

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

**ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО В ОБРАЗОТВОРЧІЙ
ДІЯЛЬНОСТІ**

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

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол №1
від «2» вересня 2024 р.

м. Івано-Франківськ – 2024р.

1. Загальна інформація

ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ	
Назва освітнього компонента	Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності
Викладач (-і)	Городецький Віталій Іванович
Контактний телефон викладача	+38 (097-915-10-64)
E-mail викладача	vitaliy.gorodetskiy@pnu.edu.ua
Формат освітнього компонента	Очний/заочний
Обсяг освітнього компонента	3 кредити ЄКТС, 90 годин
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pnu.edu.ua/course/subscription/through/url/a2d5ea1f2eb18cc09983
Консультації	Четвер, 14.00-15.00

2. Анотація до освітнього компонента

АНОТАЦІЯ ДО ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА
<p>Освітній компонент «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» спрямований на вивчення основ векторної графіки та її застосування в Adobe Illustrator. Студенти отримають унікальну можливість поглибитися в світ технологій та ресурсів, які пропонує цей векторний редактор. Через практичні вправи та творчі проекти студенти вивчатимуть різні аспекти створення графічних об'єктів, включаючи форми, лінії та колір. Освітній компонент спрямований на розвиток навичок комп'ютерного проєктування та креативності, дозволяючи студентам використовувати Adobe Illustrator для створення якісних та естетичних графічних робіт.</p> <p>Освітній компонент «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» глибоко аналізує різноманітні функції та інструменти Adobe Illustrator, надаючи студентам можливість освоїти не лише базові навички, а й високоспеціалізовані техніки. Під час навчання студенти вивчатимуть принципи створення складних об'єктів, використання маскування, роботу з текстом та шрифтами.</p>

Особлива увага приділяється також інтеграції векторних графічних елементів в інші програми та проекти, що є важливою навичкою в індустрії дизайну та реклами. Студенти отримують можливість розширити свої творчі горизонти та розвивати унікальний стиль в дизайні за допомогою відомого графічного інструменту.

Цей освітній компонент акцентує не лише на технічних аспектах роботи з Adobe Illustrator, а й на стратегічному підході до проектування, розвиваючи в студентів критичне мислення та здатність ефективно взаємодіяти в команді у сфері дизайну.

Предметом освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» є вивчення сучасних методів комп'ютерного проектування з особливим акцентом на векторну графіку та її використання в програмі Adobe Illustrator. Студенти матимуть змогу ознайомитися з основними інструментами та функціями векторного редактора, а також розвивати навички створення високоякісних векторних зображень.

Зміст освітнього компонента :

1. Основи векторної графіки
 - 1.1. Основні поняття та принципи дизайну
 - 1.2. Історія та розвиток комп'ютерного проектування
2. Векторна графіка в Adobe Illustrator
 - 2.1. Вивчення інтерфейсу Adobe Illustrator
 - 2.2. Основні інструменти та їх використання
 - 2.3. Робота з фігурами, контурами та шарами
3. Проектна робота
 - 3.1. Проектування іконок
 - 3.2. Створення логотипу на основі спряження ліній
 - 3.3. Малювання векторного пейзажу
4. Презентація та обговорення проектів
 - 4.1. Створення навчального портфолію
 - 4.2. Презентація творчих проектів та навчального портфолію на кафедральному перегляді
5. Оцінювання
 - 5.1. Активність на заняттях та виконання практичних завдань
 - 5.2. Залікові роботи та тестування на сервісі «Plickers»
 - 5.3. Проектна робота та її презентація

3. Мета та цілі освітнього компонента

МЕТА ТА ЦІЛІ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Мета освітнього компонента : Метою освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» є підготовка студентів до професійного використання комп'ютерних технологій у галузі дизайну та проектування. Освітній компонент спрямований на розвиток творчого мислення, практичних навичок та глибокого розуміння основ дизайну та графіки, зокрема в контексті векторної графіки та роботи в Adobe Illustrator.

