

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА І РЕСТАВРАЦІЇ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»  
Проректор з науково-методичної та  
навчальної роботи  
Олексій ЖИЛЬЦОВ  
2023 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
**ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА  
ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

для здобувачів вищої освіти  
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,  
реставрація»  
освітнього рівня першого (бакалаврського)  
освітньої програми 023.00.02 «Цифрове етномистецтво»

Київ – 2023



**Розробник:** Барбалат Олександра Володимирівна, старший викладач кафедри декоративного мистецтва і реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

**Викладач:** Барбалат Олександра Володимирівна, старший викладач кафедри декоративного мистецтва і реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри декоративного мистецтва і реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол №8 від «24 серпня» 2023 р.

Завідувач кафедри.

декоративного мистецтва і реставрації



Алла РУДЕНЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 023.00.01 «Образотворче мистецтво»

«12» вересня 2023 р.

Гарант освітньо-професійної програми 023.00.02 «Цифрове етномистецтво»



Алла РУДЕНЧЕНКО

Робочу програму перевірено

«15» вересня 2023 р.

Заступник декана

з науково-методичної та навчальної роботи



Алла ТАРАННІК

Пролонговано:

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА І РЕСТАВРАЦІЇ**

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**

Проректор з науково-методичної та  
навчальної роботи

\_\_\_\_\_ Олексій ЖИЛЬЦОВ  
“ \_\_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2023 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА  
ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

для здобувачів вищої освіти  
спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,  
реставрація»  
освітнього рівня першого (бакалаврського)  
освітньої програми 023.00.02 «Цифрове етномистецтво»

**Розробник:** Барбалат Олександра Володимирівна, старший викладач кафедри декоративного мистецтва та реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

**Викладач:** Барбалат Олександра Володимирівна, старший викладач кафедри декоративного мистецтва та реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри декоративного мистецтва і реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол №8 від «24 серпня» 2023 р.

Завідувач кафедри  
декоративного мистецтва і реставрації \_\_\_\_\_ Алла РУДЕНЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми  
023.00.02 «Цифрове етномистецтво»  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

Гарант освітньо-професійної програми  
023.00.02 «Цифрове етномистецтво» » \_\_\_\_\_ Алла  
РУДЕНЧЕНКО

Робочу програму перевірено  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

Заступник декана  
з науково-методичної та навчальної роботи \_\_\_\_\_ Алла ТАРАННИК  
Пролонговано:

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_), «\_\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_  
(підпис) (ПІБ)

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_), «\_\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_  
(підпис) (ПІБ)

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_), «\_\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_  
(підпис) (ПІБ)

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_), «\_\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_  
(підпис) (ПІБ)

## 1. ОПИС ПРЕДМЕТА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	денна
Вид дисципліни	основна	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	6/180	
Курс	1	
Семестр	1	2
Кількість змістовних модулів	2	
Обсяг кредитів	2	2
Обсяг годин, в тому числі:	60	60
Аудиторні	28	28
Модульний контроль	4	4
Самостійна робота	28	13
Семестровий контроль	-	15
Форма семестрового контролю	-	-

## 2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

**Мета** викладання навчальної дисципліни – формування у здобувачів вищої освіти спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» базових знань у сфері застосування комп'ютерних технологій в декоративно-прикладному мистецтві та процесах реставрації, зокрема вивчення етнічних традицій, що побутували на землях незалежної України та їх інтеграція у сучасне цифрове мистецтво.

Ціль курсу — надати здобувачам вищої освіти знання, вміння та навички, необхідні для виконання сучасних художньо-дизайнерських проєктів різного призначення, необхідних для здійснення професійної діяльності у сфері образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва, зокрема у галузі художнього проєктування за допомогою комп'ютерних технологій, що направлені на здобуття студентом здатності володіти традиційними та сучасними методами створення цілісного візуального продукту. Навчити вирішувати художньо-конструкторські задачі з використанням спеціалізованих растрових, векторних, тривимірних і гібридних графічних редакторів.

Курс спрямований на формування у здобувачів вищої освіти теоретичних знань етнічних традицій, зокрема тих, що побутували на землях сучасної України та практичних навичок в сфері цифрового художнього проєктування для успішної реалізації власної професійної діяльності.

