

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА



НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО І ДЕКОРАТИВНО-  
ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА  
ТА ДИЗАЙНУ

СИЛАБУС

ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

**КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МИСТЕЦТВІ  
ТА МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ**

<b>Рівень вищої освіти</b>	<i>другий (магістерський)</i>
<b>Освітня програма</b>	<i>Середня освіта (Образотворче мистецтво)</i>
<b>Спеціальність</b>	<i>014. Середня освіта</i>
<b>Спеціалізація</b>	<i>014.12 (Образотворче мистецтво)</i>
<b>Галузь знань</b>	<i>01 Освіта / Педагогіка</i>

Затверджено на засіданні кафедри  
Протокол №1  
від «4» вересня 2023 р.

**м. Івано-Франківськ – 2023р.**

## 1. Загальна інформація

ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ	
Назва освітнього компонента	Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті
Викладач (-і)	Городецький Віталій Іванович
Контактний телефон викладача	+38 (097-915-10-64)
E-mail викладача	<a href="mailto:vitaliy.gorodetskiy@pnu.edu.ua">vitaliy.gorodetskiy@pnu.edu.ua</a>
Формат освітнього компонента	Очний/заочний
Обсяг освітнього компонента	6 кредитів ЄКТС, 180 годин
Посилання на сайт дистанційного навчання	<a href="http://surl.li/qckwu">http://surl.li/qckwu</a>
Консультації	Четвер, 14.00-15.00

## 2. Анотація до освітнього компонента

### АНОТАЦІЯ ДО ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Освітній компонент «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» спрямований на вивчення сучасних підходів до використання комп'ютерних технологій в творчому процесі та освітній сфері мистецтва. Студенти отримають унікальну можливість ознайомитися з інноваційними інструментами та програмами, які дозволяють не лише розширювати межі творчості, але й покращувати процеси викладання та навчання в мистецькій області.

Освітній компонент включає в себе вивчення різних аспектів використання комп'ютерних технологій, таких як відео обробка, візуальні ефекти, створення анімації тощо. Студенти зможуть поглибити свої знання у сфері створення мультиплікаційних фільмів, обробки звуку та відео, а також вивчити методи використання цих навичок у створенні високоякісних творів мистецтва.

В рамках освітнього компонента великий акцент робиться на інтеграції комп'ютерних технологій у педагогічний процес, де студенти вивчають, як використовувати ці інструменти для підвищення ефективності навчання та створення інноваційних методик мистецької освіти. Дисципліна сприяє розвитку креативності, технічної майстерності та адаптивних навичок, необхідних у сучасному мистецтві та

педагогіці.

**Предметом** освітнього компонента « Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» є створення предметного чи кулінарного Stop Motion та зйомка і монтування мультиплікаційного фільму від сценарію до прем'єрного показу перед аудиторією.

**Зміст освітнього компонента :**

- Огляд відео редакторів та їхніх можливостей.
- Ознайомлення з методами створення покадрової анімації.
- Використання програм для створення спеціальних ефектів в анімації.
- Розробка ефективних методик викладання мистецтва за допомогою цифрових інструментів.
- Робота з аудіо та відео ресурсами в творчих проектах.
- Створення мультимедійних інсталяцій та перформенсів.
- Створення інтерактивних мистецьких ігор та інших проектів.
- Створення предметного чи кулінарного Stop Motion.
- Створення мультиплікаційного фільму.
- Представлення та обговорення проектів студентів.

### 3. Мета та цілі освітнього компонента

#### МЕТА ТА ЦІЛІ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

**Метою** освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» є формування в студентів знань та умінь, необхідних для використання анімованих зображень та відеоматеріалів у навчальній і професійній діяльності.

Мета досягається через опанування студентами необхідного обсягу теоретичного матеріалу та практичне оволодіння сучасних графічно-інформаційних технологій та комп'ютерних засобів створення, обробки відео, створення анімації. Однаково важливими є уміння створювати нові зображення і редагувати наявні, перетворювати формати комп'ютерних зображень надаючи їм рух, імпортувати належним чином підготовлені графічні зображення у відео-файли, розробляти комп'ютерну анімацію лялькову анімацію; розробляти інформативний, предметний чи кулінарний «Stop Motion» тощо.

