



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Графічний дизайн	Рік навчання	1
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Обов'язкова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	2

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Семестр 2 (весна 2024)

29 січня — 15 травня

Викладач Свиначенко Максим Сергійович, старший викладач
E-mail svinarenko@gmail.com

Заняття За розкладом

Адреса к. 311, поверх 3, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон 067 75 28 653; 057 706-28-11 (кафедра)

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є повідомлення у Telegram у попередньо створену групу дисципліни у робочі дні. Умови листування: в темі повідомлення обов'язково має бути зазначені ім'я та прізвище, БЕЗ ЖОДНИХ нікнеймів; файли, які надсилаються на згодження виключно у JPEG, після затвердження ескізу, файл завантажується на гугл-платформу у власний профіль студента, після чого викладач перевіряє фінальну роботу, пише коментарі та рекомендації. Листування через особисті профілі неприпустимі, лише через груповий канал. Консультування з викладачем відбуваються у визначені дні та години онлайн.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Бажано мати базові навички володіння комп'ютером. Відкриття та зберігання даних.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Методичні рекомендації

Целуйко Ф.В., Олендарьова В.В. Методичні рекомендації з дисципліни «Комп'ютерні технології» для студентів 1-го курсу денного і заочного відділення спеціальності 022 «Дизайн» спеціалізації «Графічний дизайн» Харків: ХДАДМ, 2021. – 24 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

<https://classroom.google.com/c/NTg4NTM1MTYzODg2?cjc=deavpat>

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет.
Програми, необхідні для виконання завдань: Adobe Illustrator CS5, CC 2021, CC 2022.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології» передбачає опанування учнями теорії та навичок роботи з комп'ютерною графікою, вміння користуватися векторними графічними редакторами. Дисципліна спрямована на вивчення базового інструментарію програми Adobe Illustrator, а саме групи інструментів з масштабування, деформації контурів, інструментів, які працюють із кольором, морфінгом, прозорістю та ефектами накладення тощо. Вивчаються можливості програми векторної графіки з метою подальшого застосування отриманих знань та навичок у роботі з зображеннями векторного типу, а також застосування отриманих знань у створенні простих графічних композицій.

Дисципліна забезпечує такі загальні компетентності як:

ЗК 1 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 4 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел

ЗК 6 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

та спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

СК 7 Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення і корегування об'єктів дизайну

Результати навчання:

РН 1 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

РН 6 Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

РН 7 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

РН 12 Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

РН 16 Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

РН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна вивчається протягом другого семестру 1-го курсу (8 кредитів ECTS, 120 навчальних годин. Всього курс має 2 модулі та 7 практичних завдань.

Весняний семестр: 120 годин (60 – аудиторних, 60 – самостійних).

Тема 1. Створення ескізу та подальше перетворення у вектор власного абстрактного символу (монограми) з перших літер ініціалів.

Завдання 1. Інструменти масштабування та трансформація. Вправа на Аркуші А4.

Завдання 2. Інструменти деформації контурів об'єкту. Вправа на Аркуші А4.

Завдання 3. Інструменти модифікації контурів об'єктів та кольору. Вправа на Аркуші А4.

Завдання 4. Колорові бібліотеки та створення візерунків у силуеті. Вправа на Аркуші А4.

Завдання 5. Інструмент Тексту та його можливості. Вправа на Аркуші А4.

Завдання 6. Інструменти преходу (Blend) Ваоіації та можливості. Вправа на Аркуші А4.
Завдання 7. Створення асоціативної композиції векторними засобами на тему існуючого або видуманого свята. Використання та комбінування отриманих навичок у попередніх вправах. Вправа на Аркуші А4.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом практичних занять через навчальні відео, записані оффлайн із роз'ясненням кожної теми окремо. Лабораторні заняття не передбачені. Самостійна робота здобувача спрямована на закріплення розглянутих тем у відеокурсі. Зміст самостійної роботи складає пошук додаткової інформації у інтернет та її аналіз. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Єдиним правилом відвідуваності, яке може бути порушено - невчасний звіт із завдань та порушення термінів здачі. Усі офлайн інформативні відео дисципліни студент вивчає, опрацьовує у потрібний та зручний для нього час.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у листуванні, виключючи молодіжний сленг та зухвалу манеру спілкування. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються.