Цілі освітнього компонента :

- ✓ Оволодіння інструментами Adobe Illustrator :
Надання студентам поглиблених знань та навичок у використанні векторного редактора Adobe Illustrator для ефективного створення векторних зображень.
- ✓ Вивчення основ комп'ютерної графіки :
Розуміння принципів роботи з векторною графікою, включаючи використання кольорів, форм та тексту.
- ✓ Розвиток творчого підходу до дизайну :
Сприяння розвитку творчого мислення та здатності створювати естетично привабливі та функціональні графічні роботи.
- ✓ Освоєння технік проектування іконок :
Вивчення сучасних технік та принципів проектування іконок для мобільних додатків з метою створення зручних та ефективних користувацьких взаємодій.
- ✓ Розвиток навичок роботи в команді :
Формування здатності ефективно співпрацювати та комунікувати в групі, реалізуючи спільні проекти та завдання.
- ✓ Створення та презентація власних проектів :
Надання можливості студентам розробляти власні творчі проекти, а також вміння ефективно презентувати свої ідеї та результати.
- ✓ Готовність до професійної діяльності в області комп'ютерного дизайну :
Підготовка студентів до практичного використання отриманих знань та навичок у сучасній індустрії комп'ютерного дизайну та проектування.

Завдання освітнього компонента :

1. Створення векторного логотипу. Студентам надається певна тема. Завданням є розробка унікального векторного логотипу за допомогою Adobe Illustrator. Студенти повинні врахувати основи дизайну та ефективно використовувати інструменти редактора.
2. Дизайн іконки для мобільних додатків. Студентам дається конкретне завдання (власне хобі) на розробку інтерфейсу для іконки для мобільних додатків. Завдання включає створення макетів та прототипів іконок.

3. Редизайн відомого продукту. Студенти вибирають відомий продукт і розробляють новий дизайн для його упаковки або рекламного матеріалу. Завдання включає дослідження цільової аудиторії та створення привабливого та функціонального дизайну тієї чи іншої продукції.

4. Створення навчального портфоліо. Студенти демонструють набуті знання, свої творчі роботи та методику їх виконання через створення презентації.

Результати навчання освітнього компонента :

знати:

- ✓ історію розвитку векторної графіки;
- ✓ основні поняття та визначення векторної графіки ;
- ✓ різноманітні техніки, які застосовують при створенні іконок та логотипів в Adobe Illustrator.

вміти :

- ✓ інтерпретувати відомі бренди, застосовуючи «редизайн»;
- ✓ залучати ці графічні зображення як джерела для власних творчих пошуків;
- ✓ застосовувати методику створення іконок та логотипів на основі сучасних цифрових технологій;
- ✓ використовувати основи малювання пейзажу засобами векторного редактора Adobe Illustrator;
- ✓ володіти комп'ютерними програмами та різноманітною технікою, яка застосовується при створенні векторних зображень.

ПРОГРАМНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

Інтегральна компетентність

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі образотворчої та освітньої діяльності або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій та методів відповідної науки і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК 1. Здатність письмово й усно спілкуватися (комунікувати) українською – державною мовою; здатність реагувати мовними засобами на повний спектр соціальних і культурних явищ – у навчанні і на практиці; здатність використовувати засоби художньої виразності у сучасному полікультурному просторі.

ЗК 4. Здатність ефективно формувати комунікаційну стратегію в загальноосвітньому процесі, працювати в команді з дотриманням етичних норм і цінностей сучасного мультикультурного суспільства, діяти соціально відповідально, толерантно та коректно.

ЗК 5. Здатність вчитися самостійно й автономно, розробляти власну траєкторію саморозвитку упродовж навчання в університеті та усього життя.

ЗК 6. Здатність генерувати нові ідеї, вміння диференціювати традиційні та інноваційні способи вирішення завдань та знаходити межі їхнього застосування у навчально-виховному процесі.

Фахові компетентності (ФК)

ФК 1. Здатність до теоретичного освоєння мистецької спадщини, фахової орієнтації у сучасному світовому та українському образотворчому просторі.

ФК 2. Володіння образотворчою грамотою на рівні, необхідному для сприймання, оцінки та створення художнього образу.

ФК 3. Здатність до практичної та оцінної художньої діяльності.

ФК 6. Здатність до творчої, художньо-педагогічної, організаторської та художньо-естетичної діяльності, спрямованої на духовний і культурний розвиток особистості.

ФК 7. Здатність планувати процес навчання образотворчого мистецтва у загальноосвітній школі та у позашкільних закладах, забезпечувати його реалізацію та оцінку отриманих результатів.

ФК 9. Здатність до застосування в освітньому процесі сучасних художньо-педагогічних технологій.

ФК 10. Здатність керувати художньо-творчою діяльністю учнів, враховуючи їх вікові та індивідуальні особливості.

ФК 11. Здатність до виявлення творчих здібностей дитини, засобами діагностики навчальних та художньо-творчих досягнень учнів та прогнозування їх особистісного розвитку.

ФК 12. Здатність застосовувати образотворче мистецтво як засіб естетичного виховання школярів.

