

	Центральнoукраїнський державний університет імені Володимира Винниченка	<b>Силабус навчальної дисципліни</b>			
		<b>Комп'ютерна графіка</b>			
		Статус дисципліни: обов'язковий компонент			
Галузь знань	01 Освіта/Педагогіка				
Спеціальність	014 Середня освіта (Образотворче мистецтво)				
Освітня програма	Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація				
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський) рівень				
Форма навчання	денна				
Курс	I				
Семестр	2 семестр				
Обсяг дисципліни	Кредити	3	Години	94	
	Лекційні			2	
	Практичні/семінарські				
	Лабораторні			36	
	Самостійна робота			56	
Семестровий контроль	Екзамен				
Викладач	Геращенко Б.О.				
Контактна інформація	b.o.geraschenko@cuspu.edu.ua				
Кафедра	Кафедра мистецької освіти				
Факультет	Факультет педагогіки, психології та мистецтв				
Предмет навчання (Що буде вивчатися)	<p>Відповідно до освітньої програми «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» предмет «Комп'ютерна графіка» передбачає вивчення графічних програм: Adobe Illustrator, Photoshop та Figma для успішного втілення творчих задумів майбутніх спеціалістів у цифровому середовищі. Програма є міждисциплінарною та покриває освоєння основних інструментів котрі допоможуть виконувати завдання з композиції, роботу зі шрифтами та версткою макетів.</p>				
Мета (Чому це цікаво/потрібно вивчати)	<p>Мета викладання дисципліни – формування в студентів знань та умінь, необхідних для ефективного створення та обробки графічних зображень, а також для використання комп'ютерних зображень у навчальній і професійній діяльності. Використання їх у сфері дизайну і реклами в рамках сучасних інформаційних технологій.</p>				
Компетентності	<p>Загальні:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій</li> <li>- Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями</li> <li>- Уміння застосовувати знання у предметних областях</li> <li>- Здатність працювати автономно</li> </ul>				

	<p>- Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт</p> <p>Фахові:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знання особливостей побудови графічних зображень засобами ПК;</li> <li>- Розуміння основних принципів формування графічних зображень в різних типах графічних програм;</li> <li>- Розуміння особливостей використання графічних форматів для зберігання графічних зображень;</li> <li>- Розуміння принципів роботи з векторною та растровою графікою;</li> <li>- Уміння застосовувати, раніше набуті навички в роботі з графічним простором;</li> <li>- Застосовувати знання з комп'ютерної графіки в практичній діяльності</li> <li>- Уміння працювати в середовищі растрових і векторних графічних редакторів;</li> <li>- Уміння створювати графічні об'єкти засобами комп'ютерних графічних програм;</li> </ul>
<p><b>Програмні результати</b> (Чому можна навчитися)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знання та розуміння поняття роботи з векторною графікою</li> <li>- знання та уміння роботи з растровою графікою</li> <li>- уміння застосовувати, раніше набуті навички в роботі з графічним простором.</li> </ul>
<p><b>Зміст дисципліни</b></p>	<p><b>Розділ 1. Основи роботи в Adobe Illustrator (векторна графіка)</b></p> <p>Тема 1. Документ та монтажні області. Створення та редагування простих фігур.</p> <p>Тема 2. Створення та редагування складних абрисів. Використання групи ефектів.</p> <p>Тема 3. Робота з растровими зображеннями у середовищі Illustrator. Робота з масками.</p> <p>Тема 4. Створення комбінаторних композицій. Створення патернів.</p> <p>Тема 5. Типографіка та шрифти.</p> <p>Тема 6. Колір.</p> <p>Тема 7. Об'єм.</p> <p><b>Розділ 2. Основи роботи в Adobe Photoshop (растрова графіка)</b></p> <p>Тема 1. Основи роботи в програмі Adobe Photoshop</p> <p>Тема 2. Редагування зображень в програмі Adobe Photoshop</p> <p>Тема 3. Інструменти типографіки та створення простих об'єктів.</p> <p>Тема 4. Інструменти ретуші зображення.</p> <p><b>Розділ 3. Основи роботи в Figma (верстка багато-</b></p>

