

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

Навчально-науковий Інститут мистецтв

Кафедра образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та реставрації

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Освітній ступінь **«Магістр»**

Освітня програма **«Образотворче мистецтво»**

Спеціальність **023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»**

Галузь знань **02 Культура і мистецтво**

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол №1 від 26 серпня 2021 р.

м. Івано-Франківськ - 2021

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'ютерні технології
Викладач (-і)	Дяків Марія Володимирівна, доц., канд. мистецтв. кафедри образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та реставрації
Контактний телефон викладача	Дяків Марія Володимирівна 0679586553
Е-mail викладача	Дяків Марія Володимирівна mariia.dyakiv@pnu.edu.ua
Формат дисципліни	Очний / Заочний
Обсяг дисципліни	3 кредити ЄКТС, 90 год.
Посилання на сайт дистанційного навчання	http://www.d-learn.pu.if.ua
Консультації	Консультації проводяться відповідно до Графіку індивідуальних занять зі студентами, <i>розміщеному на інформаційному стенді кафедри</i> Також консультації проводяться шляхом онлайн та офлайн.
2. Анотація до навчальної дисципліни	
<p>Навчальна дисципліна “Комп'ютерні технології” направлена на здобуття студентами знань і навиків в роботі з графічними редакторами. Зокрема в першому змістовому модулі вивчаються можливості роботи по створенню векторного зображення в Adobe Illustrator використовуючи усі можливості та інструменти цієї програми. Застосовуючи планшет переходимо до цифрового малювання від руки більш складних зображень, зокрема портрети.</p> <p>Програма навчальної дисципліни складається з таких <u>змістових модулів</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe Illustrator. 2. Цифровий живопис. <p>Теми першого змістового модуля (№1. Основи роботи в Adobe Illustrator., №2. Інструменти та підходи роботи в Adobe Illustrator, №3. Вправи на створення лінійної форми зображення, №4. Відтворення зображення портрету методом малювання інструментами.) означають основні напрями вивчення векторного редактора та роботу над створенням простих та складних зображень. Розкриваються можливості створення зображення як зі зразків так і авторських ідей. Можливості програми: створення об'єктів із застосуванням оригінальних пензлів; редагування заливок та контурів об'єктів; застосування градієнтів, регулювання прозорості, змішування кольорів; редагування текстової інформації; растрування об'єктів, а також трасування растрової графіки; застосування різноманітних мистецьких ефектів; створення тривимірних спецефектів; малювання векторних об'єктів довільної форми; підтримка символів та їх копій; створення багатосторінкових файлів з інформацією про шари; створення відео у векторному форматі Flash або SVG; перетворення файлу на web-документ (інформація зберігається у форматі HTML, а графічні об'єкти – у растрових форматах GIF, PNG, JPEG, та векторних – SVG, Flash); підтримка різних форматів (PSD, PDF, SVG, GIF, EPS, TIFF, PNG, JPEG, FXG, DXF, та багато інших).</p> <p>В темах другого змістового модуля (№1. Специфіка роботи на графічному планшеті, №2. Методи імітації технік живопису при створенні портрету.) пропонується вивчення нового напрямку цифрового малювання за допомогою графічного планшету в різних програмах векторної і растрової графіки.</p>	
3. Мета та цілі навчальної дисципліни	
<p><u>Метою</u> вивчення навчальної дисципліни “Комп'ютерні технології” є засвоєння знань та набуття практичних вмінь у сфері цифрового малювання. Оволодіння сучасними технологіями комп'ютерної графіки розширює творчі та професійні можливості здобувачів освіти. Підвищується інформаційна обізнаність, що веде до всестороннього розвитку творчої особистості.</p> <p>Відповідно до мети поставлено <u>основні цілі</u>, а саме в опануванні значного теоретичного та практичного матеріалу, вмінні генерувати творчі ідеї в процес цифрового малювання, розробки цікавих авторських зображень, професійного виконання цифрового зображення тощо.</p> <p>В результаті вивчення дисципліни повинні розвиватись навички до самостійної творчої роботи в системі цифрових технологій.</p>	
4. Результати навчання (компетентності)	

Відповідно до вимог освітньої програми здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти у результаті вивчення навчальної дисципліни “Комп’ютерні технології” повинні бути сформовані наступні компетентності:

Інтегральна компетентність

Здатність розв’язувати складні задачі та проблеми у галузі образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва під час практичної діяльності або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.

