

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ  
ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА



**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 – перший (бакалаврський)  
Освітня програма «Середня освіта (Образотворче мистецтво)»  
Спеціальність 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)  
Спеціалізація: 014.12 (Образотворче мистецтво)  
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Затверджено на засіданні кафедри  
Протокол №5  
від «15» січня 2025 р.

**м. Івано-Франківськ, 2025р.**

## 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)
Е-mail викладача	<a href="mailto:vitaliy.gorodetskiy@pnu.edu.ua">vitaliy.gorodetskiy@pnu.edu.ua</a>
Формат освітнього компонента	Очний/заочний
Обсяг освітнього компонента	3 кредити ЄКТС, 90 годин
Посилання на сайт дистанційного навчання	<a href="https://d-learn.pnu.edu.ua/course/subscription/through/url/a2d5ea1f2eb18cc09983">https://d-learn.pnu.edu.ua/course/subscription/through/url/a2d5ea1f2eb18cc09983</a>
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 проектування 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 портфоліо
  - 4.2. Презентація творчих проектів та навчального портфоліо 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 за допомогою Adobe Illustrator. Студенти повинні врахувати основи дизайну та ефективно використовувати інструменти редактора.
2. Дизайн іконки для мобільних додатків. Студентам дається завдання (власне хобі) на розробку інтерфейсу для іконки для мобільних додатків.

## 4. Програмні компетентності та результати навчання

### ПРОГРАМНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

#### **Інтегральна компетентність**

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі у галузі середньої освіти, що передбачає застосування теоретичних знань і практичних умінь із наук предметної спеціальності, педагогіки, психології, теорії та методики навчання і характеризуються комплексністю та невизначеністю умов організації освітнього процесу на рівні базової середньої освіти.

#### **Загальні компетентності (ЗК)**

ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу, до застосування знань у практичних ситуаціях.

ЗК2. Знання й розуміння предметної області та професійної діяльності.

ЗК4. Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук, аналіз та обробку інформації з різних джерел, ефективно використовувати цифрові ресурси та технології в освітньому процесі.

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

ФК1. Здатність застосовувати систематизовані наукові знання в професійній діяльності відповідно до предметної спеціальності.

ФК3. Здатність виявляти й окреслювати мету та завдання педагогічної діяльності, здійснювати проектування процесів навчання й виховання учнів з урахуванням їх вікових та індивідуальних особливостей, освітніх потреб і можливостей; добирати та застосовувати ефективні методики й технології навчання, виховання й розвитку учнів.

ФК4. Здатність формувати та розвивати в учнів ключові та предметні компетентності, реалізовувати наскрізні змістові лінії засобами навчального предмета та інтегрованого навчання, розвивати критичне мислення.

ФК5. Здатність здійснювати контроль і об'єктивне оцінювання рівня навчальних досягнень учнів на засадах компетентнісного підходу, аналізувати результати їхнього навчання, навчати учнів оцінюванню та самооцінюванню.

#### **Компетентності предметної спеціальності (ПК)**

ПК2. Здатність застосовувати знання термінології традиційних та цифрових видів образотворчого мистецтва в освітній, науковій і художньо-творчій діяльності.

ПК3. Здатність до оволодіння методологією образотворчої діяльності й засвоєння основ художньої майстерності.

ПК6. Здатність до організації, управління і моніторингу якості художньо-творчих та мистецько-освітніх проєктів.

ПК7. Здатність застосовувати сучасні дослідницькі методи в образотворчій та художньо-педагогічній діяльності.

### **Програмні результати навчання (РН), спільні для всіх предметних спеціальностей**

РН3. Визначати освітні цілі, планувати та проектувати навчальний процес на основі компетентнісного підходу з урахуванням освітніх потреб учнів; класифікувати форми, методи та засоби навчання предмета.

РН4. Добирати та застосовувати сучасні освітні технології та методики для формування ключових і предметних компетентностей учнів; критично оцінювати результати їх навчання та ефективність уроку.

РН7. Застосовувати систематизовані наукові знання в професійній діяльності відповідно до предметної спеціальності, оперувати базовими категоріями та поняттями предметної області спеціальності.

РН9. Застосовувати сучасні інформаційно-комунікаційні та цифрові технології у професійній діяльності.

РН10. Демонструвати володіння сучасними технологіями пошуку наукової інформації для самоосвіти та застосування її у професійній діяльності.

### **Програмні результати навчання для предметної спеціальності (ПРН)**

ПРН3. Уміти знаходити й опрацьовувати візуальні і літературні джерела та ефективно використовувати їх в мистецько-освітній, науковій і художньо творчій діяльності.

ПРН6. Володіти навичками художнього проектування, конструювання, формотворення, моделювання і макетування об'єктів дизайну.

