

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

МЕТОДИ КОМП'ЮТЕРНОГО ПРОЄКТУВАННЯ

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	Методи комп'ютерного проєктування
Викладач (-і)	Городецький Віталій Іванович
Контактний телефон викладача	+38 (097-915-10-64)
Е-mail викладача	vitaliy.gorodetskiy@pnu.edu.ua
Формат освітнього компонента	Очний/заочний
Обсяг освітнього компонента	6 кредитів ЄКТС, 180 годин
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pnu.edu.ua/course/subscription/through/url/8cdfd6c078f9b5f8a039
Консультації	Четвер, 14.00-15.00

2. Анотація до освітнього компонента

АНОТАЦІЯ ДО ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Освітній компонент «Методи комп'ютерного проєктування» спрямований на вивчення сучасних методів комп'ютерного проєктування на створення рекламної продукції в V семестрі. Зокрема, увага приділяється поліграфічному дизайну, де студенти вчаться розробляти друковані буклети та каталоги своїх творчих робіт, використовуючи програмні засоби для графічного дизайну. Студенти також отримують навички роботи з електронними буклетами, враховуючи високий попит на цифрові технології в рекламній сфері.

Освітній компонент охоплює ключові аспекти комп'ютерного проєктування, такі як вибір кольорів, композиція, типографіка та використання графічних інструментів для створення професійної та ефективної рекламної продукції.

Протягом вивчення освітнього компонента також розглядаються сучасні тенденції у світі дизайну та реклами, включаючи використання інтерактивних технологій у рекламній продукції та адаптацію дизайну до різних медіаформатів. Завдяки практичним завданням та проєктам, студенти отримують можливість

вдосконалювати свої навички та будувати навчальне портфоліо, що стає цінним ресурсом при освоєнні сфери рекламного дизайну.

Також освітній компонент «Методи комп'ютерного проектування» спрямований на вивчення основних аспектів використання комп'ютерних технологій у сфері проектування меблів та інтер'єрів. Студенти отримують знання про використання спеціалізованих програм для віртуального моделювання та аналізу дизайну, а також вивчають методики створення ефективних та реальних інтер'єрів своїх житлових приміщень.

До ключових аспектів освітнього компонента входить ознайомлення з сучасними програмними інструментами для створення 3D-моделей меблів та інтер'єрів, аналіз їхнього функціоналу та використання в реальних проєктах. Студенти навчаються вирішувати завдання, пов'язані з плануванням простору, вибором кольорової гами, матеріалів та світлового оформлення.

Окрім того, студенти отримують поглиблене розуміння принципів ергономіки та функціональності, що є важливими аспектами проектування меблів.

Студентам відводиться час для практичних вправ та проєктів, які допомагають їм розвивати навички використання конкретних програмних засобів та вдосконалювати їхні проєктні здібності.

Завдяки цьому навчанню, студенти отримують необхідні навички для успішної роботи у сфері дизайну меблів та інтер'єрів, де використання комп'ютерного проектування вважається необхідним елементом для досягнення високого стандарту якості та відповідності сучасним тенденціям.

Після успішного вивчення освітнього компонента «Методи комп'ютерного проектування» студенти матимуть знання про основні принципи та методи проектування, що використовуються в індустрії дизайну. Вони зможуть застосовувати ці навички для розробки різноманітних рекламних матеріалів, включаючи буклети, листівки, постери та інші види поліграфічної продукції, а також створювати проєкти меблів та інтер'єру свого житлового приміщення.

Предметом освітнього компонента «Методи комп'ютерного проектування» є комп'ютерне проектування рекламного буклету (каталогу творчих робіт) в V семестрі та 3D-проектування інтер'єру власного житлового приміщення (включаючи меблі) у VI семестрі.

