

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Факультет культури і мистецтв
Кафедра дизайну

Комп'ютерні технології в мистецтві

СИЛАБУС

навчальної дисципліни
з циклу професійної підготовки бакалавра
спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація

освітньо-професійної програми Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація

Луцьк
2021

Силабус навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в мистецтві» підготовки бакалавра, галузі знань 02 Культура і мистецтво, спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація, освітньо-професійної програми Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація.

Розробники:

Смикало Катерина Олександрівна, старший викладач кафедри дизайну ВНУ ім. Лесі Українки

Чугай Богдана Русланівна, асистент кафедри дизайну ВНУ ім. Лесі Українки

Силабус навчальної дисципліни затверджено на засіданні кафедри дизайну, протокол № 1 від 30 серпня 2021 р.



Завідувач кафедри:

к.мист., доц. Дмитро АВРАМЕНКО

©СМИКАЛО Катерина, 2021

I. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна форма навчання	Галузь знань 02 Культура і мистецтво Освітньо-професійна програма «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» Освітній рівень Бакалавр	Нормативна
Кількість годин/кредитів 210/7		Рік навчання 2
		Семестр 3
		Лекції – 16 год.
ІНДЗ: <u>немає</u>		Лабораторні – 60 год.
		Самостійна робота – 120 год.
		Консультації – 14 год.
	Форма контролю: залік	
Мова навчання: українська		

II. Інформація про викладача

Смикало Катерина Олександрівна, старший викладач кафедри дизайну ВНУ ім. Лесі Українки, тел. 050 396 23 72, smykalo.kateryna@vnu.edu.ua, kassiopeya929@gmail.com
 Чугай Богдана Русланівна, асистент кафедри дизайну, Chuhai.Bohdana@vnu.edu.ua
 Дні занять (розклад за посиланням): <http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi?n=700>

III. Опис дисципліни

1. Анотація курсу

Курс «Комп'ютерні технології в мистецтві» викладається для здобувачів 2 курсу першого (бакалаврського) рівня зі спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація і входить до циклу професійної підготовки, складає основу фахової підготовки майбутніх працівників.

Основними завданнями дисципліни є вивчення можливостей комп'ютерної графіки для ефективної роботи у сфері мистецтв.

2. Пререквізити

Передбачається наявність результатів навчання, здобутих у процесі засвоєння курсів професійного спрямування, «Рисунок», «Основи кольорознавства», «Перспектива і основи графіки», «Основи композиції»

Постреквізити: «Рисунок», «Живопис», «Основи кольорознавства» і «Художньо-прикладна графіка», «Оформлення та ілюстрація книги», «Проектна графіка. Шрифт». «Креслення», «Курсове проектування» та ін.

3. Мета і завдання навчальної дисципліни

Метою дисципліни є вивчення витоків, основ і можливостей сучасної комп'ютерної графіки. Завданням дисципліни є опанування теоретичних і практичних компетенцій у контексті створення цифрових об'єктів мистецтва, практичне засвоєння основних принципів композиційно-графічної побудови та стилізації зображень, грамотне та доречне використання шрифтів, володіння різними техніками виконання зображень, розвиток творчої уяви та композиційного мислення у студентів, досвід комп'ютерної обробки зображень у графічних редакторах; отримання, осмислення знань про комп'ютерну графіку в цілому

**4. Результати навчання
(компетентності) До кінця навчання
здобувачі повинні:**

- основні поняття і загальні відомості про процес розробки ілюстрацій;
- загальні відомості про поняття «Комп'ютерна графіка» та її види;
- різницю між векторними та растровими зображеннями;
- розуміти як застосовують палітри кольорів RGB та CMYK;
- художні стилі, тенденції розвитку сучасного графічного дизайну, вимоги до художника-дизайнера, різновиди об'єктів прикладної графіки та основні критерії естетичної цінності продукту дизайн-діяльності у прикладній графіці.

Під час практичних занять, самостійної роботи з курсу «Комп'ютерні технології в мистецтві» здобувачі вищої освіти набувають таких **програмних компетентностей** (ЗК – загальні компетентності, СК – спеціальні, фахові, предметні компетентності):

перелік компетентностей (відповідно до Стандарту вищої освіти України зі спеціальності ОС Бакалавр):

ЗК 6. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 9. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.

СК 4. Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах.

СК 5. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва та здійснювати творчу діяльність використовуючи власну образно-асоціативну, стилістичну та пластичну мову художнього твору.