**Завдання** вивчення навчальної дисципліни:

- розвиток вміння самостійного трансформувати етнічні традиції у твори сучасного декоративно-прикладного мистецтва;

- оволодіння практичними вміннями та навичками, необхідними для втілення власних ідей і художніх проєктів;
- ознайомлення з етапами реалізації проєкту від генерування ідеї до етапів художнього втілення за допомогою спеціалізованих графічних редакторів;
- ознайомлення з сучасними техніко-технологічними вимогами до створення digital art.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до освітньо-професійної програми спеціальності формуються загальні та фахові компетентності:

- ЗК 5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ✘ ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- ✘ ЗК 12. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.
- ✘ СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.
- ✘ СК 7. Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.
- ✘ СК 11. Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.
- ✘ СК 14. Здатність володіти технологіями комп'ютерної обробки творів образотворчого мистецтва та декоративно-прикладного мистецтва, аналізу та відтворення цифрових зображень.
- ✘ СК 15. Здатність створення високоякісних двомірних і тривимірних об'єктів комп'ютерної графіки.

### **3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ**

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти повинен **Знати:**

- основні напрямки цифрового мистецтва;
- історію етнічного мистецтва на землях сучасної України;
- різновиди графічного дизайну;
- види етнічного мистецтва;
- основні традиційні ознаки українського національного мистецтва;
- програми Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, Corel Draw.

**Вміти:**

- трансформувати традиційні етнічні мотиви у сучасні твори декоративно-прикладного мистецтва;
- виконувати творчі роботи у спеціалізованих векторних, растрових, та гібридних графічних редакторах;
- здійснювати підготовку файлів з урахуванням техніко-технологічних процесів формотворення;
- створювати об'єкти Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту;

**Результати навчання:**

- ✘ РН 4 Представляти формотворчі мистецькі засоби як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства.
- ✘ РН 13 Вибудувати якісну та розгалужену систему комунікацій, представляти результати діяльності у вітчизняному та зарубіжному науковому і професійному середовищі.
- ✘ РН 19. Володіти технологіями комп'ютерної обробки творів образотворчого мистецтва та декоративно-прикладного мистецтва, аналізу та відтворення цифрових зображень;
- ✘ РН 20. Створювати високоякісні двомірні і тривимірні об'єкти комп'ютерної анімації;

## 4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

тематичний план для денної форми навчання

Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
		Аудиторна					
		Лекції	Семинари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
<b>Змістовий модуль I. Специфіка застосування етнічних мотивів у сучасному Digital Art України.</b>							
Тема 1. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України.	6	2					4
Тема 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту.	4						4
Тема 3. Створення художнього проєкту твору декоративно-прикладного мистецтва за допомогою графічних редакторів.	22			12			10
Тема 4. Підготовка файлу проєкту до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання.	24			14			10
<i>Модульний контроль</i>	4						
<b>Разом</b>	<b>60</b>	<b>2</b>		<b>26</b>			<b>28</b>
<b>Змістовий модуль II. Основи сучасних цифрових мистецьких технологій</b>							
Тема 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних творів ДПМ по проєкту, створеному за допомогою графічних редакторів.	3	2					1
Тема 6. Технології фототравлення, лазерної різки, 3D друку у створенні виробів ДПМ.	2						2
Тема 7. Основні принципи комп'ютерного проєктування для творів художнього металу.	17			12			5
Тема 8. Специфіка комп'ютерного проєктування для художніх виробів із деревини.	19			14			5
<i>Модульний контроль</i>	4						
<i>Семестровий контроль</i>	15						
<b>Разом</b>	<b>60</b>	<b>2</b>		<b>26</b>			<b>13</b>
<i>Підготовка та проходження контрольних заходів</i>							
<b>Усього</b>	<b>120</b>	<b>4</b>		<b>32</b>			<b>41</b>

## 5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЕТНІЧНИХ



## **МОТИВІВ У СУЧАСНОМУ DIGITAL ART УКРАЇНИ.**

**ТЕМА 1. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України.**

**Лекція.** Визначення понять: етнос, мистецтво, етнічні мотиви, декоративно-прикладне мистецтво. Класифікація видів декоративно-прикладного мистецтва.

**Основні поняття теми:** етнос, етнічні мотиви, знакова символіка орнаменту у творах декоративно-прикладного мистецтва.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [12], [15], [16], [17].