**Цілі освітнього компонента** : ознайомлення із методикою створення предметного чи кулінарного Stop Motion та мультиплікаційного фільму; вивчення етапів розвитку анімації та її вплив на сучасну образотворчу культуру.

**знати:**

- призначення, можливості, засоби, технології і сфери застосування комп'ютерної графіки в анімації;
- принципи по кадрової анімації;
- основні параметри комп'ютерних 3D зображень;
- принципи організації та типи відео-редакторів;
- поняття про формати відео та аудіо файлів, їхні основні характеристики та перетворення;
- ознайомлення з інтерфейсом та основними можливостями відео-редактора «Adobe After Effects» та «Adobe Premiere Pro»;
- методи монтажу у відео-редакторі «Adobe After Effects» та «Adobe Premiere Pro».

**вміти:**

- створювати базу даних для монтажу анімаційних фільмів;
- конструювати та реалізовувати додаткові фони, сцени і застосовувати їх при зйомці анімаційних фільмів;
- придумати та скласти цікавий і захоплюючий сценарій до мультиплікаційного фільму.

### ПРОГРАМНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

#### **Інтегральна компетентність**

Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми в галузі образотворчої та освітньої діяльності, які вимагають достатнього інтелектуального потенціалу, а також поглибленого рівня знань та вмінь інноваційного характеру.

#### **Загальні компетентності (ЗК)**

ЗК 4. Здатність до письмової та усної комунікації рідною мовою, знання іноземної мови, навички роботи з сучасними інформаційними технологіями.

ЗК 6. Здатність до критичного аналізу і оцінки сучасних мистецьких та педагогічних явищ, продукування нових ідей в процесі вирішення практичних завдань, комплексних та інноваційних проблем.

ЗК 7. Готовність на основі самопізнання формувати власний індивідуальний стиль науково-педагогічної та художньо-творчої діяльності та професійного спілкування, здатність до самовдосконалення та самовиховання.

#### **Фахові компетентності, спільні для всіх предметних спеціальностей (ФК)**

ФК 2. Здатність керувати дослідницькою діяльністю учнів і ЗВО у позакласній і поза-аудиторній роботі; здатність використовувати інформаційні технології у навчанні.

ФК 11. Здатність володіти практичними навичками з проектування та технологій виконання творів образотворчого мистецтва, декоративно-прикладного мистецтва та дизайну; здатність використовувати базові навички комп'ютерного проектування та комп'ютерної графіки.

#### **Програмні результати навчання (ПРН)**

ПРН 5. Володіння практичними способами пошуку, аналізу та оброблення наукової освітньої та мистецької інформації з використанням сучасних ІКТ.

ПРН 7. Досконале володіння засобами художньої виразності, різноманітними графічними та живописними техніками, вмінням їх використовувати в створенні художнього образу.

ПРН 8. Уміти використовувати у творах декоративно-прикладного мистецтва семантичні, а також композиційні засоби, колористичні, технологічні елементи. Володіти різними техніками та технологіями роботи у відповідних видах мистецтва.

ПРН 9. Уміння здійснювати методичну діяльність з образотворчого мистецтва, застосовувати базові знання з педагогіки та психології, методики викладання фахових дисциплін; проектувати діяльність предметного гуртка, факультативу, створювати елективні курси; виховувати всебічно розвинену особистість.

ПРН 12. Уміння залучати педагогічні технології у навчально-виховний процес; планувати та реалізовувати уроки та навчальні заняття відповідно до обраної технології навчання.

## 5. Організація навчання

<b>ОБСЯГ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА</b>		
<b>Вид заняття</b>	<b>Загальна кількість годи</b>	
	<b>II семестр</b>	<b>III семестр</b>
Лекція	2	2
Практичні заняття	28	28
Самостійна робота	60	60
<b>Всього</b>	<b>90</b>	<b>90</b>

<b>ОЗНАКИ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА</b>			
<b>Семестр</b>	<b>Спеціальність</b>	<b>Курс (рік навчання)</b>	<b>Нормативний / вибірковий</b>
II – III	014 «Середня освіта»	I/II	Нормативний

**ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА  
II СЕМЕСТР**

Тема	кількість годин		
	лекції	практичні заняття	самостійна робота
Тема 1. Методи створення Stop Motion анімації	2		5
Тема 2. Вивчення основ Stop Motion анімації. Робота із поворотним столиком для предметної зйомки.		2	5
Тема 3. Вибір теми Stop Motion анімації (кулінарний Stop Motion або предметний Stop Motion).		2	5
Тема 4. Створення (написання) сценарію. Написання сценарій для Stop Motion анімації, визначаючи сюжет, персонажі, предмети та ключові події.		2	5
Тема 5. Виготовлення макетів. Створення макетів, об'єктів та фонів, які будуть використовуватися в анімації.		2	5
Тема 6. Робота із сценою. Визначення декорації та розміщення об'єктів на сцені, згідно із сценарієм.		2	5
Тема 7. Фіксація кадрів. Початок зйомки кадрів, дотримання сценарію, рух об'єктів від кадру до кадру.		2	5

Тема 8. Використання програмного забезпечення. Ознайомлення із програмами для відео обробки Stop Motion анімації.		2	5
Тема 9. Додавання звуку. Вивчення методів додавання звукових ефектів та діалогів до анімації для поліпшення враження від перегляду.		2	5
Тема 10. Редагування та пост-продакшн. Використання програмного забезпечення для редагування і покращення анімації, виправлення помилок та додавання додаткових спецефектів.		4	5
Тема 11. Створення навчального портфоліо етапів моделювання Stop Motion анімації.		4	5
Тема 12. Презентація Stop Motion анімації на кафедральному перегляді. Публікація та загальний відгук. Публікація Stop Motion анімації в Інтернеті та показ друзям для отримання конструктивного відгуку для поліпшення майстерності.		4	5
<b>Всього</b>	<b>2</b>	<b>28</b>	<b>60</b>



## ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

### ІІІ СЕМЕСТР

Тема	кількість годин		
	лекції	практичні заняття	самостійна робота
Тема 1 Методи створення мультиплікаційних фільмів.	2		5
Тема 2. Дослідження методів мультиплікації. Вивчення різних методів анімації, таких як класична, комп'ютерна, покадрова Stop Motion анімації, 3D-анімація. Аналіз та порівняння основ і технік кожного методу.		2	5
Тема 3. Вибір типу мультиплікації. Визначення типу мультиплікації (2D, 3D, покадрова Stop Motion) для створення майбутнього мультиплікаційного фільму. Написання сценарію із урахуванням обраного методу анімації.		2	10
Тема 4. Розробка персонажів і об'єктів. Створення макетів та дизайну для головних персонажів та об'єктів, які будуть використовуватися у фільмі.		6	10
Тема 5. Вивчення програмного забезпечення. Ознайомлення з програмним забезпеченням для створення мультиплікаційних фільмів (наприклад : «Blender», «Adobe After Effects»)		6	10

або «Adobe Premiere Pro») та вивчення їхніх функцій.			
Тема 6. Зйомка мультиплікаційного фільму згідно сценарію.		6	10
Тема 7. Озвучка мультиплікаційного фільму. Робота із звуковими ефектами.		6	10
<b>Всього</b>	<b>2</b>	<b>28</b>	<b>60</b>

## 6. Система оцінювання освітнього компонента

СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА II СЕМЕСТР	
Загальна система оцінювання освітнього компонента	Практичні заняття – 70 балів Тестові завдання на інтерактивному сервісі PLICKERS (контрольна робота) – 10 балів Самостійна робота (навчальне портфоліо) – 10 балів Вид контролю – (залік) – 10 балів Максимальна кількість балів – 100
Вимоги до письмових робіт	Тестові завдання (контрольна робота) – 10 балів Самостійна робота (навчальне портфоліо) – 10 балів
Практичні заняття	Максимальна оцінка – 70 балів
Умови допуску до підсумкового контролю	Виконання 50 % завдань
Підсумковий контроль	Форма контролю – залік Форма здачі – комбінована (усна, письмова, тестування на інтерактивному сервісі Plickers)
III СЕМЕСТР	
Загальна система оцінювання освітнього компонента	Практичні заняття – 60 балів Тестові завдання на інтерактивному сервісі PLICKERS (контрольна робота) – 10 балів Самостійна робота (навчальне портфоліо) – 10 балів Вид контролю – (екзамен) – 20 балів Максимальна кількість балів – 100
Вимоги до письмових робіт	Тестові завдання (контрольна робота) – 10 балів Самостійна робота (навчальне портфоліо) – 10 балів
Практичні заняття	Максимальна оцінка – 60 балів
Умови допуску до підсумкового контролю	Виконання 50 % завдань
Підсумковий контроль	Форма контролю – екзамен Форма здачі – комбінована (усна, письмова, тестування на інтерактивному сервісі Plickers)

