «Основи комп'ютерного дизайну»

Разом: 72 год., лекції – 6 год., практичні заняття – 22 год., самостійна робота – 40 год., підсумковий контроль – 4 год.

Модулі	Змістовий модуль I							Змістовий модуль II					
Кількість балів за модуль	122 бали							107 балів					
Лекції	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Теми лекцій	Основні терміни та поняття дисципліни. Програмне забезпечення видавничого процесу (1 б.)							Верстка рекламної продукції у програмі Adobe InDesign. Верстка журнальних видань у програмі Adobe InDesign (2 б.)					
Теми практичних занять		Основи роботи в Adobe InDesign. Робочий простір програми (11 б.)	Панелі інструментів та палітри програми Adobe InDesign (11 б.)	Верстка текстового блоку книги у програмі Adobe InDesign. Верстка газетної шпальти у програмному пакеті Adobe InDesign (11 б.)	Робота з текстовими блоками у програмі Adobe InDesign (11 б.)	Основи роботи з текстом у програмі Adobe InDesign (11 б.)	Робота з таблицями у програмі Adobe InDesign (11 б.)		Зовнішнє оформлення видань (11 б.)	Робота з ілюстративним матеріалом у програмі Adobe InDesign (11 б.)	Особливості підготовки зображень для роботи у програмі Adobe InDesign (11 б.)	Імпортування зображень. Підготовка ілюстрацій до верстки (11 б.)	Робота з таблицями у програмі Adobe InDesign (11 б.)
Самостійна робота		5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.		5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота 1 (25 балів)							Модульна контрольна робота 2 (25 балів)					
Підсумковий контроль	229 б. (Коефіцієнт визначення успішності: 2,29)												