**ТЕМА 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту.**

**Лекція.** Цифрове мистецтво: характеристика, особливості, види, його значення для споживача. Історія розвитку цифрового мистецтва та його еволюція в умовах технічного прогресу і стрімкого розвитку штучного інтелекту.

**Основні поняття теми:** Digital Art, комп'ютерне проектування, цифровий живопис, цифрова графіка, цифрова фотографія, штучний інтелект.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

**ТЕМА 3. Створення художнього проєкту твору декоративно-прикладного мистецтва за допомогою графічних редакторів.**

**Практичне заняття. Створити проєкт твору декоративно-прикладного мистецтва за допомогою векторних, растрових і гібридних графічних редакторів**

Цифровий формат проєкту – jpg, tiff, cdr, ai.

Матеріали та інструменти для створення пошукових ескізів – за вибором студента.

Зібрати максимально повну інформацію з обраної теми. Провести аналіз першоджерел. Виявити характерні етнічні ознаки. Трансформувати етнічні мотиви у сучасні твори декоративно-прикладного мистецтва.

**Виконання пошукових ескізів.** Провести ескізні пошуки принципів композиційних побудов. Визначити оптимальний варіант композиційного рішення. Вибрати технологічні та графічні засоби виконання. Розробити авторську концепцію рішення теми. Вибрати та затвердити остаточну композиційну схему композиції.

**Виконання чистових ескізів.** Виконати М1:1 робочий ескіз (за потреби макет або картон) згідно з вибраним форматом, спираючись на розроблений і затверджений ескіз композиційного рішення та зібраний підготовчий матеріал: малюнки, фотографічні матеріали тощо. Перенести ескіз остаточного варіанту композиції в комп'ютерну програму.

**Виконання чистового проєкту за допомогою комп'ютерних програм.** Обрати належний графічний редактор. На основі затвердженого ескізу створити цифровий варіант проєкту.

**Основні поняття теми:** скетчинг, стилізація, трансформація, векторні й растрові графічні редактори.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

**ТЕМА 4. Підготовка файлу до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання.**

**Практичне заняття.** Підготувати цифровий ескіз до техніко-технологічних прийомів умов його виконання.

Матеріали, інструменти для створення ескізів за вибором студента.

**Підготовка файлу до технології фотодруку на передбачених проєктом матеріалах.** Розробити згідно обраній концепції принциповий макет рекламного носія на папері. В оформленні активно використати колір. Застосовувати шрифти та каліграфічне написання текстів.

**Підготовка файлу до плотерої різки передбачених проєктом фрагментів композиції.** Виконати в комп'ютерній програмі згідно розробленого ескізу оригінал рекламних носії. Використати можливості багатоколонного набору та верстки ілюстрацій.

Рівномірно розподілити ілюстративний матеріал. Виділити акценти кольором та розміщенням.

**Основні поняття теми:** фотодрук, сублімація, плотерна різка, векторна графіка, растрові зображення, штучний інтелект.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ОСНОВИ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ.**

**ТЕМА 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних творів ДПМ по проєкту, створеному за допомогою графічних редакторів.**

**Лекція.** Загальні характеристики векторних, растрових й гібридних графічних редакторів. Техніко-технологічні умови виконання творів декоративно-прикладного мистецтва в умовах інтенсифікації виробництва. Основні матеріали для роботи.

**Основні поняття теми:** прес, плотер, сублімаційні фарби, самоклеючі плівки, пластик, фанера, віск, ламель, текстиль, метал, лазерні і струйні принтери, лазерні станки, 3D принтери.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

## **ТЕМА 6. Технології фототравлення, лазерної різки, 3D друку у створенні виробів ДПМ.**

**Лекція.** Загальна характеристика техніко-технологічних умов виконання сучасних творів декоративно-прикладного мистецтва на основі проєкту, створеного за допомогою векторних, растрових і гібридних графічних редакторів.

**Основні поняття теми:** векторні файли під умови лазерної різки, 3D друку, плотерної різки, растрові файли під умови сублімаційного фотодруку, широкоформатного друку, фотодруку на синтетичних поверхнях.

### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

## **ТЕМА 7. Основні принципи комп'ютерного проєктування для творів художнього металу.**

**Практичне заняття. Виконання проєкту твору декоративно-прикладного мистецтва з металу за допомогою векторних графічних редакторів і сучасних технологій.**

Обрати напрямок художньої обробки листового металу, що виконується за допомогою сучасного обладнання. Створити технологічний ескіз майбутнього виробу від руки. Виготовити макет майбутнього виробу у М 1:1. Перевести зображення у цифрове. Виконати технологічний дизайн-проєкт виробу за допомогою векторних і растрових графічних редакторів. Втілити роботу у матеріалі. Матеріали: папір ватман А3, кольоровий папір, акварель, гуаш, фломастери, туш, аплікація, холодні емалі, лаки, листовий кольоровий і чорний метал. Інструменти: комп'ютер, графічні редактори, метал, лазерний станок, обладнання для фототравлення.

**Пошукові ескізи.** Виконати ряд пошукових ескізів майбутнього виробу із застосування етнічних традицій українців. Затвердити концепцію.

**Виконання чистового варіанта.** Виконати чистовий проєкт і макет майбутнього виробу у М1:1.

**Створення цифрового зображення.** Виконати чистовий варіант в обраній комп'ютерній програмі з урахуванням матеріалів і техніко-технологічних умов.

**Робота у матеріалі.** Здійснити авторський нагляд за процесом виконання роботи із заданих матеріалів по створеному файлу на спеціалізованому обладнанні, передбаченим проєктом.

**Основні поняття теми:** пошукові ескізи, стилізація, макетування, векторна графіка, лазерна різка, фототравлення й ерозія листового металу.

### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

## **ТЕМА 8. Специфіка комп'ютерного проєктування для художніх виробів**

із деревини.

**Практичне заняття. Виконання проєкту твору декоративно-прикладного мистецтва з деревини за допомогою векторних графічних редакторів і сучасних технологій.**

Обрати напрямок художньої обробки дерева, що виконується за допомогою сучасного обладнання. Створити технологічний ескіз майбутнього виробу від руки. Сворити макет майбутнього виробу у М 1:1. Перевести зображення у цифрове. Виконати технологічний дизайн-проєкт виробу за допомогою векторних і растрових графічних редакторів. Втілити роботу у матеріалі. Матеріали: папір ватман А3, кольоровий папір, акварель, гуаш, фломастери, туш, аплікація, фанера, ламель, ламінований ДВП, шпон. Інструменти: комп'ютер, графічні редактори, метал, лазерний станок, обладнання для фототравлення, холодні емалі.

**Пошукові ескізи.** Виконати ряд пошукових ескізів майбутнього виробу із застосування етнічних традицій українців. Затвердити концепцію.

**Виконання чистового варіанта.** Виконати чистовий проєкт і макет майбутнього виробу у М1:1.

**Створення цифрового зображення.** Виконати чистовий варіант в обраній комп'ютерній програмі з урахуванням матеріалів і техніко-технологічних умов.

**Робота у матеріалі.** Здійснити авторський нагляд за процесом виконання роботи із заданих матеріалів по створеному файлу на спеціалізованому обладнанні, передбаченим проєктом.

**Основні поняття теми:** пошукові ескізи, стилізація, макетування, векторна графіка, лазерна різка й фотодрук на деревині, ламель, шпон, ламінований ДВП, водостійка фанера.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [11], [12], [13], [14], [19].

## 6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

### 6.1. СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ СТУДЕНТІВ

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль І		Модуль ІІ	
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	1	1	1	1
Відвідування семінарських занять		Не передбачено навчальним планом			
Відвідування практичних занять	1	13	13	13	13
Робота на семінарському занятті		Не передбачено навчальним планом			
Робота на практичному занятті	10	13	130	13	130
Лабораторна робота (в тому числі		Не передбачено навчальним планом			

допуск, виконання, захист)					
Виконання завдань для самостійної роботи	5	4	20	4	20
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом			189		189
Максимальна кількість балів:			378		

## **6.2. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА КРИТЕРІЇ ЇЇ ОЦІНЮВАННЯ.**

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ І. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЕТНІЧНИХ МОТИВІВ У СУЧАСНОМУ DIGITAL ART УКРАЇНИ.**

#### **ТЕМА 1. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України.**

Дослідити художньо-образні особливості орнітоморфних, зооморфних, орніто-зооморфних і фітоморфних етнічних мотивів, що були характерними для скіфо-еллінського, візантійського та киеворуського мистецтва.

