

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
«ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА»**

Івано-Франківський фаховий коледж

Циклова комісія професійної та практичної підготовки
(спеціальності «Дизайн»)

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ

Освітня програма **ДИЗАЙН**

Спеціальність **022 Дизайн**

Галузь знань **02 Культура і Мистецтво**

Затверджено на засіданні циклової комісії
Протокол №1 від “31”серпня 2023 р.

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Комп'ютерне проектування
Рівень вищої освіти	Фаховий молодший бакалавр
Викладач (-і)	Пазинюк М.В.
Контактний телефон викладача	0687261602
E-mail викладача	maria.pazyniuk@pnu.edu.ua
Формат дисципліни	Лекційний, семінарський
Обсяг дисципліни	3,0 кредити
Консультації	
2. Анотація до курсу	
<p>Програма вивчення нормативної навчальної дисципліни “Комп'ютерне проектування” складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки 022 спеціальності “дизайн”.</p> <p>Предметом вивчення навчальної дисципліни є: формування у студентів теоретичних знань із законів проектування, творчо відбирати матеріал для подальшої обробки концепції проекту; освоєння методів побудови ортогональних проєкцій планів, розгортки стін та інтер'єрів приміщень, шляхом оволодіння сучасних технологій; використання цих знань у вирішенні творчих завдань різної складності й набуття практичних навичок у роботі з комп'ютерними програмами автоматичного проектування; оволодіти професійною майстерністю і вмінням застосовувати отримані знання в реалізації індивідуальних творчих дизайн-проектів.</p>	
3. Мета та цілі курсу	
<p>Дисципліна «Комп'ютерне проектування» - теоретична і практична підготовка студентів, майбутніх фахівців з дизайну щодо проектування середовища та розміщення компонентів дизайну в інтер'єрі та екстер'єрі житлових та громадських приміщень. Вивчення навчальної дисципліни забезпечує використання отриманих знань в процесі освоєння сучасних інформаційних технологій, а також практичного використання комп'ютерних програм у процесі проектування рекламного, виставкового дизайн-проекту.</p> <p>Метою курсу комп'ютерного проектування є набуття практичних навичок у роботі із комп'ютерними програмами, призначеними для розробки дизайн-проектів, збір інформації та аналіз сучасного обладнання для проектування, розробка пропозицій щодо використання об'єкту предмету діяльності, освоєнні методики проектування на комп'ютері на базі програми Blender, Krita, SketchUp; передпроектному аналізу, зборі вихідних даних про об'єкт проектування; розробці концепції, дизайн-програми; в предметно-просторовій організації середовища; в роботі із матеріалами; в кольоровому та стильовому рішенні простору.</p>	
4. Результати навчання (компетентності)	
<p>Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:</p> <p>знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - етапи та вимоги до комп'ютерного дизайн-проектування, - сучасні тенденції в комп'ютерному проектуванні середовища, - сучасні матеріали та технології в комп'ютерному оформленні середовища, - основи проектування в програмному забезпеченні PRO100.demo, Blender, SketchUp, Krita, Gimp <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - створювати концепцію проекту; - проводити заміри приміщень; - виконувати на комп'ютері ортогональні проєкції планів, розгортку стін; 	

- оформлювати проект відповідно до державних стандартів;
- будувати в об'ємі інтер'єр приміщення;
- використовувати в проекті сучасні матеріали та технології;
- виконувати всі етапи проектування в програмах PRO100.demo, Blender, SketchUp, Krita, Gimp
- доповнювати дизайн-проект пропозиціями озеленення прибудинкової території прийомами ландшафтного дизайну.