Зміст освітнього компонента у V семестрі :

1. **Вступ.** Визначення основних понять: комп'ютерне проектування, дизайн, рекламна продукція. Роль комп'ютерного проектування у створенні ефективної рекламної продукції.
2. **Основні принципи дизайну.** Вибір кольорів, типографіка, композиція. Аспекти взаємодії кольорів та їх психологічний вплив. Засоби створення виразного та запам'ятовувального дизайну.
3. **Графічний дизайн у поліграфії.** Основи роботи з графічними редакторами (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe In Design). Створення друкованих матеріалів: буклети, листівки, постери. Оптимізація зображень для друку.
4. **Рекламна продукція.** Аналіз рекламних стратегій та їх вплив на дизайн. Створення рекламних кампаній: від концепції до втілення. Розробка логотипів та брендингу.

5. **Електронні буклети.** Використання програм для створення електронних буклетів. Анімація та інтерактивні елементи в електронних матеріалах. Адаптація дизайну для різних пристроїв та екранів.
6. **Практичні аспекти.** Вирішення завдань та проєктів реального життя. Робота із замовниками, врахування їхніх потреб та очікувань. Підготовка навчального портфоліо.
7. **Сучасні тенденції в комп'ютерному проєктуванні.** Використання новітніх технологій у дизайні. Мультимедійні аспекти рекламної продукції (створення QR кодів на посилення мультимедійних презентацій. Тренди у графічному дизайні та рекламі.

Зміст освітнього компонента у VI семестрі :

1. **Основи 3D-комп'ютерного проєктування.** Введення у 3D-комп'ютерне проєктування. Історія та еволюція комп'ютерних технологій 3D у дизайні.
2. **Програмні інструменти для 3D-комп'ютерного проєктування.** Огляд основних програм для 3D-моделювання. Використання графічних редакторів у дизайні меблів та інтер'єрів. Функціонал та можливості програм для віртуального моделювання
3. **Проєктування меблів.** Процес створення концепції меблів. Ергономіка та функціональність у дизайні меблів. Вибір матеріалів та їх вплив на проєкт.
4. **Проєктування інтер'єру.** Планування та розміщення меблів у просторі. Кольорові рішення та палітра в дизайні інтер'єру. Освітлення та його роль у створенні атмосфери.
5. **Сучасні тенденції у дизайні.** Аналіз світових трендів у дизайні меблів та інтер'єрів. Інтеграція інноваційних технологій у 3D-проєктування.
6. **Практичні вправи та творчі проєкти.** Розвиток навичок використання програмних інструментів. Презентація та виконання проєктів у комп'ютерному середовищі.
7. **Оцінка та аналіз проєктів.** Критерії оцінки дизайну меблів та інтер'єрів. Звітність та презентація творчих проєктів. Зворотній зв'язок та можливість вдосконалення проєктів.
8. **Перспективи розвитку у галузі 3D-комп'ютерного проєктування.** Виклики та можливості сучасного дизайну. Роль інновацій у майбутньому 3D-комп'ютерного проєктування.

3. Мета та цілі освітнього компонента

МЕТА ТА ЦІЛІ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Мета освітнього компонента «Методи комп'ютерного проектування» – спрямувати навчання на вдосконалення креативного та технічного потенціалу студентів для ефективного впровадження їхніх ідей у дизайн рекламних матеріалів. Також метою цієї дисципліни є надання студентам глибокого розуміння та практичних навичок у сфері 3D-комп'ютерного проектування меблів та інтер'єрів. Освітній компонент спрямований на розвиток творчого підходу до створення ефективних та естетичних просторів, а також на формування висококваліфікованих фахівців, здатних використовувати сучасні програмні засоби для досягнення високого рівня проектування.

Основні цілі цього освітнього компонента у V семестрі :

1. **Оволодіння основами дизайну створення рекламної продукції.** Розвиток вмінь аналізу та використання елементів дизайну, таких як кольори, композиція, типографіка. Навчання створенню друкованих матеріалів, таких як буклети (каталоги творчих робіт), листівки та інші рекламні продукти, з використанням графічних редакторів. Розвиток навичок розробки та втілення концепцій рекламних кампаній з урахуванням вимог цільової аудиторії.
2. **Електронні буклети та інтерактивний дизайн.** Оволодіння навичками створення електронних буклетів (каталогів творчих робіт) та розуміння принципів інтерактивного дизайну.
3. **Аналіз тенденцій у дизайні та рекламі.** Вивчення актуальних тенденцій у сучасному дизайні та їх вплив на рекламну індустрію. Сприяння розвитку навичок, які є необхідними для подальшої кар'єри в галузі комп'ютерного проектування та реклами.

