ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Образотворчого мистецтва	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Фотомистецтво та візуальні практики	Рік навчання	1
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	Вид дисципліни	обов'язкова
Спеціальність	В4 Образотворче мистецтво та реставрація	Семестри	1

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Семестр 1 (осінь 2026-2027 н.р.)
ОПП "Мистецтвознавство"

Викладач	Носкова Вікторія Вячеславівна, викладач
E-mail	noskova.viktoriia@ksada.org
Заняття	За розкладом https://meet.google.com/fby-xckz-jmo
Консультації	За домовленістю з групою
Адреса	к. 304, поверх 3, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	(057) 706-02-46 (кафедра), +38 (066) 45 89 251 моб. телефон

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування:

1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено – КТ);

2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються);

3) файли підписувати таким чином: *прізвище_ завдання. Розширення: текст – doc, docx, ілюстрації – jpeg, pdf, cdr, ai.*

Роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультування з викладачем відбуваються у визначені дні та години.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Комп'ютерні технології» має забезпечити комп'ютерну підготовку майбутніх фахівців в галузі дизайну та образотворчого мистецтва, надати базові знання в галузі комп'ютерної графіки, вміння, та елементарні навички роботи в сучасних професійних графічних редакторах.

Знання та вміння, отримані студентами під час вивчення навчальної дисципліни, будуть використані під час вивчення основних профілюючих дисциплін, які базуються на комп'ютерних технологіях або активно використовують їх.

Основна спрямованість курсу «Комп'ютерні технології» визначається оволодінням студентами персональним комп'ютером, основами комп'ютерної графіки, необхідного мінімуму теоретичних знань і практичних навичок для роботи з програмою растрової графіки, виховання «комп'ютерного мислення».

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

1. Алекс В. Вайт. Основи графічного дизайну. Київ : ArtHuss, 2023. 232 с.
2. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури 2021, 180 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Свої додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо можна запропонувати переглянути за електронною адресою
https://classroom.google.com/c/ODc2OTM0MTI5NDk2?cjc=5ieopw6i

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет. Програми, необхідні для виконання завдань: Microsoft Word, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою 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.

Основними завданнями вивчення дисципліни є: 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.

У результаті отриманих знань та вмінь згідно вимогам освітньо-професійної програми студенти **повинні вміти:**

- вирішувати питання із розміщення об'єктів у площині на екрані;
- оптимізувати об'єкти у власному робочому середовищі;
- створювати векторні зображення різного рівня складності;
- готувати зображення для друку або експорту до інших програм;
- творчо підходити до вирішення питань перебудови звичайного зображення до його векторної версії.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціалізовані (фахові) компетентності:
ЗК 7 Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій
ЗК 8 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел
ЗК 11 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт

СК 6 Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача
СК 7 Здатність проводити аналіз та систематизацію зібраної інформації, діагностику стану збереженості матеріально-предметної структури твору мистецтва
СК 8 Здатність використовувати професійні знання у практичній мистецтвознавчій діяльності

Дисципліна забезпечує наступні програмні результати навчання:
ПРН 4 Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями)
ПРН 5 Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел
ПРН 10 Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності
ПРН 12 Володіти фаховою термінологією, теорією і методикою образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації мистецьких творів.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни передбачає надання здобувачам необхідних основних знань, зокрема: з основ комп'ютерної графіки, користування векторними графічними редакторами, комплексними програними продуктами по роботі з верстkою і з технологіями поліграфічного виробництва. Дисципліна передбачає висвітлення основ роботи в середовищі програм векторної графіки, налаштування інструментарію, опанування принципів роботи зі складними і багаторівневими технологіями комплексного проєктування в інтерактивному середовищі, містить практичні завдання для контролю отриманих знань.
Дисципліна вивчається протягом 3 семестру 2-го курсу (3 кредити ECTS, 90 навчальних години, в тому числі 45 годин – аудиторні лекційні та практичні заняття та 45 годин – самостійної роботи). Всього курс має 2 змістовні модулі.

Осінній семестр: 16 годин – лекційні заняття, 29 годин – практичні заняття, 45 годин – самостійної роботи.

Змістовний модуль 1. Базові знання в галузі комп'ютерної графіки. Огляд сучасних професійних графічних редакторів
Завдання 1. Загальна характеристика пакету прикладних програм.
Завдання 2. Основи роботи у пакеті Microsoft Office Word
Завдання 3. Структура, різновиди та етапи створення веб-сайтів.
Змістовний модуль 2. Базові групи інструментів середовища програми Adobe
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

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом проведення лекційних та практичних занять. Лабораторні заняття не передбачені. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення практичних навичок з окремих тем. Зміст самостійної роботи складає виконання додаткових вправ у програмному середовищі Adobe Illustrator у відповідності до теми і завдань аудиторних практичних занять з дисципліни. Додаткових завдань для самостійної

роботи не передбачено.

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є: у 1 семестрі – залік. Для отримання заліку достатньо пройти рубіжні етапи контролю у формі поточних перевірок виконання практичних аудиторних і самостійних завдань. Для тих студентів, які бажають покращити результат, передбачені контрольні завдання за темами дисципліни (до 10 балів).

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			A 95–97		60–63	E
			A- 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Дисциплінарна та організаційна відповідальність. Викладач несе відповідальність за координацію процесу занять, а також створення атмосфери, сприятливої до відвертої дискусії та пошуку необхідних питань з дисципліни. Особливу увагу викладач повинен приділити досягненню програмних результатів навчання дисципліни. В разі необхідності викладач має право на оновлення змісту навчальної дисципліни на основі найновіших досягнень і сучасних практик у відповідній галузі, про що повинен попередити здобувачів. Особисті погляди викладача з тих чи інших питань не мають бути перешкодою для реалізації здобувачами процесу навчання.