5. Організація навчання курсу

Обсяг курсу

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	
семінарські заняття / практичні / лабораторні	64
самостійна робота	26

Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
5	022 Дизайн	3	нормативний

Тематика курсу

Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання
1. Ознайомлення із програмою та встановлення PRO100.demo	С	1,4,7	Здійснення запуску програми PRO100.demo. Ознайомлення із інтерфейсом для користувачів PRO100.demo. Опрацювання списку інструментів. Вивчення комбінацій створення та збереження проекту	1-3 бал	Вересень
2. Аналіз аналогів та прототипів кухні	С	1,4,7	Обговорення аналогів кухні. Диспут «Що краще для кухні?»	1-3 бал	Вересень
3. Виконання кухні в перспективі. Антропометричні розміри	С	2,5,7	Збір вихідних даних про об'єкт проектування. Ескізування моделі кухні. Вибір матеріалів	1-3 бал	Вересень
4. Виконання кухні в перспективі. Антропометричні розміри	С	3,6	Виконання креслення ескізованої кухні у програмі. Моделювання об'єктів для кухні.	1-3 бал	Вересень
5. Виконання кухні в перспективі. Антропометричні розміри	С	2,5,7	Робота в перспективі. Накладання текстур матеріалів на змодельовані об'єкти.	1-3 бал	Вересень
6. Аналіз виконаної роботи.	С	1,4,7	Внесення правок і виведення проектних	1-3 бал	Вересень

Коригування, масштабування			матеріалів по кухні на формати А3.		
7. Аналіз аналогів та прототипів санвузлу	С	3,6	Обговорення аналогів санвузлу. Диспут «Що краще для санвузлу?»	1-3 бал	Вересень
8. Виконання санвузлу в перспективі. Антропометричні розміри	С	1,4,7	Збір вихідних даних про об'єкт проектування. Ескізування моделі санвузлу. Вибір матеріалів	1-3 бал	Вересень
9. Виконання санвузлу в перспективі. Антропометричні розміри	С	2,5,7	Виконання креслення ескізованого санвузлу у програмі. Моделювання об'єктів для санвузлу.	1-3 бал	Жовтень
10. Виконання санвузлу в перспективі. Антропометричні розміри	С	1,4,7	Робота в перспективі. Накладання текстур матеріалів на змодельовані об'єкти.	1-3 бал	Жовтень
11. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування	С	2,5,7	Внесення правок і виведення проектних матеріалів по санвузлу на формати А3.	1-3 бал	Жовтень
12. Аналіз аналогів та прототипів спальної кімнати	С	3,6	Обговорення аналогів спальної кімнати. Диспут «Що краще для спальної кімнати?»	1-3 бал	Жовтень
13. Виконання спальної кімнати в перспективі. Антропометричні розміри	С	2,5,7	Збір вихідних даних про об'єкт проектування. Ескізування моделі спальної кімнати. Вибір матеріалів	1-3 бал	Жовтень
14. Виконання спальної кімнати в перспективі. Антропометричні розміри	С	1,4,7	Виконання креслення ескізованої спальної кімнати у програмі. Моделювання об'єктів для спальної кімнати.	1-3 бал	Жовтень
15. Виконання спальної кімнати в перспективі. Антропометричні розміри	С	2,5,7	Робота в перспективі. Накладання текстур матеріалів на змодельовані об'єкти.	1-3 бал	Жовтень
16. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування	С	1,4,7	Внесення правок і виведення проектних матеріалів по спальній кімнаті на формати А3.	1-3 бал	Жовтень
17. Ознайомлення із програмою та встановлення Blender, SketchUp	С	3,6	Здійснення запуску програм Blender та SketchUp. Ознайомлення із інтерфейсом та інструментами програм.	1-3 бал	Листопад