Основні цілі цього освітнього компонента у VI семестрі :

1. **Оволодіння теоретичними засадами 3D-комп'ютерного проектування.** Забезпечити студентам теоретичні знання з основ 3D-комп'ютерного проектування, враховуючи специфіку проектування меблів та інтер'єрів.
2. **Використання програмних інструментів для 3D-моделювання.** Розвинути вміння створювати віртуальні моделі меблів та інтер'єрів з використанням сучасних програмних інструментів.
3. **Розробка творчого мислення у дизайні 3D-моделювання.** Поширити креативне мислення студентів, дозволяючи їм ефективно втілювати ідеї та концепції у своїх проєктах.

4. **Вивчення ергономічних та функціональних аспектів дизайну меблів.** Надати студентам уявлення про ергономічні принципи та важливість функціональності при проектуванні меблів.
5. **Оволодіння навичками планування та оформлення інтер'єрів.** Навчити студентів планувати та створювати естетично привабливі інтер'єри, використовуючи сучасні дизайнерські методи.
6. **Вивчення сучасних тенденцій та інновацій у дизайні 3D-моделювання.** Забезпечити студентам розуміння актуальних тенденцій у світі дизайну 3D-моделювання та вміння інтегрувати їх у власні проекти.
7. **Оцінка та представлення проєктів.** Навчити студентів використовувати ефективні методи оцінки та презентації своїх дизайн-проєктів, забезпечуючи їх якість та зрозумілість для аудиторії.
8. **Підготовка до вирішення реальних завдань у галузі дизайну 3D-моделювання.** Підготувати студентів до викликів реального професійного середовища та розвитку у сфері 3D-комп'ютерного проектування меблів та інтер'єрів.

4. Програмні компетентності та результати навчання

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 годи	
	V семестр	VI семестр
Лекція	4	4
Практичні заняття	26	26
Самостійна робота	60	60
Всього	90	90

ОЗНАКИ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА			
Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
V – VI	014 «Середня освіта»	III	Нормативний

**ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА
V СЕМЕСТР**

Тема	кількість годин		
	лекції	практичні заняття	самостійна робота
Загальна тема вивчення освітнього компонента : ПРОЄКТУВАННЯ РЕКЛАМНОГО БУКЛЕТА (КАТАЛОГУ ТВОРЧИХ РОБІТ) в програмі : «Adobe Photoshop», «Adobe Illustrator», «Adobe InDesign» <i>(на вибір студента)</i>			
Тема 1. Графічний дизайн у поліграфії.	2		5
Тема 2. Типографія як вид мистецтва.	2		5
Тема 1. Розроблення концептуальної ідеї дизайну рекламного буклету (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу.		2	10
Тема 2. Створення макету рекламного буклету (каталогу творчих робіт).		4	10
Тема 3. Створення ескізу рекламного буклету (каталогу творчих робіт) та власного QR-коду.		4	5
Тема 4. Створення власного логотипу до рекламного буклету (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу. Ескізування. Виконання логотипу в Adobe Illustrator.		4	5
Тема 5. Створення основного документу рекламного буклету (каталогу творчих робіт). Вирізання		4	5

зображень творчих робіт за допомогою інструменту «Перо» із фотографій. Створення фону рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Застосування градієнту для фонових зображень. Колірна та тонова корекція зображень творчих робіт та фону.			
Тема 6. Робота із шрифтами. Пошук шрифтів та їх завантаження. Набір основних блоків тексту. Редагування. Розміщення основних блоків шрифта.		4	5
Тема 7. Остаточне редагування та зберігання вирізаних та сформованих об'єктів в єдиний формат рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Пробний друк. Створення електронного варіанта рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Створення окремої підсторінки під назвою «Проектування рекламного буклета (каталогу творчих робіт)» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Методи художнього проектування» у (формат вебсайту) на Google Диску .		4	1
Всього	4	26	60

**ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА
VI СЕМЕСТР**

Тема	кількість годин		
	лекції	практичні заняття	самостійна робота
Загальна тема вивчення освітнього компонента : 3D МОДЕЛЮВАННЯ В «SKETCHUP / PRO100 Побудова інтер'єру кімнати кухні; спальні; робочого кабінету або творчої кімнати «студії» (на вибір студента)			
Тема 1. Особливості використання технології 3D-моделювання в робочому та навчальному процесі.	2		2
Тема 2. Професія, що створює майбутнє : 3D-візуалізатор та як ним стати.	2		2
Тема 1. 3D моделювання в «SketchUp/Pro100p». Інтерфейс програми. Вивчення панелей інструментів : «Основна», «Стандартна», «Стилі», «Шари», «Пісочниця», «Прохід», «Тіні». Практичні вправи.		2	5
Тема 2. Вивчення основних інструментів : «Вибрати», «Заливка», «Гумка». Практичні вправи.		2	5
Тема 3. Вивчення інструментів рисунка : «Від руки», «Лінія», «Дуга», «Прямокутник», «Багатокутник», «Коло». Практичні вправи.		2	5
Тема 4. Вивчення інструментів модифікації : «Масштабувати», «Повернути», «Перемістити», «Зміщення», «Ведення». Практичні вправи.		2	5

Тема 5. Вивчення інструментів побудови : «Рулетка», «Показник розмірів», «Кутомір», «Осі». Практичні вправи.		2	5
Тема 6. Вивчення інструментів пісочниця : «Моделювати», «З нуля», «З контурів», «Відбиток», «Обтікання», «Відбити край», «Додати деталь». Практичні вправи.		2	5
Тема 7. Побудова інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). Ескізування.		2	5
Тема 8. Побудова інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). Визначення розмірів кімнати та внесення їх в програму. Початок побудови каркасної конструкції.		4	5
Тема 9. Побудова інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). Побудова декоративних та функціональних елементів інтер'єру. Розміщення освітлення.		4	8
Тема 10. Побудова інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). Введення фактур. Фарбування стін. Побудова меблів та їх комплектуючих. Створення скріншотів виконаного інтер'єру. Створення окремої підсторінки під назвою «3D моделювання в «SKETCHUP/PRO100» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Методи художнього проектування» у (формат вебсайту) на Google Диску. Презентація навчального портфоліо студента та проекту 3D на кафедральному перегляді.		4	8
Всього	4	26	60

6. Система оцінювання освітнього компонента

Оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти з усіх видів навчальної роботи здійснюється за стобальною шкалою і переводиться у національну шкалу та шкалу ЄКТС за схемою : (див. за посиланням)

<http://surl.li/vxwmac>

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ		
університетська	національна	шкала ЄКТС
90 – 100	зараховано	A
80 – 89		B
70 – 79		C
60 – 69		D
50 – 59		E
26 – 49	не зараховано	FX
1-25		F

Оцінки за ЗАЛІК (загальноуніверситетська шкала оцінювання)

Оцінки за **ЕКЗАМЕН** (загальноуніверситетська шкала оцінювання)

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ		
університетська	національна	шкала ЄКТС
90 – 100	відмінно	A
80 – 89	добре	B
70 – 79		B
60 – 69	задовільно	D
50 – 59		E
26 – 49	незадовільно (з можливістю повторного складання)	FX
1-25	незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)	F

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

I СЕМЕСТР

Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Форма контролю – ЗАЛІК	
Практичне заняття	65
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers	15
Самостійна робота (навчальне портфоліо у форматі вебсайту)	15
Контрольна робота	5
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	100

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

II СЕМЕСТР

Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Форма контролю – ЕКЗАМЕН	
Практичне заняття	30
Екзаменаційні завдання на інтерактивному сервісі Plickers – (30 балів + письмова робота та захист практичного завдання 20 балів)	50
Самостійна робота (навчальне портфоліо у форматі вебсайту)	15
Контрольна робота	5
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	100

