

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Кафедра Фотомистецтво та візуальні практики

ЗАТВЕРДЖУЮ

Перший проректор
з науково-педагогічної роботи

Марина ТОКАР

2025 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА

НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОК6 Комп'ютерні технології
(шифр та назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
перший(бакалаврський) / другий (магістерський) / третій (освітньо-науковий)

галузь знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки

спеціальність В4 Образотворче мистецтво та реставрація

спеціалізація В4.02 Реставрація

освітня програма Реставрація та експертиза творів мистецтва

факультет Образотворчого мистецтва

Робоча програма навчальної дисципліни Комп'ютерні технології для здобувачів вищої освіти 2 курсу першого (бакалаврського) рівня зі спеціальності В4 Образотворче мистецтво та реставрація ОПП Реставрація та експертиза творів мистецтва

Розробники:



(підпис)

Максим СВИНАРЕНКО

(ім'я та прізвище)

Робоча програма розроблена кафедрою Фотомистецтво та візуальні практики та затверджена протокол від від «04» липня 2025 року № 18

Завідувач кафедри



(підпис)

Максим СВИНАРЕНКО

(ім'я та прізвище)

Гарант освітньої програми



(підпис)

Наталіє Антоненкова

(ім'я та прізвище)

УЗГОДЖЕНО

Декан АВМ факультету



(підпис)

Ганна КУРІННА

(ім'я та прізвище)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Методичною радою ХДАДМ

Протокол від «27» серпня 2025 року № 25-05

АНОТАЦІЯ

Дисципліна «Комп'ютерні технології» спрямована на формування у здобувачів вищої освіти базових та професійно орієнтованих компетентностей у сфері використання сучасних цифрових інструментів для створення, обробки та підготовки візуального контенту. Курс передбачає ознайомлення з принципами роботи комп'ютерної техніки, програмного забезпечення для растрової та векторної графіки й обробки зображень.

У процесі навчання студенти опановують методи цифрового редагування зображень, основи роботи у професійних графічних редакторах, принципи організації робочого середовища, управління файлами, а також набувають навичок використання комп'ютерних технологій як інструменту реалізації творчих задумів у галузі дизайну, фотографії та візуальних практик.

Результатом вивчення дисципліни є здатність студентів ефективно застосовувати комп'ютерні технології у навчальній та професійній діяльності, створювати та редагувати цифрові зображення, готувати графічні матеріали відповідно до технічних і художніх вимог, а також використовувати сучасні цифрові засоби як інструмент творчої та проєктної діяльності.

Annotation

The discipline "Computer Technologies" is aimed at developing basic and professionally oriented competencies in the use of modern digital tools for creating, processing, and preparing visual content in higher education students. The course provides an introduction to the principles of computer technology, software for raster and vector graphics, and image processing.

During the course, students learn methods of digital image editing, the basics of working with professional graphics editors, principles of organizing the working environment, file management, and acquire skills in using computer technologies as a tool for implementing creative ideas in the field of design, photography, and visual practices.

As a result of studying the discipline, students will be able to effectively apply computer technologies in their educational and professional activities, create and edit digital images, prepare graphic materials in accordance with technical and artistic requirements, and use modern digital tools as instruments for creative and project activities.

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма здобуття освіти	заочна форма здобуття освіти
Кількість кредитів – 3	Галузь знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	Вибіркова	
	Спеціальність В4 Образотворче мистецтво та реставрація	Мова навчання: <u>українська</u>	
Модулів – 1	Освітня програма Реставрація та експертиза творів мистецтва	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 2		2-й	-
Загальна кількість годин – 90		Семестри	
		4-й	-
Тижневих годин для денної форми навчання: 3-й семестр – 2 годин	Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)	Лекції	
		16	-
		Практичні, семінарські	
		29 год.	-
		Лабораторні	
		-	-
		Самостійна робота	
		45 год.	-
Індивідуальні завдання:			
-	-		
Вид контролю: залік			

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Предметом є: програми для растрової та векторної графіки й обробки зображень, а також композиційної структури багатосторінкових документів.

Міждисциплінарні зв'язки навчальної дисципліни: знання та вміння, отримані здобувачами вищої освіти під час вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології», будуть використані під час вивчення основних профільюючих дисциплін, які базуються на комп'ютерних технологіях або активно використовують їх.