## ОЦІНЮВАННЯ ВІДПОВІДНО ДО ГРАФІКА НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

### II СЕМЕСТР

Види навчальної роботи	Навчальні тижні																Разом
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
Лекції																	
Практичні з-тя					10	10		10	10	10	10	10					70
Тестування на сервісі <b>Plickers</b> (контрольна р-та)							5		5								10
Самостійна р-та											10						10
<b>Залік</b>												10					10
Всього за тиждень					10	10	5	10	15	20	20	20					100

## ОЦІНЮВАННЯ ВІДПОВІДНО ДО ГРАФІКА НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

### III СЕМЕСТР

Види навчальної роботи	Навчальні тижні																Разом
	1	2	3	4	5	6	7										
Лекції																	
Практичні з-тя		10	10	10	10	10	10										60
Тестування на сервісі <b>Plickers</b> (контрольна р-та)					5		5										10
Самостійна р-та						10											10
<b>Екзамен</b>								20									20
Всього за тиждень		10	10	10	15	20	15	20									100

## НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

### II СЕМЕСТР

Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Лекція	
Практичне заняття	70
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers (контрольна робота)	10
Самостійна робота	10
Залік	10
<b>МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ</b>	<b>100</b>

## НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

### III СЕМЕСТР

Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Лекція	
Практичне заняття	60
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers (контрольна робота)	10
Самостійна робота	10
Екзамен	20
<b>МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ</b>	<b>100</b>

## ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	Для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
80 – 89	<b>B</b>	добре	
70 – 79	<b>C</b>		
60 – 69	<b>D</b>	задовільно	
50 – 59	<b>E</b>		
26 – 49	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-25	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## НАВЧАЛЬНЕ ПОРТФОЛІО

**ІНВАРІАНТНА ЧАСТИНА**  
(відображає рівень досягнення академічних  
знань студента)

- 1 слайд – назва портфоліо, освітній компонент, П.І.Б. студента, група;
- 2-18 слайд – зображення виконаних творчих робіт із освітнього компонента, із зазначенням номера та назви теми / завдання;
- 19-20 слайд – список літератури або Інтернет-ресурсів, які додатково використовувалися для освоєння освітнього компонента і самоосвіти.

**ВАРІАТИВНА ЧАСТИНА**  
(відображає рівень самостійної підготовки  
студента)

- 21-30 слайд – зображення процесів створення анімаційних фільмів на ПК; індивідуальних розробок (додаткові творчі та / або самостійні роботи); подані зображення (відео-файли) додаткових творчих робіт створеної анімації виконані в програмах «Adobe After Effects» та «Adobe Premiere Pro»; цифрові файли збережених проєктів, які засвідчують самостійність та індивідуальність автора.

Захист навчального портфоліо являє собою процес презентації студентом всіх виконаних творчих завдань освітнього компонента з усними коментарями

## ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Національна шкала	Шкала ECTS	ОПИС
5	9–10	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Творчі завдання виконані в програмах «Stop Motion Studio» на смартфоні, «Adobe After Effects» та «Adobe Premiere Pro» на ПК на високому професійному рівні. Надано програмні файли завдань і цифрові зображення всіх робіт. Створено навчальне портфоліо і дотримана його структура.
4	7–8	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Творчі завдання виконані в програмах «Stop Motion Studio», «Adobe After Effects» та «Adobe Premiere Pro» на належному рівні. Надано програмні файли завдань і цифрові зображення всіх робіт. Відсутність деяких практичних робіт (1-2). Створено навчальне портфоліо, але відсутній один його структурний елемент.
3	6–5	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Творчі завдання в програмах «Stop Motion Studio», «Adobe After Effects» та «Adobe Premiere Pro» виконані не в повному обсязі – на середньому рівні. Допущені помилки при виконанні основного завдання. Не в повній мірі надано програмні файли і цифрові зображення завдань. Відсутність деяких практичних робіт (2-4). Створено навчальне портфоліо, але відсутні два структурних елементи.
2	4–3	Поверхневий, не актуальний підбір літератури та інформаційних джерел. Творчі завдання в програмах «Stop Motion Studio», «Adobe After Effects» та «Adobe Premiere Pro» виконані не в повному обсязі на низькому рівні. Творчі завдання виконано з грубими помилками. Надано тільки цифрові зображення практичних робіт без програмних файлів. У навчальному портфоліо відсутність більше двох структурних елементів.
1	1–2	Відсутній підбір літератури та інформаційних джерел. Більша частина творчих завдань відсутня. Роботи виконані частково на дуже низькому рівні. Відсутність навчального портфоліо.



## КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ І ВМІНЬ СТУДЕНТІВ

Оцінка ECTS	Національна шкала	Теоретична підготовка	Практичні уміння і навички	
A	Відмінно	<p>Студент демонструє сформованість загальних та фахових компетентностей на високому рівні, виявляє всебічне, систематичне і глибоке знання навчального матеріалу. Вміє збирати, аналізувати та описати необхідну інформацію, використовуючи Інтернет та електронні бази даних.</p> <p>Вміє вести компоновку і проєктувати графічні об'єкти за допомогою графічних редакторів та вміє передати свої дії словесно та письмово.</p> <p>Відповідь студента відрізняється точністю формулювань, логікою; достатній рівень узагальненості знань; студент відповів на екзаменаційні питання в повному обсязі. Мають місце обґрунтованість та повнота відповіді на теоретичні питання.</p> <p>Можлива присутність деяких недоліків у вигляді описок.</p>	<p>Студент самостійно виконує практичну роботу з дотриманням законів композиції; володіє базовими навичками в роботі із програмами : «Stop Motion», «Adobe After Effects» та «Adobe Premiere Pro». Здатний проаналізувати й узагальнити отриманий результат. Робота студента відзначається високим професіоналізмом;</p> <p>характеризується оригінальністю задуму (сценарію), бездоганним володінням матеріалу. Оформляє творчі завдання у вигляді навчального портфоліо (презентації) в електронному вигляді на високому рівні.</p>	
B				C
D	D			

<b>Е</b>	<b>Задовільно</b>	<p>Студент демонструє сформованість загальних та фахових компетентностей на базовому рівні: виявляється відсутність окремих знань, умінь, навичок за деякими фаховими компетентностями, відчуває значні труднощі при оперуванні знаннями та вміннями, не може обґрунтувати свої дії словесно чи письмово. Виконує творчі завдання не в повному обсязі. Студент відповів на екзаменаційні питання в неповному обсязі, немає повної та чіткої відповіді на теоретичні питання, але практичне завдання в основному виконане. Можлива присутність деяких грубих теоретичних помилок.</p>	<p>Студент може виконати найпростіші типові вправи за зразком, виявляє здатність компоувати кадри у відео редакторах, але не спроможний самостійно виконати роботу до її завершення. При виконання практичних робіт студент виконує роботу за зразком (інструкцією), без будь-якої креативності. В роботі присутня некоректність зйомки щодо сценарію; негармонійне співвідношення кадрових блоків; часткова незавершеність виконаної роботи; недостатнє володіння технічними навиками. Оформляє творчі завдання у вигляді навчального портфоліо (презентацію) в електронному вигляді на задовільному рівні.</p>
<b>FX</b> <b>F</b>	<b>Незадовільно</b>	<p>Студент демонструє сформованість загальних та фахових компетентностей на рівні нижче базового, проявляється недостатність знань, умінь, навичок. Може виконувати лише часткові творчі завдання не в повному обсязі і оформляючи портфоліо відчуває значні труднощі при оперуванні знаннями та вміннями, не може обґрунтувати свої дії словесно чи письмово. Студент знайомий лише з деякими основними поняттями та визначеннями освітнього компонента, із допомогою викладача може сформулювати лише деякі основні положення теорії; повністю відсутні відповіді на теоретичні питання, відповідає не по суті.</p>	<p>Студент знає умовні кроки у відео редакторі та програмі «Stop Motion», вміє їх розрізняти, але не володіє ними; вміє виконувати лише елементарні кроки. При виконанні практичних робіт студент вміє користуватися інструкціями та відеоуроками, але не може самостійно виконати роботу. В практичній роботі відсутність креативності; невдале розташування кадрів; уповільненість анімації, неправильне оформлення та обробка відеоматеріалу, неграмотне технічне виконання. Виконуючи творчі завдання не в повному обсязі і оформляючи навчальне портфоліо (презентацію), відчуває значні труднощі при оперуванні знаннями та вміннями.</p>