Загальні компетентності

1. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).
2. Здатність працювати в міжнародному контексті.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності

1. Здатність до використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій в контексті проведення мистецтвознавчих та реставраційних досліджень.

Програмні результати навчання

1. Володіти інноваційними методами та технологіями роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).
2. Застосовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освітній та музейній справах.
3. Вибудувати якісну та розгалужену систему комунікацій, представляти результати діяльності у вітчизняному та зарубіжному науковому і професійному середовищі.
4. Застосовувати методологію наукових досліджень у процесі теоретичного і практичного аналізу; дотримуватися принципів академічної доброчесності; узагальнювати результати дослідження та впроваджувати їх у мистецьку практику; виявляти практичні та теоретичні особливості наукової гіпотези.

5. Організація навчання

Обсяг навчальної дисципліни

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	12
практичні заняття	18
самостійна робота	60

Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
3	023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	2 курс другого (магістерського) рівня	нормативний

Тематика курсу

Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання , год.	Вага оцінки	Термін виконання
------------	---------------	------------	--------------------	-------------	------------------

Модуль I. Adobe Illustrator.

Тема №1. <i>Основи роботи в Adobe Illustrator.</i>	л.	1-10 з переліку рекомендованої літератури	2 год. л., 5 год. сам. роб.	Згідно системи оцінювання курсу	Згідно робочої програми і навчальної
--	----	---	-----------------------------	---------------------------------	--------------------------------------

					дисципліни
Тема №2. <i>Інструменти та підходи роботи в Adobe Illustrator.</i>	л.	1-10 з переліку рекомендованої літератури	2 год. л., 5 год. сам. роб.	Згідно системи оцінювання курсу	Згідно робочої програми навчальної дисципліни
Тема № 3. <i>Вправи на створення лінійної форми зображення.</i>	л, практ.	1-10 з переліку рекомендованої літератури	2 год. л., 8год. практ., 10 год. сам. роб.	Згідно системи оцінювання курсу	Згідно робочої програми навчальної дисципліни
Тема №4. <i>Відтворення зображення портрету методом малювання інструментами.</i>	практ.	1-10 з переліку рекомендованої літератури	6год. практ., 10 год. сам. роб.	Згідно системи оцінювання курсу	Згідно робочої програми навчальної дисципліни
Модуль II. Цифровий живопис.					
Тема № 1. <i>Специфіка роботи на графічному планшеті.</i>	л.	1-10 з переліку рекомендованої літератури	4год. л., 15 год. сам. роб.	Згідно системи оцінювання курсу	Згідно робочої програми навчальної дисципліни
Тема № 2. <i>Методи імітації технік живопису при створенні портрету.</i>	л., практ.	1-10 з переліку рекомендованої літератури	2 год. л., 6 год. практ., 15 год. сам. роб.	Згідно системи оцінювання курсу	Згідно робочої програми навчальної дисципліни
6. Система оцінювання курсу					
Загальна система оцінювання курсу	<p>Загальна система оцінювання навчальної дисципліни є уніфікованою в межах Навчально-наукового Інституту мистецтв та здійснюється відповідно до Положення про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу в ДВНЗ “Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника” та Порядку організації та проведення оцінювання успішності студентів.</p> <p>В третьому семестрі здійснюється: поточний контроль знань та вмінь студентів під час лекційних та практичних занять;</p>				

	періодичний та семестровий контроль дозволяє визначити рівень підготовки здобувачів вищої освіти на етапах виконання завдань. Форма контролю – залік.
Вимоги до письмової роботи	-
Практичні заняття	Система оцінювання практичних занять визначена положенням про порядок організації навчального процесу та оцінювання успішності студентів у Навчально-науковому Інституті мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника. Перевірка знань відбувається згідно етапів виконання практичних завдань.
Умови допуску до підсумкового контролю	Порядок та організація контролю знань студентів, зокрема, умови допуску до підсумкового контролю визначаються положенням про порядок організації навчального процесу та оцінювання успішності студентів у Навчально-науковому Інституті мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника. За результатами поточного контролю надається допуск студенту до семестрового контролю, який проводиться у формі заліку та складається з теоретичної та практичної частин.