Викладач повинен створити безпечні та комфортні умови для реалізації процесу навчання особам з особливими освітніми потребами (в межах онлайн навчання).

Міжособистісна відповідальність. У разі відрядження, хвороби тощо викладач має право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю зі студентами.

ПРАВИЛА ЗДОБУВАЧА

Під час занять студенти повинні обов'язково вимкнути звук мобільних телефонів. За необхідності вони мають право на дозвіл вийти з онлайн заняття (окрім заліку). Вітається власна думка з теми заняття, яка базується на аргументованій відповіді та доказах, здобутих під час практичних або самостійних занять.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Не вітаються запізнення на заняття. Самостійне відпрацювання теми (виконання завдання, ряду завдань) відбувається в разі відсутності студента на заняттях з будь-яких причин.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю виявлено плагіат, студент не отримає бали за тему та зобов'язаний виконати нове завдання до заліку, де може бути зараховано лише 50% від максимальної кількості балів за цю частину семестрової роботи. Якщо факт академічної недоброчесності зафіксований на заліку – студент максимально отримує тільки ті бали, що були зараховані за попередні етапи контролю.

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

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Тема (завдання)	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1 семестр						
02.09.2026	1	лекція	Основні принципи, поняття, терміни	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
02.09.2025	1	практика	Побудова зображень з графічних примітивів	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
02.09.2026	1	лекція	Основні принципи, поняття, терміни	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
09.09.2026	1	практика	Побудова зображень з графічних примітивів	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
09.09.2026	2	лекція	Поняття програми. Класифікація програм Фізичне представлення на носіях	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
16.09.2026	2	практика	Основи роботи у пакеті Microsoft Office Word	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
16.09.2026	2	лекція	Поняття програми. Класифікація програм Фізичне представлення на носіях	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
23.09.2026	2	практика	Основи роботи у пакеті Microsoft Office Word	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
23.09.2026	3	лекція	Структура, різновиди та етапи створення веб-сайтів	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
30.09.2026	3	практика	Створення веб-сайту за допомогою конструктора сайтів	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
30.10.2026	3	лекція	Структура, різновиди та етапи створення веб-сайтів	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу

07.10. 2026	3	практика	Створення веб-сайту за допомогою конструктора сайтів	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
07.10. 2026	4	лекція	Загальні відомості про Photoshop. Засоби виділення. Градієнт та його різновиди	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
14.10. 2026	4	практика	Колаж в Adobe Photoshop	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
14.10. 2026	4	лекція	Загальні відомості про Photoshop. Засоби виділення. Градієнт та його різновиди	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
21.10. 2026	4	практика	Виділення об'єктів. Робота з виділеними областями в Adobe Photoshop	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
21.10. 2026	5	лекція	Загальні відомості про Adobe Illustrator. Інтерфейс програми	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
28.10. 2026	5	практика	Створення рисунка за допомогою базових функцій в Adobe Illustrator	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
28.10. 2026	5	лекція	Загальні відомості про Adobe Illustrator. Інтерфейс програми	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
04.11. 2026	5	практика	Створення рисунка за допомогою базових функцій в Adobe Illustrator	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
04.11. 2026	5	лекція	Переведення растрового зображення у векторне та навпаки	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
11.11. 2026	5	практика	Векторизація растрової графіки в Adobe Illustrator	1	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
11.11. 2026	5, 6	лекція	Переведення растрового зображення у векторне та навпаки	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
			Застосування кольорових модифікацій. Робота із функціями кольору	1		
18.11. 2026	5	практика	Векторизація растрової графіки в Adobe Illustrator	1	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
18.11. 2026	6	лекція	Застосування кольорових модифікацій. Робота із функціями кольору	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
25.11. 2026	6	практика	Робота з кольорами в Adobe Illustrator	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання
25.11. 2026	7	лекція	Робота з функціями тексту	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
02.12. 2026	7	практика	Робота з текстом в Adobe Illustrator	2	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання

02.12. 2026	7	лекція	Робота з функціями тексту	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
09.12. 2026	7	лекція	Робота з функціями тексту	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
09.12. 2026	7	практика	Робота з текстом в Adobe Illustrator	1	Опанування на практ. заняттях	Структура послідовності виконання

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема (Завдання)	Форма звітності	Бали
3 семестр		
1	Поточний контроль	0–10
2	Поточний контроль	0–10
3	Поточний контроль	0–20
4	Поточний контроль	0–20
5	Поточний контроль	0–20
6	Поточний контроль	0–20
	Всього балів	**100**

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали			Критерії оцінювання
	0–10	0–20	0–30	
A+	10	20	30	Студент 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	Студент 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	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, повністю виконав завдання. Подача акуратна, без помилок.
B	8	16–17	25–26	Студент 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	Студент 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	Студент 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	Студент 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	Студент 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	Студент не володіє знаннями з відповідних тем практичного та теоретичного курсу, не впорався з поставленими задачами завдання.
	0	0	0	Пропуск рубіжного контролю

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за активність студента під час практичних занять: максимальна кількість балів: 10.

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. Ch'ng, E., Gaffney, V., Chapman, H. (Eds.). Visual Heritage: Digital Approaches to Heritage Science. — Springer, 2022. ISBN: 978-3-030-77028-0
4. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка : навч. посібн. рекомендовано МОН України, 2019. 346 с.
5. 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.