Корисні посилання: <https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>; <https://saiup.org.ua/novyny/akadem-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

Тиждень	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1	1	практика	Вступ до курсу. Ескізування символу із наступним перетворенням його у вектор	5	Поточне оцінювання	Олівцевий ескіз і електронна версія
2	2	практика	Вивчення інструментів трансформації та масштабування	7	Поточне оцінювання	Електронна Версія зображення
3,4	3	практика	Вправа з вивчення інструментів деформації контуру	7	Поточне оцінювання	Електронна Версія зображення
5,6	4	практика	Вправа з вивчення типів кольорових заливок та контурів	7	Поточне оцінювання	Електронна Версія зображення

7,8	5	практика	Завдання з вивчення інструментів візерункових заливок та створення кольорові бібліотек	7	Поточне оцінювання	Електронна Версія зображення
9,10	6	практика	Інструмент Текст. Вправа з вивчення можливостей текстового заповнення об'єктів	7	Поточне оцінювання	Електронна Версія зображення
11,12	7	практика	Інструмент Blend (переход). Можливості інструменту та приклади застосування.	7	Поточне оцінювання	Електронна Версія зображення
13,14,15	8	практика	Створення тематичної композиції на вільну тему свята, застосовуючі отримані навички у попередніх вправах.	13	Поточне оцінювання	Електронна Версія зображення

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема	Форма звітності	Бали
1	Поточний контроль	0-5
2	Поточний контроль	0-10
3	Поточний контроль	0-10
4	Поточний контроль	0-10
5	Поточний контроль	0-10
6	Поточний контроль	0-10
7	Поточний контроль	0-10
8	Поточний контроль	0-30
	Бонусні бали	0 -5
	Всього балів	100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Критерії оцінювання		
	0-20	
A	95	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали та приклади за темою. Відповів на додаткові питання. Розширив роботу до рівня тез до конференції. Подача акуратна, без помилок
A	93	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Подача акуратна, без помилок
A	90	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без помилок
B	82-89	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька незначних помилок
C	75-81	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки, є невеликі проблеми з форматкуванням
D	64-74	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками

		(недостатньо розкрита тема, малий обсяг, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з форматуванням
Е	60-63	Студентв недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо).
	0	Пропуск рубіжного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є перегляд. Для отримання оцінки у семестрі потрібно здати усі рубіжні завдання у повному обсязі. Студентам надається можливість заробити додаткові 5 балів, створивши презентацію власних завдань у вигляді альбому із титулом.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	А	задовільно	64–74	D
			незадовільно	60–63	E
			незадовільно (повторне проходження)	35–59	FX
добре	82–89	В	незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	С			

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

1. Айсман К. Фотошоп масок і композиції. - М. :- Видавництво "Вільямс", 2017. - 560 с.
2. Артищук І. В. Комп'ютерна графіка. Методичні вказівки та завдання до самостійної та індивідуальної роботи для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти для всіх форм навчання / І. В. Артищук // Львів: вид-во ЛТЕІ, 2017. – 113 с.
3. Березовський В. С., Потієнко В. О., Завадський І. О. Основи комп'ютерної графіки: навч. посібник. 2-ге вид., допов. та дооп. Київ: Вид. група ВНУ, 2009. 200 с.
4. Веселовська Г. В., Ходаков В. Є., Веселовський В. М. Комп'ютерна графіка: навч. посібник. Херсон: ОЛДІ-плюс, 2004. 584 с
5. Кельбі С. Робота з каналами в Photoshop.: - М. :- Видавництво "Вільямс", 2018. - 288 с.
6. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка. М.Ф. Пічугін, І.О. Канкін, В.В. Воротніков – Навчальний посібник рекомендовано МОН України. – 2019. – 346 с.
7. Целуйко Ф.В., Олендарьова В.В. Методичні рекомендації з дисципліни «Комп'ютерні технології» для студентів 1-го курсу денного і заочного відділення спеціальності 022 «Дизайн» спеціалізації «Графічний дизайн» Харків: ХДАДМ, 2021. – 24 с.
8. Чупріна Н. В., Струмінська Т. В. Сучасні технології дизайн-діяльності: навч. посіб. Київ: КНУТД, 2017. 415 с

Допоміжна література:

9. A Graphic Design Project from Start to Finish. Index Book S. L., 2010. 247 p.
10. Berman D. B. Do good design. How designers can change the world. New Riders Inc., 2009. 180 p
11. Currey M. Daily Rituals. How Artists Work. New York : Alfred A. Knopf, 2013. 304 p
12. Elam K. Geometry of Design. Princeton Architectural Press, 2001. 96 p.
13. Ford R. Web Design. The Evolution of the Digital World 1990 Today (multilingual Edition) (MI: MIDI) / TASCHEN; Multilingual edition (December 7, 2019) 640 p.
14. Gualdoni F. Art. The Twentieth Century. Milano, Italy : Skiraeditore, 2008. 559 p.

15. Martin B, Hanington B. Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers, 2012. 207 p.
16. Weinschenk S. 100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders Publishing, 2011. 242 p.