ФК 13. Здатність застосовувати сучасні методики і освітні технології для забезпечення якості оволодіння основами образотворчості в закладах загальної середньої та позашкільної освіти з образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва, початкових спеціалізованих мистецьких навчальних закладах з поглибленим вивченням образотворчого мистецтва.

Програмні результати навчання (ПРН)

ПРН 1. Вміння вирішувати нестандартні проблем та завдань в галузі професійної діяльності або у процесі навчання, що потребують інтегрованих знань застосування певних теорій і методів відповідної науки.

ПРН 2. Вміння провадити урочну (класну) та позаурочну діяльність з образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва.

ПРН 3. Знання етапності процесу формування уявлень про сутність, види та жанри мистецтва; оперування системою мистецьких знань, художньо-естетичних понять і категорій, необхідних для викладання образотворчих дисциплін у школі та позашкільних закладах.

ПРН 4. Знання шляхів розширення і збагачення художньо-естетичного досвіду, опанування художніми вміннями та навичками з метою повноцінної практичної художньої діяльності, підвищення професійної майстерності.

ПРН 5. Вміння використовувати власні знання в процесі освітньо-практичної діяльності.

ПРН 6. Формування художньої компетентності школяра: знання, уміння, досвід, особистісні якості для успішної художньої діяльності усвідомлюючи відповідальність за її результати.

ПРН 10. Уміння застосувати у професійній діяльності фундаментальні знання з комп'ютерних технологій.

ПРН 14. Здатність застосовувати сучасні методики і освітні технології для забезпечення якості вивчення учнями образотворчого мистецтва в закладах загальної середньої та позашкільної освіти.

5. Організація навчання

ОБСЯГ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА	
Вид заняття	Загальна кількість годин
Лекція	4
Практичні заняття	26
Самостійна робота	60
Всього	90

ОЗНАКИ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА			
Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
IV	014 «Середня освіта»	II	Вибірковий

ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

IV СЕМЕСТР

Тема	кількість годин		
	лекції	практичні заняття	самостійна робота
Загальна тема вивчення освітнього компонента : ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН В ADOBE ILLUSTRATOR			
Тема 1. Основи векторної графіки.	2		
Тема 2. Що являє собою векторний редактор «Adobe Illustrstor». Огляд інтерфейсу. Базові інструменти та панелі. Налаштування та створення власного робочого середовища.	2		
Тема 3. Виконання вправ в Adobe Illustrator. (Урок 1. Основи). Робота з інструментом «Перо». Робота з інструментами «Виділення» та «Фігури». Робота із панелями «Колірна панель» та «Панель обведення». Практичні вправи. Максимальна оцінка – 10 балів .		4	5
Тема 4. Виконання вправ в Adobe Illustrator. (Урок 2. Функції). Робота із «Шарами» та панеллю «Групи об'єктів». Робота з інструментом «Перо», «Відкритий та закритий контур». Робота із фігурами «Масштабування об'єктів», «Поворот об'єктів». Робота із панелями «Обробка контурів» та «Панель вирівнювання». Практичні вправи. Максимальна оцінка – 10 балів .		4	5
Тема 5. (Урок 3. Створення логотипу на основі спряження ліній). Максимальна оцінка – 20 балів .		4	10

Тема 6. (Урок 4. Малювання векторного пейзажу). Збір матеріалу. Виконання проєкту в Adobe Illustrator. Максимальна оцінка – 20 балів .		4	10
Тема 7. (Урок 5. Створення іконок для мобільних додатків). Пошук інформації. Збір матеріалу. Виконання ескізу в олівці.		4	10
Тема 8. Продовження створення іконок для мобільних додатків. Виконання проєкту в Adobe Illustrator. Максимальна оцінка – 30 балів .		4	10
Тема 9. Створення навчального портфолію. Максимальна оцінка – 10 балів . Презентація навчального портфолію та виконаних робіт на кафедральному перегляді.		2	10
Всього		4	26

6. Система оцінювання освітнього компонента

СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА	
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)

ОЦІНЮВАННЯ ВІДПОВІДНО ДО ГРАФІКА НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ																		
Види навчальної роботи	Навчальні тижні																Разом	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
Лекції																		
Практичні з-тя			10	10	20	20		25	5									90
Тестування на сервісі Plickers (контрольна р-та)									5									5
Самостійна р-та								5										5
Залік																		
Всього за тиждень					10	10	5	10	5	10		10	10	10	10	10		100