18. Аналіз аналогів та прототипів стола, крісла	С	1,4,7	Обговорення аналогів прототипів стола, крісла. Огляд різних наочних прикладів цих об'єктів	1-3 бал	Листопад
19. Екструдуння форми об'єкта. Моделювання стола, крісел	С	3,6	Збір вихідних даних про об'єкти проектування. Ескізування моделей стола, крісла. Підбір матеріалів	1-3 бал	Листопад
20. Екструдуння форми об'єкта. Моделювання стола, крісел	С	1,4,7	Виконання креслення ескізованих стола, крісла у програмі. Моделювання цих об'єктів	1-3 бал	Листопад
21. Створення дизайну кімнати. Аналіз аналогів та прототипів дизайну кімнати	С	3,6	Обговорення аналогів кімнати. Огляд різних наочних прикладів простору, його характеристика і аналіз	1-3 бал	Листопад
22. Виконання кімнати перспективі. Антропометричні розміри	С	1,4,7	Збір вихідних даних про об'єкт проектування. Ескізування моделі кімнати. Вибір матеріалів	1-3 бал	Листопад
23. Виконання кімнати перспективі. Антропометричні розміри	С	2,5,7	Виконання креслення ескізованої кімнати у програмі. Моделювання об'єктів для кімнати.	1-3 бал	Листопад
24. Виконання кімнати в перспективі. Антропометричні розміри. Нанесення кольорової гами	С	2,5,7	Робота в перспективі. Накладання текстур матеріалів на змодельовані об'єкти.	1-3 бал	Листопад
25. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування	С	1,4,7	Внесення правок і виведення проектних матеріалів по кімнати на формати А3.	1-3 бал	Грудень
26. Створення житлового будинка. Аналіз аналогів та прототипів дизайну житлового будинка	С	2,5,7	Обговорення аналогів житлового будинка. Огляд різних наочних прикладів будинків, їх детальна характеристика і аналіз	1-3 бал	Грудень
27. Виконання будинка в перспективі. Антропометричні розміри	С	3,6	Збір вихідних даних про об'єкт проектування. Ескізування моделі будинка. Вибір матеріалів	1-3 бал	Грудень
28. Виконання будинка в перспективі. Антропометричні розміри	С	1,4,7	Виконання креслення ескізованого будинка у програмі. Моделювання об'єктів для будинка. Робота в перспективі.	1-3 бал	Грудень

29. Нанесення кольорової гама та озеленення	С	3,6	Благоустрій території навколо будинку. Накладання текстур матеріалів на змодельовані об'єкти.	1-3 бал	Грудень
30. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування	С	2,5,7	Внесення правок і виведення проектних матеріалів по будинку на формати А3.	1-3 бал	Грудень
31. Ознайомлення із програмою та встановлення Krita , Gimp	С	3,6	Здійснення запуску програм Krita та Gimp. Ознайомлення із інтерфейсом та інструментами програм.	1-3 бал	Грудень
32. Виконання візитки за власним розробленим логотипом. Коригування, масштабування, ахроматичне / хроматичне вирішення	С	1,4,7	Ескізування логотипу, виконання сітки під нього і підбір кольорової гамми. Виконання візитки з використанням розробленого логотипу. Виконання ілюстрацій у кольорі.	1-3 бал	Грудень

6. Система оцінювання курсу

Загальна система оцінювання курсу	Система оцінювання курсу відбувається згідно з критеріями оцінювання навчальних досягнень студентів, що регламентовані в коледжі. Допуск до заліку становить повне виконання практичних завдань. Поточний контроль, тематичний контроль, підсумковий контроль, усний індивідуальний контроль, письмовий контроль. <i>«відмінно» -90-100</i> <i>«добре» -80-89</i> <i>«задовільно» - 50-79</i> <i>«незадовільно» - до 50</i>
Вимоги до практичної роботи	Оскільки весь курс орієнтовано на практичне виконання графічних робіт (близько 20 робіт), то процес виконання та завершення контролюється на кожному етапі. На кожне завдання здобувачу фахової передвищої освіти відведено 10 робочих днів або 2 тижні. Крім графічної частини практичної роботи оцінюється і оформлення та презентація шпалери на семестровому огляді.
Практичні заняття	Оцінюється відвідуваність усіх практичних занять упродовж семестру за 100-бальною шкалою. Підготовка та виконання практичних графічних робіт. Одне завдання 1-5 балів. Оцінювання індивідуальних творчих завдань 1-5 балів.
Умови допуску до підсумкового контролю	При виставленні допуску до заліку враховуються навчальні досягнення здобувачу фахової передвищої освіти (виконання практичних завдань), набрані на поточному опитуванні під час контактних (аудиторних) годин, при виконанні завдань для самостійної роботи.