ПРН8. Володіти інформаційними технологіями художньо-педагогічної комунікації та образотворення.

ПРН9. Знати комп'ютерно-графічних технологій та вміти виконувати твори образотворчого мистецтва в цифровому форматі.

## 5. Організація навчання

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

<b>ОЗНАКИ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА</b>			
<b>Семестр</b>	<b>Спеціальність</b>	<b>Курс (рік навчання)</b>	<b>Нормативний / вибірковий</b>
III	014 «Середня освіта» (за предметними спеціальностями)	II	Вибірковий

## ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

### ІІІ СЕМЕСТР

Тема	кількість годин		
	лекції	практичні заняття	самостійна робота
Загальна тема вивчення освітнього компонента : <b>ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН</b> <b>В ADOBE ILLUSTRATOR</b>			
Лекція 1. Основи векторної графіки.	2		1
Лекція 2. Що являє собою векторний редактор «Adobe Illustrator». Огляд інтерфейсу. Базові інструменти та панелі. Налаштування та створення власного робочого середовища.	2		1
Тема 1. 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.		4	4
Тема 2. 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.		4	4
Тема 3. (Урок 3. Створення логотипу на основі спряження ліній).		4	10



Тема 4. (Урок 4. Малювання векторного пейзажу). Збір матеріалу. Виконання проєкту в Adobe Illustrator.		4	10
Тема 5. (Урок 5. Створення іконок для мобільних додатків). Пошук інформації. Збір матеріалу. Виконання ескізу в олівці.		4	10
Тема 6. Продовження створення іконок для мобільних додатків. Виконання проєкту в Adobe Illustrator.		4	10
Тема 7. Завершальний етап. Створення підсторінки навчального портфоліо. Назва підсторінки «Графічний дизайн в Adobe Illustrator» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності» у (формат вебсайту) на Google Диску. Презентація навчального портфоліо та виконаних робіт на кафедральному перегляді.		2	10
<b>Всього</b>	<b>4</b>	<b>26</b>	<b>60</b>

## 6. Система оцінювання освітнього компонента

<b>НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА</b>	
<b>IV СЕМЕСТР</b>	
<b>Види навчальної роботи</b>	<b>Максимальна кількість балів</b>
Форма контролю – ЗАЛІК	
Практичне заняття	65
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers	15
Самостійна робота (навчальне портфоліо у форматі вебсайту)	15
Контрольна робота	5
<b>МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ</b>	<b>100</b>

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

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

Детальніше про оцінювання освітнього компонента : (див. за посиланням)

Городецький В.І. Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності : метод. рекомендації. Івано-Франківськ, 2025. 52 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/tshzvh>

## 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 : <a href="https://docs.google.com/viewer?url=https%3A%2F%2Fpnu.edu.ua%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F02%2Fcode_of_honor.doc">https://docs.google.com/viewer?url=https%3A%2F%2Fpnu.edu.ua%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F02%2Fcode_of_honor.doc</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 з положенням можна за посиланням: <a href="https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf">https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf</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: <a href="https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf">https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf</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» – ознайомитися із положенням можна за посиланням:</p>

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

## 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\\_nZUzIQuSRwUXJ3KEA/view](https://drive.google.com/file/d/1zFHxCaBR5a13m_nZUzIQuSRwUXJ3KEA/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/1jOtmpjTlb4Au768gr3B9comyYStoLS3c/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. 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](https://drive.google.com/file/d/1ZAZpfJtiAHKLYaHZUxaB_cv2W-HvoEHN/view)
7. 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-gSZWZkIknLS6yLLA1Ab9/view](https://drive.google.com/file/d/1CEyeHs34_Va-gSZWZkIknLS6yLLA1Ab9/view)
8. 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>

9. Городецький В.І. Цифрове мистецтво в образотворчій діяльності : метод. рекомендації. Івано-Франківськ, 2025. 52 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/tshzvh>

#### 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/16tN7oZCH3rI9HFttO6HsoML1e-QTy5C/view>
4. Березовський В. С. Основи комп'ютерної графіки : навчальний посібник. Київ : Вид. група ВHV, 2009. 400 с. іл. [Ел. ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://drive.google.com/file/d/1EOhgtv3tUt25eRiZjgscUE5TWmaNJI5a/view>
5. Дудка О. М. Комп'ютерна графіка : навчальний посібник. Івано-Франківськ : ПНУ імені Василя Стефаника, 2010. 54 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://drive.google.com/file/d/1eTtYFYcfdVBYt4agcgeEI7A2zjyA2sVA/view>
6. 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/1gKgMO9cZT5oZNtbglZlulDZk9TgNmYOI/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](https://drive.google.com/file/d/199xC4XGtnXYuNKAz_A1cRj8F479xJB-b/view)

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