## 7. Політика освітнього компонента

### ПОЛІТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Академічна доброчесність	<p>Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. У випадку таких подій – реагування відповідно до кодексу честі ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника. Ознайомитися із положенням можна за посиланням : URL : <a href="http://surl.li/qckzr">http://surl.li/qckzr</a></p> <p>Дані правила допоможуть студентам уникнути можливих суперечностей, конфліктів та інших незручностей, розроблені із метою підвищення ефективності навчально-виховного процесу, а також врегулювання комплексу взаємовідносин, підтримки іміджу університету серед навчальних закладів нашої держави і Європи в цілому.</p>
Пропуски занять (відпрацювання)	<p>Можливість і порядок відпрацювання пропущених студентом занять регламентується у відповідності до «Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності студентів ДВНЗ “Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника ” ( введено в дію із внесеними змінами наказом ректора №212 від 06.04.2021)» (див. стор. 4.).</p> <p>Ознайомитися із положенням можна за посиланням : URL : <a href="http://surl.li/yovg">http://surl.li/yovg</a></p>
Виконання завдання пізніше встановленого терміну	<p>У разі виконання завдання студентом пізніше встановленого терміну, без попереднього узгодження ситуації з викладачем, регламентується у встановленого терміну відповідності до «Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності студентів ДВНЗ “Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника ” ( введено в дію із внесеними змінами наказом ректора №212 від 06.04.2021)» – стор. 4-5.</p> <p>Ознайомитися із положенням можна за посиланням : URL : <a href="http://surl.li/yovg">http://surl.li/yovg</a></p>
Невідповідна поведінка під час заняття	<p>Невідповідна поведінка під час заняття регламентується рядом положень про академічну доброчесність (див. вище) та може призвести до відрахування здобувача вищої освіти (студента) «за порушення навчальної дисципліни і правил внутрішнього розпорядку вищого закладу освіти», відповідно до п.14 «Відрахування студентів» «Положення про порядок переведення, відрахування та поновлення студентів вищих закладів освіти».</p> <p>Ознайомитися із положенням можна за посиланням : URL : <a href="http://surl.li/fmvk">http://surl.li/fmvk</a></p>

Додаткові бали	Отримання додаткових балів за дисципліною можливе в разі виконання індивідуальних завдань, попередньо узгоджених з викладачем. Перелік індивідуальних завдань міститься у навчальній програмі до курсу. Також за рішенням кафедри студентам, які брали участь у науково-дослідній роботі (роботі конференцій, студентських наукових гуртків та проблемних груп, підготовці публікацій), а також були учасниками олімпіад, конкурсів, можуть присуджуватися додаткові бали «Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності студентів ДВНЗ “Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника” (введено в дію із внесеними змінами наказом ректора №212 від 06.04.2021) – стор. 3. Ознайомитися із положенням можна за посиланням : URL : <a href="http://surl.li/yovg">http://surl.li/yovg</a>
Неформальна освіта	Можливість зарахування результатів неформальної освіти регламентується «Положенням про порядок зарахування результатів неформальної освіти у ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника» (введено в дію наказом ректора №672 від 24.11.2022). Ознайомитися із положенням можна за посиланням : URL : <a href="http://surl.li/dzryl">http://surl.li/dzryl</a>

### РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

#### Основна

1. Barry Jc Purvers. Stop Motion : Passion. Process and Performance. New York : Publishing a Focal Press is an Elsevier, 2008. 370 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qbloi>
2. Eric Goldberg. Character animation crash course. New York : Publishing Silman-James Press, 2008. 241 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblpk>
3. Harold Whitaker, John Hals. Timing for Animation. New York : Publishing a Focal Press Book, 2005. 174 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblpy>
4. Jos Stam. The art of Fluid Animation. New York : Publishing a Focal Press Book, 2016. 275 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblrn>
5. Susannah Shaw. Stop Motion : Craft skills for Model Animation. New York : Publishing a Focal Press, 2017. 247 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qbluv>
6. Susannah Shaw. Stop Motion : Craft skills for Model Animation. New York : Publishing a Focal Press is an Elsevier, 2004. 265 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblvd>
7. Susannah Shaw. Stop Motion. New York : Publishing a Focal Press is an Elsevier, 2004. 219 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblvh>
8. Tom Gasek. Frame by frame Stop Motion. The guide to Non-Puppet photographic. Animation technigues. New York : Publishing a Focal Press Book, 2017. 269 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblvq>
9. Городецький В. І. Комп'ютерні технології в мистецтві : методичні рекомендації. Івано-Франківськ : Симфонія Форте, 2018. 52 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qbmle>
10. Городецький В. І. Комп'ютерні технології в мистецькій освіті: методичні рекомендації. Івано-Франківськ : Симфонія Форте, 2018. 48 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qbmlj>
11. Городецький В. І. Методична робота над мультиплікацією в загальноосвітній школі та використання її в навчально-виховному процесі. *Естетичні засади*

*розвитку педагогічної майстерності викладачів мистецьких дисциплін* : матеріали тез доп. міжнар. наук.-практ. конф., м. Умань, 8-9 квітня 2021р. Умань, 2021. С. 62 – 66. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qbmmb>

12. Городецький В. І. Мультимедійна презентація : методичні рекомендації. 2-ге вид., переробл. і допов. Івано-Франківськ : Симфонія Форте, 2020. 68 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qbmkv>
13. Городецький В. І. Поворотний столик для предметної зйомки своїми руками : навч. посіб. Івано-Франківськ, 2022. 104 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qbm kz>

### Додаткова

1. Andy Beane. 3D Animation. New York : Publishing a John & Sons, 2012. 354 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblnr>
2. D. Roland Hess. Animating with Blender. How to create short animations from start to finish. New York : Publishing a Focal Press is an Elsevier, 2009. 366 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblox>
3. Jeff Foster. After Effects and Photoshop. Animation and Production Effects for DV and Film. New York : Publishing a Focal Press Book, 2008. 386 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblqn>
4. Preston Blair. Carton Animation. New York : Publishing A Focal Press Book, 2007. 202 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblse>
5. Richard Williams. The animator survival kit. For classical, computer, games, stop motion and internet animators. New York : Publishing a Focal Press Book, 2008. 346 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblsq>
6. Roger Buzz King. 3d animation for the raw beginner using autodesk maya 2e. New York : Publishing a CRC Press, 2019. 453 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblsz>
7. Roger Buzz King. 3D animation for the raw beginner using Maya. New York : Publishing a Chapman & Hall Book, 2015. 472 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblth>
8. Rolf Giesen, Anna Khan. Acting and Character Animation. The Art of Animated Films, Acting and Visualizing. New York : Publishing a CRC Press, 2018. 409 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qbltq>
9. Sam Vila. Blender for Visual Effects. New York : Publishing a CRC Press, 2015. 158 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblty>

10. Stive Roberts. Character animation in 3D. New York : Publishing a Focal Press is an Elsevier, 2004. 262 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblul>
11. Tom Gasek. Frame by Frame. The guide to Non-Traditional Animation Techniques. New York : Publishing a Focal Press Book, 2012. 214 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblwc>
12. Tony White. Animator's Sketchbook. How to see, Interpret Draw like a Master Animator. New York : Publishing a CRC Press, 2017. 328 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <http://surl.li/qblwo>

**Викладач** : Городецький Віталій Іванович  
старший викладач кафедри методики викладання  
образотворчого і декоративно-прикладного  
мистецтва та дизайну