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Лекція	
Практичне заняття	90
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers (контрольна робота)	5
Самостійна робота	5
Залік	
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	100

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	A	відмінно	зараховано
80 – 89	B	добре	
70 – 79	C	задовільно	
60 – 69	D		
50 – 59	E		
26 – 49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-25	F	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 побудови графічних зображень на ПК; індивідуальних розробок (додаткові творчі та / або самостійні роботи); подані зображення додаткових творчих робіт виконані у векторному редакторі Adobe Illustrator; 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 графічних редакторах 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 у векторних редакторах 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 у векторних редакторах 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 у векторних редакторах 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 векторним редактором Adobe Illustrator. Здатний проаналізувати й узагальнити отриманий результат. Робота студента відзначається високим професіоналізмом; характеризується оригінальністю композиції, пропорційності, бездоганним володінням матеріалу.</p> <p>Оформляє творчі завдання у вигляді навчального портфоліо (презентації) в електронному вигляді на високому рівні.</p>
B			
C	Добре	<p>Студент демонструє сформованість загальних та фахових компетентностей на достатньому рівні. Вміє збирати, аналізувати та описати необхідну інформацію, використовуючи Інтернет та електронні бази даних. Вміє вести компоновку і проєктувати графічні об'єкти за допомогою комп'ютерних графічних програм, але недостатньо передає свої дії словесно та письмово.</p> <p>Студент відповів на екзаменаційні питання в повному обсязі, освітлені всі теоретичні питання, але має місце деяка необґрунтованість освітлення цих питань.</p>	<p>Студент самостійно виконує типові вправи редагування зображень, володіє базовими навичками в роботі із векторним редактором Adobe Illustrator. Виконує творчі завдання, допускаючи незначні помилки і неточності. Вміє вести компоновку і проєктувати графічні об'єкти за допомогою векторних редакторів.</p> <p>Оформляє творчі завдання у вигляді навчального портфоліо (презентації) в електронному вигляді на достатньому рівні.</p>
D			

Е	Задовільно	<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 виконувати основні елементарні кроки у векторних 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 непропорційність; негармонійне співвідношення величин; часткова незавершеність виконаної роботи; недостатнє володіння технічними навиками. Оформляє творчі завдання у вигляді навчального портфолію (презентацію) в електронному вигляді на задовільному рівні.</p>
FX	Незадовільно	<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 портфолію 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 графічні вправи та 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 композиційне рішення; неправильне визначення пропорційності, неграмотне технічне виконання. Виконуючи творчі завдання не в повному обсязі і оформляючи навчальне портфолію (презентацію), відчуває значні труднощі при оперуванні знаннями та вміннями.</p>
F			

7. Політика освітнього компонента

ПОЛІТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

<p>Академічна доброчесність</p>	<p>Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. У випадку таких подій – реагування відповідно до кодексу честі ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника».</p> <p>URL : https://docs.google.com/viewer?url=https%3A%2F%2Fpnu.edu.ua%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F02%2Fcode_of_honor.doc</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>
<p>Пропуски занять (відпрацювання)</p>	<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 з положенням можна за посиланням: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf</p>
<p>Виконання завдання пізніше встановленого терміну</p>	<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: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf</p>
<p>Невідповідна поведінка під час заняття</p>	<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» – ознайомитися із положенням можна за посиланням:</p>

	https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2018/04/Polozhennia-pro-poriadok-perevedennia-vidrakhuvannia-ta-ponovlennia-studentiv-vyshchikh-zakladiv-osvity-1996.pdf
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: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf
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) – https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2022/11/neformalna-osvita.pdf