СК 7. Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.

СК 9. Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми від студентів очікуються такі **програмні результати навчання (ПР)** :

ПР 02. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ПР 04. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням.

ПР 15. Трактувати формотворчі засоби образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства, комплексно визначати їхню функціональну та естетичну специфіку у комунікативному просторі.

Soft skills: вміння ідентифікувати, аналізувати, структурувати за принципами логіки; здатність критично мислити; здатність адекватно оцінювати і аргументувати власну позицію; креативність; вміння прогнозувати, гнучкість, швидка адаптація до змін та ін

4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	Усього	у тому числі			
		Лекц.	Прак.	Сам. роб.	Конс.
1	2	3	4	5	6
Змістовий модуль 1. Основи дисципліни					
Тема 1. Основи комп'ютерної графіки.	10	2	7	26	-
Тема 2. Основи роботи з кольором в комп'ютерних графічних системах.	9	2	7	26	-
Тема 3. Програми для роботи з комп'ютерною графікою.	10	2	7	26	4
Разом за змістовим модулем 1	29	2	21	78	4
Змістовий модуль 2. Програми для роботи з графічними об'єктами					
Тема 4. Програма векторної графіки Corel Draw.	9	2	8	27	4
Тема 5. Програма растрової графіки PhotoShop.	11	2	8	27	4
Разом за змістовим модулем 2	19	4	16	54	8
Змістовий модуль 3. Програми інженерної графіки та проєктування					
Тема 6. Програми ділової графіки Microsoft Visio.	10,5	2	7	26	-
Тема 7. Програми інженерної графіки AutoCad та Compass.	10,5	2	8	26	1
Тема 8. Програма інженерної графіки ArchiCad.	10,5	2	8	26	1
Разом за змістовим модулем 3	42	8	21	78	2
Усього годин	210	16	60	120	14

Поточний контроль (мах = 40 балів)								Підсумковий контроль (мах=60 балів)	Загальна кількість балів
Модуль								екзамен	100
Змістовний модуль 1			Змістовний модуль 2			Змістовний модуль 1			
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	60	
5	5	5	5	5	5	5	5		

4. Завдання для самостійного опрацювання

№ з/п	Тема	Кількість годин
1.	Створити самоіронічний портрет в стилі шаржу	20
2.	Створити шрифтову композицію з обличчя людини.	20
3.	Створити дизайн етикетки до продукції на вибір.	20
4.	Створити графічну ілюстрацію на тему «Чарівне місто Луцьк».	20
5.	Створити діаграму за табличними даними	20
6.	Побудувати план приміщення.	20
	РАЗОМ	120

IV. Політика оцінювання

Політика виставлення балів. Для успішного вивчення курсу необхідним є вивчення навчального матеріалу за кожною темою.

Поточний контроль здійснюється під час проведення практичних занять і реалізується у формі опитування, виступів на практичних заняттях, обговорень, дискусій, роботи в малих групах, експрес-контролю, контролю засвоєння навчального матеріалу, запланованого на самостійне опрацювання студентом. Максимальна кількість балів за поточний контроль становить 40 балів.

Академічна доброчесність. Здобувач вищої освіти обов'язково має дотримуватися принципів академічної доброчесності. Очікується, що роботи здобувачів будуть їх оригінальними дослідженнями чи міркуваннями. Відсутність посилань на використані джерела, фабрикавання джерел, списування становлять, але не обмежують приклади можливої академічної недоброчесності. Виявлення ознак академічної недоброчесності у письмовій роботі є підставою для її незарахування викладачем, незалежно від масштабів плагіату чи обману.

Відвідування занять та відпрацювання пропущених занять. Відвідування лекційних і практичних занять є обов'язковим. Допускаються пропуски занять з поважних причин і за умови відпрацювання у дні консультацій. Здобувачі освіти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття і в будь-якому випадку зобов'язані дотримуватися термінів виконання усіх видів робіт, передбачених дисципліною. Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.

Консультації. Якщо у здобувачів виникають питання, то вони можуть звернутись із ними до викладача. Викладач призначає консультації, які потрібні для роз'яснення незрозумілих питань, для відпрацювання пропущених занять, для перевірки виконання самостійних завдань. А також студенти можуть звернутись на кафедру за літературою, за методичними рекомендаціями та іншими навчальними матеріалами.