	<p><b>екранних макетів)</b>          Тема 1. Основи роботи в векторному онлайн-сервіс Figma.          Тема 2. Онлайн-сервіс Figma.</p>
<p><b>Критерії оцінювання роботи студентів</b></p>	<p>Враховуються бали набрані на поточному тестуванні, самостійній роботі та бали підсумкового тестування. При цьому обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність студента під час практичного заняття; недопустимість пропусків та запізень на заняття; не дозволяється користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття; за наявності плагіату – робота оцінюється на 50% нижче, за повторне використання плагіату – студент не допускається до сесії; за несвоєчасне виконання поставленого завдання оцінка знижується на 10%. Виконання, аналогічної аудиторній, самостійної постановки, зарисовок та начерків для закріплення знань, умінь і навичок є обов'язковим. Додаткова кількість якісно виконаних начерків та зарисовок під час самостійної роботи впливає на оцінювання на користь студента.</p> <p>Кількість балів залежить від дотримання таких вимог:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- своєчасність виконання навчальних завдань та повний обсяг їх виконання;</li> <li>- якість виконання навчальних завдань;</li> <li>- композиція зображення має будуватися на закономірностях, принципах і відповідних правилах організації простору;</li> <li>- самостійність виконання;</li> <li>- ініціативність у навчальній діяльності;</li> </ul> <p>Розподіл балів, що присвоюються студентам з навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка», є сумою балів за виконання практичних завдань та самостійну роботу плюс бали, отримані під час іспиту. Впродовж семестру студент за виконання завдань отримує – 100 балів.</p>
<p><b>Політика курсу</b></p>	<p>Політика щодо академічної доброчесності формується на основі дотримання принципів академічної доброчесності відповідно до Законів України «Про освіту», «Про вищу освіту», «Про наукову і науково-технічну діяльність», «Про авторське право і суміжні права», «Про видавничу справу», з урахуванням норм Положення «Про академічну свободу та академічну доброчесність в Центральноукраїнському державному університеті імені Володимира Винниченка».</p>
<p><b>Інформаційне</b></p>	<p><b>Програмне забезпечення:</b> Adobe Illustrator, Photoshop,</p>

забезпечення	<p>Figma</p> <p><b>Інформаційне забезпечення:</b></p> <p><b>Основне</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Richard Poulin. 2018. Design School: Layout: A Practical Guide for Students and Designers. Rockport [Eng]</li> <li>2. Sean Adams. 2017. Color Design Workbook: New, Revised Edition: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design. Rockport [Eng]</li> <li>3. Поліщук М.М., Ткач М.М. «CAD-системи та мультимедія»: учбовий посібник [Електронне видання]. НТУУ «КПІ ім. І.Сікорського», ФІОТ, 2020. 112 с.</li> <li>4. Основи комп'ютерної графіки: У 2-х кн. Кн. 1. Навчальний посібник для студентів вищих учбових закладів / Г.В.Веселовська, В.Є. Ходаков, В.М.Веселовський; під ред.. В.Є.Ходакова. - Херсон: «Олді-плюс», 2001. 218 с.</li> <li>5. Основи комп'ютерної графіки: У 2-х кн. Кн. 2. Навчальний посібник для студентів вищих учбових закладів / Г.В.Веселовська, В.Є. Ходаков, В.М.Веселовський; під ред. В.Є.Ходакова. - Херсон: «Олді-плюс», 2002. 292 с.</li> <li>6. Блінова Т.О.Б Порєв В.М. Комп'ютерна графіка /За ред. В.М.Порєва – К.: Видавництво «Юніор», 2004. 456 с., іл.</li> <li>7. Комплекс методичних вказівок до виконання дипломних проектів: методичне видання [Авт. кол.: М.М. Поліщук, М.М. Ткач, В.П. Пасько, О.І. Лісовиченко, О.І. Чумаченко, О.А. Стенін]. Під загал. ред. проф. Л.С. Ямпольського. Київ: Дорадо-Друк, 2014. 112 с.</li> </ol> <p><b>Допоміжне</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Best Practice Guides. (2023). Retrieved from: <a href="https://www.figma.com/best-practices/guides/">https://www.figma.com/best-practices/guides/</a> [Eng]</li> <li>2. Gail Anderson. 2016. The Typography Idea Book. Laurence King [Eng]</li> </ol>
Матеріально-технічне забезпечення	Аудиторія теоретичного навчання, проєктор, ноутбук, смартфон, наукова література, презентаційні матеріали