8. Рекомендована література

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Brian Wood. Adobe Illustrator CC 2017. The official training workbook from Adobe. Printed and bound in the United States of America, 2018. 776 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1rfzEHy5fX7OkQpvdGzMK80Vg3YeiRO4w/view>
2. Brian Wood. Adobe Illustrator CC Classroom in Book, 2018 release. The official training workbook from Adobe. Printed and bound in the United States of America, 2017. 709 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1rfzEHy5fX7OkQpvdGzMK80Vg3YeiRO4w/view>
3. Dena Wilson and Peter Lourekas. Learn Adobe Illustrator CC for graphic design and Illustration. Published by : Copyright, 2016. 303 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/1zFHxCaBR5a13m_nZUzIQwSRwUXJ3KEA/view
4. Jenifer Smith and the AGI Creative Team. Adobe Illustrator. Digital Classroom. Published by : John Wiley & Sons, Inc, 2013. 418 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1jOtmPjTlb4Au768gr3B9comYStoLS3c/view>
5. Loreto Binvignat Streter. Essential fashion illustrator : digital. Published by : Copyright, 2010. 191 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1MqzrFbkXbWvxI5gtvdp6POiQawTWYCVB/view?usp=sharing>
6. Marianne Centner and Frances Vereker. Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator. Published by : John Wiley & Sons, Inc, 2007. 214 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1RFGRfbOEOk51IrSC3rmCSdsi2MYOoMM0/view>
7. Rafiq Elmansy. Illustrator Foundations. The Art of Vector Graphics, Design and Illustration in Illustrator. Published by : New York & London Focal Press? 2013. 312 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/1ZAZpfJtiAHKLYaHZUxaB_cv2W-HvoEHN/view
8. Rick Moore. Design with Adobe Illustrator. Adobe Press books are published by : Peachpit, 2013. 70 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/1CEyeHs34_Va-gSZWZkIknLS6yILA1Ab9/view

9. Sharon Stuer. The Adobe Illustrator CS Wow! Book / Part 1. Published by : Peachpit Press, 2004. 244 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1cvFN69zUXv8X6Lnn3KDhfEnxeR1AlMyF/view>
10. Комп'ютерна графіка [Електронний ресурс] : навч. посіб. для студ. спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» / КПІ ім. Ігоря Сікорського ; уклад.: К. О. Чепурна. Електронні текстові дані (1 файл: 16,6 Мбайт). Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. 64 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1gKgMO9cZT5oZNtbgIZlulDZk9TgNmYOI/view>
11. Олійник Ю. І. Основи комп'ютерної графіки : навчально-методичний посібник. Ч. 1. Херсон : Штрих, 2013. 91 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1CAIyZejBvDXIR4txdt0XY72cR3rvgvCQ/view>
12. Олійник Ю. І. Основи комп'ютерної графіки : навчально-методичний посібник. Ч. 2. Херсон : Штрих, 2013. 71 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1Cc2DdpSEBYpTDnkCZ2OPIAwYIwofIO9S/view>

Додаткова

1. Chris Botello. Adobe Illustrator CS2 Revealed. Published Copyright, 2005. 526 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1Z4cAUcmvD4zKFJnWL--PN3436-DrBFgH/view>
2. Mordy Golding. Real World Adobe Illustrator CS4/ Published by : Peachpit Press, 2009. 601 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1Z4cAUcmvD4zKFJnWL--PN3436-DrBFgH/view>
3. Steve Caplin. Art design in Photoshop. Printed and bound in Canada : Elsevier. 2008. 257 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/16tN7oZCH3rII9HFttO6HsoML1e-QTy5C/view>
4. Steve Caplin. How to cheat in Photoshop. The art of creating photorealistic montages. Focal Press is an imprint of Elsevier, 2004. 322 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/16HGBGrhqmx2YTtXGqY1qMBdxxph4qc12/view>

5. Борисова С. Пошук джерел натхнення при проектуванні об'єктів арт-дизайну. *Дизайн після епохи постмодернізму : ідеї, теорії, практика* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 15 – 16 квітня 2021р. Київ : КНУКІМ, 2021. С. 190 – 193.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/1HZpVU_VLoYxsCxG4aka8eNXJ5JVxoM2e/view
6. Гордійчук Я. Ю. Трансформація галузі графічного дизайну внаслідок еволюції іт-технологій. *Дизайн після епохи постмодернізму : ідеї, теорії, практика* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 15 – 16 квітня 2021р. Київ : КНУКІМ, 2021. С. 81 – 85.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/1ZOA_7khE7ffuq9hv4kKKPYNuTdEgeix8/view
7. Кравченко Н. І., Новицька О. І. Фірмовий колір як складова концепції ідентифікації бренда. *Дизайн після епохи постмодернізму : ідеї, теорії, практика* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 15 – 16 квітня 2021р. Київ : КНУКІМ, 2021. С. 123 – 127.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/199xC4XGtnXYuNKAz_A1cRj8F479xJB-b/view
8. Лукянов Д. В. Перспективи розвитку дизайну в Україні. *Збірник наукових праць «Мистецька освіта»*. Київ, 2019. Вип. 1. С. 85 – 92.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1uoNs8nc2qXb7Aek-Eqgv9Z2y1eyFW-bE/view>
9. Мельник А. Архітектура комп'ютера : підручник. Луцьк : Волинська обласна друкарня, 2008. 470 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1XYMIIIsmAfwGiox7cTGOynwU1K2xVuub/view>

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