Створити презентацію на 15 слайдів за допомогою програми PowerPoint. Файл для перегляду експортувати у формат pdf.

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [12], [15], [16], [17].

#### **ТЕМА 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту.**

Дослідити найкращі у світі програми, створені на основі штучного інтелекту, призначені для створення Digital Art. Здійснити аналіз змін, які вніс штучний інтелект до галузі цифрового мистецтва.

Створити презентацію на 15 слайдів за допомогою програми PowerPoint. Файл для перегляду експортувати у video-презентацію.

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

#### **ТЕМА 3. Створення художнього проєкту твору декоративно-прикладного мистецтва за допомогою графічних редакторів.**

На основі власної презентації, зокрема, обраного скіфо-еллінського, візантійського або киеворуського орнітоморфного, зооморфного, орніто-зооморфного або фітоморфного етнічного мотиву, створити ряд 15 скетчів його трансформації в сучасний елемент декору: інтер'єру, фасаду, одягу, аксесуарів тощо.

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

#### **ТЕМА 4. Підготовка файлу до втілення у матеріалі з урахуванням**

### **техніко-технологічних умов виконання.**

Обрати цифрову мистецьку технологію за допомогою якої відбудеться втілення роботи у матеріалі. Визначити, за допомогою яких графічних редакторів краще підготувати файл. Вивчити особливості підготовки файла до конкретної цифрової мистецької технології.

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ОСНОВИ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ.**

### **ТЕМА 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних творів ДПМ по проєкту, створеному за допомогою графічних редакторів.**

На основі обраної цифрової мистецької технології та відповідного графічного редактора підготувати власний файл під технологію на вибір: штампування, плотерної різки самоклеючих плівок, повнокольорового друку на текстильній, металевій та дерев'яній основах.

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

### **ТЕМА 6. Технології фототравлення, лазерної різки, 3D друку у створенні виробів ДПМ.**

На основі обраної цифрової мистецької технології та відповідного графічного редактора підготувати власний файл під технологію на вибір: фототравлення, лазерної різки пластика, деревини, металу.

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

### **ТЕМА 7. Основні принципи комп'ютерного проєктування для творів художнього металу.**

Дослідити основні напрямки художнього металу. Визначити цифрові технології, що застосовуються у зазначених напрямках. Вивчити техніко-технологічні умови застосування цифрової мистецької технології в обраному напрямку. Створити презентацію на 15 слайдів за допомогою програми PowerPoint. Файл для перегляду експортувати у формат pdf.

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

### **ТЕМА 8. Специфіка комп'ютерного проєктування для художніх виробів із деревини.**

Дослідити основні напрямки художньої обробки дерева. Визначити цифрові

технології, що застосовуються у зазначених напрямках. Вивчити техніко-технологічні умови застосування цифрової мистецької технології в обраному напрямку. Створити презентацію на 15 слайдів за допомогою програми PowerPoint. Файл для перегляду експортувати у формат pdf.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [11], [12], [13], [14], [19].

**КАРТКА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА**

<b>Змістовий модуль та теми курсу</b>	<b>Кількість годин</b>	<b>Академічний контроль</b>	<b>Бали</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I. Специфіка застосування етнічних мотивів у сучасному декоративно-прикладному мистецтві України</b>			
Тема 1. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України.	4	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту.	4	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 3. Створення художнього проєкту твору декоративно-прикладного мистецтва за допомогою графічних редакторів.	10	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 4. Підготовка файлу проєкту до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання.	10	Практичне заняття Модульний контроль	5
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. Основи сучасних цифрових мистецьких технологій.</b>			
Тема 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних творів ДПМ по проєкту, створеному за допомогою графічних редакторів.	1	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 6. Технології фототравлення, лазерної різки, 3D друку у створенні виробів ДПМ.	2	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 7. Основні принципи комп'ютерного проєктування для творів художнього металу.	5	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 8. Специфіка комп'ютерного проєктування для художніх виробів із деревини	5	Практичне заняття Модульний контроль	5
<b>Разом годин:</b>	<b>41</b>	<b>Разом балів:</b>	<b>40</b>

## КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА

За самостійну роботу здобувач вищої освіти може отримати від 0 до 5 балів. При виставленні оцінки за виконання самостійної роботи враховується рівень виконання роботи згідно наведених нижче критеріїв оцінювання. Кількість балів за під час виконання самостійної роботи 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
- ✓ презентація результатів роботи на семінарських заняттях.