7. Політика курсу

Курс розроблено з огляду на Національну рамку кваліфікацій для кваліфікаційного рівня «магістр», програмні вимоги навчальної дисципліни спрямовані на досягнення сьомого (7) рівня Національної рамки кваліфікацій (Постанова Кабінету Міністрів України від 25 червня 2020 року № 519 «Про внесення змін у додаток до постанови Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 р. № 1341»).

Академічна доброчесність:

Очікується, що студенти будуть дотримуватися принципів академічної доброчесності, усвідомлюючи наслідки її порушення, що визначається Положенням про запобігання та виявлення плагіату у ДВНЗ “Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника” <https://pnu.edu.ua/положення-про-запобігання-плагіату/>.

Відвідування занять

Відвідання занять є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідають лекції і практичні заняття курсу.

Пропуски семінарських (практичних, лабораторних) занять відпрацьовуються в обов’язковому порядку. Студент зобов’язаний відпрацювати пропущене заняття впродовж двох тижнів з дня пропуску заняття. За пропущені лекційні заняття без поважних причин в обсязі, що перевищує 10% від загальної кількості лекційних годин, які відведені на навчальну дисципліну відповідно до робочого навчального плану, керівник курсу віднімає 5 балів від підсумкового семестрового балу студента (п. 5.1.2 Положення про порядок організації навчального процесу та оцінювання успішності студентів у Навчально-науковому Інституті мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника <https://art.pnu.edu.ua/організація-навчального-процесу/>).

8. Рекомендована література

1. Базан-Лацкало І. Цифровий живопис Photoshop для початківців / І. Базан-Лацкало, Д. Нейіейстер. Видавництво: ДМК Прес, 2021. 320 с.
2. Гевко І. Ілюстративна і когнітивна функції комп’ютерної графіки в освітньому процесі / І. Гевко. №3 (66), вересень 2019. С. 59 – 65.
3. Голубець С. М. Основи комп’ютерної графіки / С.М. Голубець. Житомир: в-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2014. 168 с.
4. Катюха С. Цифровий живопис як компонент художньої освіти старшокласників /С. Катюха. //Теорія і методика художньої освіти та виховання. Мистецтво та освіта. №1(71). 2014. С. 1 – 16.
5. Карасева Э. В. Photoshop CS2 / Э. В. Карасева, И. Н. Чумаченко. М.: НТ Пресс, 2005. 408 с., ил.
6. Комп’ютерна графіка. Графічний дизайн: Навчально-методичні рекомендації до проведення теоретичних та практичних занять з курсу / Укладачі І. М. Дундяк, В. М. Типчук.

Івано-Франківськ: Видавничо-дизайнерський відділ ЦІТ Прикарпатського національного університету ім. В. Стефаника, 2006. 47 с.

7. Комп'ютерна графіка. Графічний дизайн. Навчальна практика з курсу: Навчально-методичний посібник / Укладач І. М. Дундяк. Івано-Франківськ: Видавничо-дизайнерський відділ ЦІТ Прикарпатського національного університету ім. В. Стефаника, 2006. 39 с.

8. Коляса П. Методика навчання комп'ютерної графіки студентів закладів вищої освіти / П. Коляса. Молодь і ринок. №3(170), 2019. С.6 – 12.

9. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М. Я. Куленко. К.: Кондор, 2006. 492 с.

10. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов / Д. Ф. Миронов. СПб.: Питер, 2004. 224 с., ил.

11. Мураховський В. И. Компьютерная графика / под. ред. С.В. Симоновича. М.: «АСТ-ПРЕСС СКД», 2002.

12. Туляев В. Розвиток просторового мислення засобами комп'ютерної графіки / В. Туляев // Мистецтво та освіта. 2007. №2. С.59 -62.