Зміст навчальної дисципліни передбачає виконання:

Модуль 1. Базові знання в галузі комп'ютерної графіки. Огляд сучасних професійних графічних редакторів

Модуль 2. Базові групи інструментів середовища програми Adobe Illustrator

Метою викладання навчальної дисципліни є: підготовка студентів до самостійної професійної та творчої діяльності, вивчення базових інструментів та можливостей програм векторної графіки, зокрема до розв'язання певних питань щодо створення векторних об'єктів різного рівня складності.

Завдання навчальної дисципліни: дати студентам початкові знання та вміння, необхідні для користування комп'ютером, закласти в них перші навички «комп'ютерного

мислення», надати базові знання в галузі комп'ютерної графіки, вміння, та елементарні навички роботи в сучасних професійних графічних редакторах, підготуватись до самостійного використання комп'ютерних програм при виконанні проектних завдань в рамках дисциплін, які вивчаються надалі.

3. Компетентності та програмні результати навчання навчальної дисципліни (згідно з освітньою програмою)

Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач	Програмні результати навчання
<p>ЗК 7. Навички ефективного використання інформаційних і комунікаційних технологій.</p> <p>ЗК 8. Здатність здійснювати пошук, оброблення та критичний аналіз інформації з різноманітних джерел.</p> <p>ЗК 13. Здатність працювати в міжнародному контексті.</p> <p>Спеціальні (фахові) компетентності</p> <p>СК 4. Здатність оволодівати різними техніками й технологіями роботи з матеріалами відповідно до обраної спеціалізації.</p> <p>СК 8. Здатність здійснювати аналіз і систематизацію зібраної інформації, проводити діагностику стану збереженості матеріально-предметної структури твору мистецтва та формулювати мету реставраційного втручання.</p> <p>СК 11. Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційно- комунікаційних технологій.</p>	<p>ПРН 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 4. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями)</p> <p>ПРН 5. Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел.</p> <p>ПРН 13 Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями)</p>

4. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Базові групи

Змістовний модуль 1. Базові знання в галузі комп'ютерної графіки. Огляд сучасних професійних графічних редакторів

Завдання 1. Вступ до курсу.

Завдання 2. Загальна характеристика пакету прикладних програм

Завдання 3. Вигляд та основні інструменти редактора CorelDraw.

Змістовний модуль 2. Базові групи інструментів середовища програми Adobe Illustrator

Завдання 4. Знайомство з інтерфейсом програми Photoshop

Завдання 5. Знайомство з інтерфейсом програми Adobe Illustrator.

Завдання 6. Кольори в цифровій графіці.

Завдання 7. Робота з текстом в Adobe Illustrator

5. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усьо го	у тому числі				
л		пр.	лаб.	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7
Модуль 1.						
Змістовий модуль 1.						
Тема 1. Вступ до курсу	6	2	4	-	-	8
Тема 2. Загальна характеристика пакету прикладних програм	6	2	4	-	-	8
Тема 3. Вигляд та основні інструменти редактора CorelDraw	6	2	4	-	-	8
Разом за змістовим модулем 1	18	6	12	-	-	24
Змістовий модуль 2.						
Тема 4. Знайомство з інтерфейсом програми Photoshop	6	2	4	-	-	4
Тема 5. Знайомство з інтерфейсом програми Adobe Illustrator	12	4	6	-	-	6
Тема 6. Кольори в цифровій графіці	6	2	4	-	-	5
Тема 7. Робота з текстом в Adobe Illustrator	5	2	3	-	-	6
Разом за змістовим модулем 2	29	10	17	-	-	21
Всього годин	45	16	29	-	-	45

6. Темі практичних занять

Назва теми	Кількість годин
Тема 1. Вступ до курсу	4
Тема 2. Загальна характеристика пакету прикладних програм.	4
Тема 3. Вигляд та основні інструменти редактора CorelDraw	4
Тема 4. Знайомство з інтерфейсом програми Photoshop	4
Тема 5. Знайомство з інтерфейсом програми Adobe Illustrator	6
Тема 6. Кольори в цифровій графіці	4
Тема 7. Робота з текстом в Adobe Illustrator	3
Всього	29

7. Самостійна робота

Назва теми	Кількість годин
Тема 1. Вступ до курсу	8
Тема 2. Загальна характеристика пакету прикладних програм.	8
Тема 3. Вигляд та основні інструменти редактора CorelDraw	8
Тема 4. Знайомство з інтерфейсом програми Photoshop	4
Тема 5. Знайомство з інтерфейсом програми Adobe Illustrator	6
Тема 6. Кольори в цифровій графіці	5
Тема 7. Робота з текстом в Adobe Illustrator	6
Всього годин	45

7. Методи навчання

У процесі викладання навчальної дисципліни для набуття визначених результатів навчання, активізації освітнього процесу передбачено застосування практичних методів навчання, які реалізовано під час проведення занять з практичних робіт.