Критерії оцінювання самостійної роботи наведено у таблиці.

Критерії оцінювання самостійної роботи	К-сть балів
● Глибоке і повне розкриття питання, подане власне бачення питання, застосовується фахова термінологія	5 балів
● Глибоке розкриття питання, подане власне бачення питання, проте фахова термінологія використовується не достатньо активно	4 балів
● Відповідь повна, проте наявні незначні неточності	3 бали
● Тема розкрита неповно, наявні очевидні помилки	2 бали
● Реферат компілятивного рівня, відсутня власна думка	1 бали
● Тему не розкрито	0 балів

### 6.3 ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Модульний контроль проводиться у формі письмової контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень студентів. Модульний контроль знань та вмінь магістрів проводиться згідно з тематичним планом і здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Оцінювання відбувається після підсумкового аналізу письмових робіт студентів. Оцінка модульного контролю здійснюється за 25-бальною шкалою за такими складовими:

Теоретичні питання	5 балів
Тестові завдання	5 балів
Аналіз твору мистецтва по критеріях	10 балів
Оцінювання якості твору мистецтва по критеріях	5 балів
<b>Всього</b>	<b>25 балів</b>

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці.

Критерії оцінювання	К-ть балів
---------------------	------------



<ul style="list-style-type: none"> <li>володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень.</li> </ul>	21 – 25
<ul style="list-style-type: none"> <li>володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньо високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував здатність робити висновки на основі проведених спостережень.</li> </ul>	17 – 20
<ul style="list-style-type: none"> <li>володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи, з допущенням певних помилок;</li> <li>продемонстрував недостатні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.</li> </ul>	13 – 16
<ul style="list-style-type: none"> <li>студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував посередні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень</li> </ul>	9 – 12
<ul style="list-style-type: none"> <li>студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував неготовність грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень</li> </ul>	5 – 8
<ul style="list-style-type: none"> <li>студент виявив незадовільний рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував невміння послідовно, грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень</li> </ul>	1 – 4

#### 6.4. ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Семестровий контроль не передбачений навчальним планом.

#### 6.5. СЕМЕСТРОВИЙ КОНТРОЛЬ

Семестровий контроль не передбачений навчальним планом.

#### 6.6. ШКАЛА ВІДПОВІДНОСТІ ОЦІНОК

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	<b>Відмінно</b> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89 балів	<b>Дуже добре</b> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81 балів	<b>Добре</b> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	<b>Задовільно</b> – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68 балів	<b>Достатньо</b> – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FХ	35-59 балів	<b>Незадовільно з можливістю повторного складання</b> – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного

		перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	<b>Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу</b> – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

## 7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТКА ДИСЦИПЛІНИ «ЦИФРОВЕ ЕТНОМИСТЕЦТВО ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

Разом: 120 год., лекції – 4 год., практичних занять – 32 год., самостійна робота – 36 год., модульний контроль – 8 год., семестровий контроль – 20 год.

Модулі	Змістовий модуль I				Змістовний модуль II			
Назва модуля	Специфіка застосування етнічних мотивів у сучасному Digital Art України				Основи цифрового мистецтва			
Лекції	1	2	3	4	5	6	7	8
Теми лекцій	Тема 1. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України. <i>(Відвідування –1 бал)</i>				Тема 5. Матеріали й обладнання, що застосовуються у виготовленні сучасних творів ДІМ по проєкту, створеному за допомогою графічних редакторів <i>(Відвідування – 1 бал)</i>			
Теми практичних занять			Тема 3. Створення художнього проєкту твору декоративно-прикладного мистецтва за допомогою графічних редакторів. <i>(65 балів+6 балів за відвідування)</i>	Тема 4. Підготовка файлу проєкту до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання <i>(65 балів+7 балів за відвідування)</i>			Тема 7. Основні принципи комп'ютерного проєктування для творів художнього металу <i>(65 балів+6 балів за відвідування)</i>	Тема 8. Специфіка комп'ютерного проєктування для художніх виробів із деревини <i>(65 балів+7 балів за відвідування)</i>
Самостійна робота	П. 6.2. <i>(5 балів)</i>	П. 6.2. <i>(5 балів)</i>	П. 6.2. <i>(5 балів)</i>	П. 6.2. <i>(5 балів)</i>	П. 6.2. <i>(5 балів)</i>	П. 6.2. <i>(5 балів)</i>	П. 6.2. <i>(5 балів)</i>	П. 6.2. <i>(5 балів)</i>
Види поточного контролю	Модульний контроль I - 25 балів				Модульний контроль II - 25 балів			
Всього балів	189				189			
Підс. реїт.	378 балів							