7. Політика курсу

Загальна максимальна сума балів, яка присвоюється здобувачу фахової передвищої освіти за курс, становить 100 балів, яка є сумою балів за виконання практичних завдань, підсумкове тестування, самостійну роботу та бали, отримані під час заліку. Допуск до заліку передбачає виконання повної програми практичних завдань. При виставленні рейтингового підсумкового балу обов'язково враховується присутність здобувача фахової передвищої освіти на заняттях, активність здобувача фахової передвищої освіти під час практичних занять; недопустимість пропусків; користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час опитування та виконання практичних завдань; копіювання та плагіат, а також результати відпрацювання з поважної причини пропущених занять. Здобувач перед вищою освітою, який не виконав загальний обсяг практичних завдань, до заліку за відомістю №1 не допускається.

8. Рекомендована література

Базова

1. Антонович Є.А., Василюшин Я.В., Шпільчак В.А. Російсько-український словник-довідник з інженерної графіки, дизайну та архітектури. Львів, 2001. 240 с.
2. Даниленко В.Я. Академія класичної дизайнерсько-мистецької освіти // Технічна естетика дизайн. Київ. 2002. Вип. 22.
3. Даниленко В.Я. Витоки проектно-художньої культури // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Харків. 2002. №5.
4. Даниленко В. Дизайнерська освіта України у європейському контексті // Вісник Львівської академії мистецтв. Спецвипуск. Львів. 1999.
5. Даниленко В.Я. Світоглядні підвалини дизайну // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Харків. 2002. № 2.
6. Даниленко В.Я. Паростки протодизайну у стародавній вітчизняній культурі // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Харків. 2002. № 7.
7. Сьомкін С. Основи проектування та конструювання: Навчальний посібник. К.: Альтпрес. 2007. 283 с.

Допоміжна

8. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну. К.: Кондор. 2006. 493 с.
9. Хмельовський О. Вступ у дизайн. Луцьк. 2002.
10. Хмельовський О. Теорія образотворення. Луцьк. 2000.
11. Фольта О.В. Нарисна геометрія. Львів: Світ. 1994. 222 с.

Інформаційні джерела

1. Ідеї для кухні [Електронний ресурс]. – Веб-сайт. – Режим доступу: <https://homester.info/category/design/rooms/idei-dlya-kuhni/> – (дата звернення 20.10.2022 р.).
2. Зелень на стінах – інструкція по догляду для новачків [Електронний ресурс]. – Веб-сайт. – Режим доступу: <https://agronomist.in.ua/kimnatni-roslini/vertikalne-ozelenennya-primishhen/zelen-na-stinax-instrukciya-po-doglyadu-dlya-novachkiv.html> – (дата звернення 20.10.2022 р.).
3. Demo версії PRO100 [Електронний ресурс]. – Веб-сайт. – Режим доступу: <https://pro100-design.by/demo/> – (дата звернення 06.11.2022 р.).
4. SketchUp [Електронний ресурс]. – Веб-сайт. – Режим доступу: <https://www.sketchup.com/ru> – (дата звернення 06.11.2022 р.).
5. Blender / Стартовий посібник (український інтерфейс) [Електронний ресурс]. – Веб-сайт. – Режим доступу: [https://uk.wikibooks.org/wiki/Blender/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9_%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA_\(%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81\)](https://uk.wikibooks.org/wiki/Blender/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9_%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA_(%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81)) – (дата звернення 06.11.2022 р.).