Політика щодо перескладання. Терміни підсумкового контролю, ліквідації академічної заборгованості визначає розклад заліково-екзаменаційної сесії. Якщо здобувач не склав екзамен з першого разу, то має можливість перескладати його ще двічі.

Визнання результатів навчання, отриманих у неформальній/інформальній освіті. Під час вивчення курсу визнаються результати навчання, отримані у неформальній (професійні курси/тренінги, онлайн-освіта, стажування тощо) та/або інформальній освіті, які за тематикою, обсягом вивчення та змістом відповідають курсу як в цілому, так і його окремим модулям, темі (темам), що передбачені цим силабусом.

Майстер-класи, тренінги, воркшопи чи інші одноразові активності з отриманням сертифікатів можуть бути зараховані як опрацювання дотичної теми і оцінюються відповідно до розподілу балів практичних (лабораторних) занять.

V. Підсумковий контроль: залік. Форма проведення заліку: захист практичних робіт. VI. Шкала оцінювання

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка
90–100	Відмінно
82–89	Дуже добре
75–81	Добре
67–74	Задовільно
60–66	Достатньо
1–59	Незадовільно

VII. Рекомендована література

1. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ :1. ArtHuss, 2019. 192 с.
2. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження.
3. Пошук успішних креативних рішень. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. Київ :ArtHuss, 2019. 192 с.
5. Исследование регулирующего воздействия формы криволинейных объектов в графическом оформлении. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-reguliruyuschego-vozdeystviya-formy-krivolineynyh-obektov-v-graficheskom-oformlenii>
6. Іванов С. Основи композиції видання. Львів : Світ, 2013. 232 с.
7. Компьютерная графика в книжной иллюстрации. URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-grafika-v-knizhnoy-illyustratsii>
8. Концепція. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Концепція>
9. Ломоносова М. Т. Графика и живопись. М., 2002.
10. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с.
11. SHOWCASING ANALOGUE COLLAGE. URL: https://www.instagram.com/collage_expo/?utm_medium=copy_link
12. Цифровой коллаж в искусстве: художественные плакаты с неограниченными возможностями». URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-kollazh-v-iskusstve-hudozhestvennye-plakaty-s-neogranichennymi-vozmozhnostyami>
13. Петров М. Н., Молочков В. П. Компьютерная графика.- СПб.: Питер,2003.-736с.
14. Порев В. Компьютерная графика - СПб.: БХВ-Петербург, 2002,-432с.
15. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. – Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. –88 с.
16. Стив Бейн. Corel Draw, СПб - 2012.- 784с.
17. Луцкий С., Петров М. PhotoShop: самоучитель, – Питер 2011, –528с.
18. Бунаков, П. Ю. Станок с ЧПУ. От модели до образца [Текст] / П. Ю.
19. Бунаков, Э. В. Широких. - М. : ДМК Пресс, 2012. - 120 с.
https://aldebaran.ru/author/you_bunakov_p/kniga_stanok_s_chpu_ot_modeli_do_obrazca/
20. Тайц А. М., Тайц А. А. Самоучитель Adobe Photoshop. - СПб.: БХВ - Петербург, 2012.-688с.
21. <https://habr.com/ru/post/422531/>

22. Мониц Ю. И., Старовойтов В. В. Оценки качества для анализа цифровых изображений. –2008.
23. Матвеев Д. В. и др. Оценка качества цифровых изображений и видеоданных: учебнометодическое пособие // Ярославль: ЯрГУ. – 2018.
24. <http://blog-daru.ru/2015/10/29/kak-perevesti-iz-rgb-v-cmyk-bez-poteri-cveta/>
25. <https://web.dev/fast/#optimize-your-images>
26. <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/adjusting-image-sharpness-blur.htm>
27. http://personal.pu.if.ua/depart/olesia.vlasii/resource/file/Vlasii_Dudka_Graph.pdf
28. 1<http://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/27541/1/%D0%9A%D0%9E%D0%9D%D0%A1%D0%9F%D0%95%D0%9A%D0%A2%20%D0%9B%D0%95%D0%9A%D0%A6%D0%86%D0%99%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%20%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0.pdf>
29. 2http://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/22337/1/Komp_graf_knyga_1.pdf.
30. https://wiki.cuspu.edu.ua/index.php/%D0%9D%D0%B0%D0%B2%D1%87%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81_%22%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%27%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%22
31. <https://cases.media/column/rgb-kolirna-model>