8. Методи контролю

Поточний контроль знань здобувачів вищої освіти здійснюється під час проведення практичних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів: максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума – 60 балів. Підсумкова оцінка за навчальною дисципліною з формою семестрового контролю залік визначається сумуванням всіх балів, отриманих здобувачем вищої освіти під час поточного контролю, який здійснюється шляхом опитування здобувачів вищої освіти під час захисту практичних робіт.

Для здобувачів вищої освіти, які бажають підвищити кількість рейтингових балів, передбачено додаткові бали за активність під час практичних занять та проходження фінальних тестів: максимальна кількість балів: 10.

По завершенні вивчення дисципліни здобувачі вищої освіти складають залік.

9. Критерії оцінювання результатів навчання:

	Бали			Критерії оцінювання
	0–10	0–20	0–30	
A+	10	20	30	Здобувач вищої освіти в повному обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, проявив креативне мислення при виконанні завдань, логічно обґрунтував послідовність виконання необхідних завдань, професійно виконав усі етапи завдання.
A	10	19	28–29	Здобувач вищої освіти в повному обсязі опанував матеріал теми, якісно виконав усі завдання, надав додаткові матеріали за темою, реалізовані самостійно. Подача акуратна, без помилок.
A-	9	18	27	Здобувач вищої освіти в повному обсязі опанував матеріал теми, повністю виконав завдання. Подача акуратна, без помилок.
B	8	16–17	25–26	Здобувач вищої освіти добре опанував обсяг матеріалу теоретичного та практичного курсу, творчо та якісно виконав усі поставлені завдання, але при цьому робота має незначні недоліки.
C	8	15	23–24	Здобувач вищої освіти в цілому добре опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, творчо та якісно виконав більшість поставлених завдань, але виконана робота має суттєві недоліки.
D	7	13–14	20–22	Здобувач вищої освіти в недостатньому обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, вирішив в цілому основні поставлені завдання, але виконана робота має значні недоліки, виконана не достатньо якісно та охайно.
E	6	12	18–19	Здобувач вищої освіти в недостатньому обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, вирішив в цілому основні поставлені завдання, але виконана робота має багато значних недоліків, виконана неякісно та неохайно .
FX	4-5	7-11	11-17	Здобувач вищої освіти не впорався з головними задачами завдання, не опанував відповідні теми практичного та теоретичного курсу, робота виконана неякісно та неохайно.

F	1-3	1-6	1-10	Здобувач вищої освіти не володіє знаннями з відповідних тем практичного та теоретичного курсу, не впорався з поставленими задачами завдання.
	0	0	0	Пропуск рубіжного контролю

10. Розподіл балів, які отримують студенти ЗАЛІК

Поточне тестування та самостійна робота							Сума
1 модуль							
Змістовий модуль №1			Змістовий модуль №2				
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	100
0-10	0-10	0-10	0-10	0-20	0-20	0-20	

T1, T2, T3... T7 – теми змістових модулів

Шкала оцінювання

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, диференційованого заліку, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
75-81	C		
64-74	D		
60-63	E	задовільно	не зараховано з можливістю повторного складання
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

11. Рекомендована література

Основна

1. Єфімов Ю.В. Комп'ютерна графіка: Adobe двома руками. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2018. 120 с.
2. Шеховцов А.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів. Суми : Університетська книга, 2024. 318 с.
3. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка : навч. посібн. рекомендовано МОН України, 2019. 346 с.
4. Мишенев А.І. Перші кроки в Creative Suite 4. Київ : ДМК, 2009. 256 с.

Допоміжна

1. Христенко В.Є. Техніки авторського друку. Офорт, літографія, дереворит та лінорит, шовкотрафаретний друк : навч. посібн. Харків : Колорит, 2004. 83 с.
2. Олійник О.П. Теорії та концепції дизайну. Суми : Університетська книга, 2024. 256с.
3. Мельникова Н.І. Комп'ютерна графіка. Львів : Львівська політехніка, 2016. 308 с.

4. Целуйко Ф.В. Основи поліграфічного друку : методичні рекомендації з дисципліни «Основи до друкарської підготовки» для студентів 3 курсу спеціальності «Дизайн». Харків : ХДАДМ, 2010. 36 с.