<b>бал</b>	
------------	--

## 8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА.

### Основна:

1. Василюк А. С., Мельникова А. С. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. для здобувачів вищої освіти напряму підгот. 6.040303 «Систем. аналіз». Львів: Вид-во Львів. політехніки, 2016. 308 с.
2. Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72с.
3. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009. 343с.
4. Основи комп'ютерної графіки: курс лекцій / О. Я. Різник ; М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Нац. ун-т «Львів. політехніка». Л. : Вид-во Львів. політехніки, 2012. 220 с.
5. Пічугін, М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посібник. Київ: Центр учбової літ., 2013. 346 с.
6. Поліщук А. А. Теорія та практика графіки: навч. посібник / А. А. Поліщук. – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2015. – 198 с.

### Додаткова

7. Барбалат О. В. Старовинна техніка гарячої емалі в умовах інтенсифікації виробництва ювелірних прикрас у творчості сучасного майстра Роїні Хуцидзе. *Науковий вісник Національного музею історії України*. 2020. Вип. 6. С. 471–478.
8. Декоративно-ужиткове мистецтво: словник: у 2 т. / кер. автор. кол. Я. П. Запаско. Львів: Афіша, 2000. Т. 1. 364 с. 51 с.; Т. 2. 400 с. 279 іл.
9. Кухарчук Р. Корчинський: Українська і світова культура та архітектура Києва. Сучасне мистецтво. *Кабінет експертів* Київ, 2022. URL: <http://surl.li/fbjza> (дата звернення: 25.12.2022).
10. Луць С. В. Основи ювелірного мистецтва. Навчально-методичний посібник для здобувачів освіти галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» м. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2022. 116 с.
11. Штучний інтелект у графічному дизайні: як він змінює галузь? URL: <http://surl.li/ljvyz> (date of application: 15.09.2023).
12. Чегусова З. Декоративне мистецтво України кінця ХХ століття. 200 імен: альбом-каталог. Київ: Атлант ЮСІ, 2002. 511 с.
13. Henry de Morant. *Histoire des Arts Décoratifs des Origines à Nos Jours Suivi de le Désign et les Tendances Actuelles*. Paris: Hachette, 1970. 578 p.
14. Martin M. Pegler Visual Reference Publications, / Martin M. Pegler 2006. 175 p.
15. Barbalat O. Artistic and Pictorial Peculiarities of the Symbol of the Tree of Life in the Kyiv in Gold Business of the XI – first half of the XIII century. *Humanities Science Current Issues: Interuniversity collection of Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University Young Scientists Research Papers*. 2022. Issu. 54, Vol. 1, 2022.

P. 77–82. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/54-1-10>

16. Barbalat O. Peculiarities of Hot Enamel Technique Application in the Artistic-Images System of Kyivan Rus Goldsmithing XI – first half of XIII century. *Humanities Science Current Issues: Interuniversity collection of Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University Young Scientists Research Papers*. Issu. 55, Vol. 1, 2022. P. 77–82. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-1-7>

17. Barbalat O. Technika Gorącej Emalii – Zdumiewająca Sztuka Znana od Dawna: Emalię Jako Kosztowną Wstawką w Wyrobach Jubilerskich *Apm-mpocmip*, 2018. № 3. C. 120–122.

18. Brepohl E. *Theorie und Praxis des Goldschmieds*. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. München, 2003. 596 p.

19. Wenn künstliche Intelligenz Kunst schafft URL: <http://surl.li/leuxe> (date of application: 15.09.2023).