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.</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>
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 з положенням можна за посиланням: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf</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: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf</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,</p>

	<p>відрахування та поновлення студентів вищих закладів освіти» – ознайомитися із положенням можна за посиланням: 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</p>
Додаткові бали	<p>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</p>
Неформальна освіта	<p>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</p>

8. Рекомендована література

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. 3D-комп'ютерне моделювання : методичні рекомендації / уклад. О. В. Мироненко, Я. Ю. Кузнєцова, Н. О. Малік. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. 33 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1I9cNFJRG0daIfurlrOAlMjPjIIZfPxaTg/view>
2. Гервас О. Г. Основи художнього проектування : навчально-методичний посібник. Умань : АЛІМІ, 2018. 183 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1Z8L8eraftP2xh3EDGspiebgLgS7IKtiN/view>
3. Основи комп'ютерного проектування : методичні вказівки / уклад. К. В. Жихарева, А. Б. Марченко, А. В. Кравчук. Біла Церква, 2021. 39 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1UvFifF2M6qTfqZ2vRIDxCSKlcoE8eFo9/view>
4. Прикладна комп'ютерна графіка. Практикум [Електронний ресурс]: навч. посіб. для студ. спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія», спеціалізацій «Поліграфічні медіатехнології», «Технології електронних мультимедійних видань», «Цифрові технології репродукування» / О. І. Хмілярчук, К. І. Золотухіна: КПІ ім. Ігоря Сікорського. Електронні текстові дані (1 файл: 55 Мбайт). Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2018. 101 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1ZZWhExLoA51X0UjQiZYbmxzEFBWuAphu/view>
5. Шевченко В. Я. Композиція плаката : навчальний посібник. Харків : Колорит, 2004. 124 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/1JbvYKBoAVvzKHTU7bU368joHboPCXq_N/view

Додаткова

1. Glyn Dewis. The photoshop workbook. Professional Retouching and Compositing Tips, Tricks, and Techniques. Printed and bound in the United States of America : Peachpit Press, 2015. 447 p.

- [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1S3eKANQuvDfhkfpBvHKZKfpm-knNz2D/view>
2. Lopsie Schwartz. Precision Photoshop. Creating powerful effects. Printed and bound in the United States of America : CRC Press, 2015. 267 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/11UBokfZencO_Tp93vP7QBQlzDMRClq27/view
3. Susan Ruddick Bloom. Digital Painting in Photoshop. Focal Press is an imprint of Elsevier, 2009. 245 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1oz0qbhgYoSBujSE9Vfsd2XfNGhC8VYiV/view>
4. Лукьянов 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>
5. Методи конструювання об'єктів в комп'ютерних системах : методичні вказівки / уклад. І. Ю. Адашевська. Частина III. Харків : НТУ «ХП», 2019. 84 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/11o4_mklrr9udgekjMZLA68n94OD3Cri9/view
6. Поп'юк Х. І. Особливості розвитку національно-орієнтованого графічного дизайну. *Збірник наукових праць «Мистецька освіта»*. Київ, 2019. Вип. 1. С. 203 – 207.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1ek92v5Ce3zuGbaVIYnjU3ubTHB2BC7uX/view>
7. Стоянович Р. Фріланс на західному ринку : як розпочати та досягти успіху! Рівне : Волин. обереги, 2017. 156 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://drive.google.com/file/d/1aRwd7AeapBevtws8EDTtRmBKAm8Jwklg/view>
8. Школьна О. В. Аспекти дизайну та інформаційних технологій у сучасній освіті з образотворчого мистецтва. *Дизайн після епохи постмодернізму : ідеї, теорії, практика* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 15 – 16 квітня 2021р. Київ : КНУКІМ, 2021. С. 228 – 233.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
https://drive.google.com/file/d/1Uwg30kktZQiU-W0ukUH8gOvKzB_o9jnB/view

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