

**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**

Рівень вищої освіти – фаховий молодший бакалавр
(перший (бакалаврський); другий (магістерський); третій (освітньо-науковий))

Освітня програма «Дизайн»

Спеціалізація (за наявності) _____

Спеціальність **022** «Дизайн»

Галузь знань **02** «Культура і Мистецтво»

Затверджено на засіданні циклової комісії
професійної та практичної підготовки
спеціальності «Дизайн»
Протокол № 1 від “28” серпня 2020р.

1. Загальна інформація

Назва дисципліни	Комп'ютерне проектування
Викладач (і)	Пазинюк Марія Василівна
Контактний телефон викладача	0687261602
E-mail викладача	maria.pazyniuk@pnu.edu.ua
Формат дисципліни	Очний
Обсяг дисципліни	3кредити ЄКТС, 90год.
Посилання на сайт дистанційного навчання	
Консультації	Згідно розкладу

2. Анотація до навчальної дисципліни

Програма вивчення нормативної навчальної дисципліни “**Комп'ютерне проектування**” складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки 022 спеціальності “дизайн”.

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, розгорток 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.

3. Мета та цілі навчальної дисципліни

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.

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 аналізі, 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.

4. Програмні компетентності та результати навчання

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

знати:

- 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

вміти:

- створювати концепцію проекту;
- проводити заміри приміщень;
- виконувати на комп'ютері ортогональні проекції 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

Обсяг навчальної дисципліни

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

Ознаки навчальної дисципліни

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

Тематика навчальної дисципліни

Тема	кількість год.		
	лекції	Практичні заняття	сам. роб
1. Ознайомлення із програмою та встановлення PRO100.demo		2	2
2. Аналіз аналогів та прототипів кухні		2	3
3. Виконання кухні в перспективі. Антропометричні розміри		2	
4. Виконання кухні в перспективі. Антропометричні розміри		2	2
5. Виконання кухні в перспективі. Антропометричні розміри		2	
6. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування		2	
7. Аналіз аналогів та прототипів санвузлу		2	2
8. Виконання санвузлу в перспективі. Антропометричні розміри		2	
9. Виконання санвузлу в перспективі. Антропометричні розміри		2	2
10. Виконання санвузлу в перспективі. Антропометричні розміри		2	
11. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування		2	
12. Аналіз аналогів та прототипів спальної кімнати		2	
13. Виконання спальної кімнати в перспективі. Антропометричні розміри		2	2
14. Виконання спальної кімнати в перспективі. Антропометричні розміри		2	2
15. Виконання спальної кімнати в перспективі. Антропометричні розміри		2	
16. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування		2	
17. Ознайомлення із програмою та встановлення Blender, SketchUp		2	2
18. Аналіз аналогів та прототипів стола, крісла		2	
19. Екструдкування форми об'єкта. Моделювання стола, крісел		2	
20. Екструдкування форми об'єкта. Моделювання стола, крісел		2	2
21. Створення дизайну кімнати. Аналіз аналогів та прототипів дизайну кімнати		2	
22. Виконання кімнати перспективі. Антропометричні розміри		2	
23. Виконання кімнати перспективі. Антропометричні розміри		2	

24. Виконання кімнати в перспективі. Антропометричні розміри. Нанесення кольорової гама		2	2
25. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування		2	
26. Створення житлового будинка. Аналіз аналогів та прототипів дизайну житлового будинка		2	
27. Виконання будинка в перспективі. Антропометричні розміри		2	3
28. Виконання будинка в перспективі. Антропометричні розміри		2	
29. Нанесення кольорової гама та озеленення		2	
30. Аналіз виконаної роботи. Коригування, масштабування		2	
31. Ознайомлення із програмою та встановлення Krita , Gimp		2	
32. Виконання візитки за власним розробленим логотипом. Коригування, масштабування, ахроматичне / хроматичне вирішення		2	2

6. Система оцінювання навчальної дисципліни

Загальна система оцінювання навчальної дисципліни	<p>Система оцінювання курсу відбувається згідно з критеріями оцінювання навчальних досягнень студентів, що регламентовані в коледжі. Допуск до заліку становить повне виконання практичних завдань.</p> <p>Поточний контроль, тематичний контроль, підсумковий контроль, усний індивідуальний контроль, письмовий контроль.</p> <p>«відмінно» -90-100 «добре» -80-89 «задовільно» - 50-79 «незадовільно» - до 50</p>
Вимоги до письмових робіт	<p>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.</p> <p>Крім графічної частини практичної роботи оцінюється і оформлення та презентація шпалери на семестровому огляді.</p>
Семінарські заняття	<p>Оцінюється відвідуваність усіх практичних занять упродовж семестру за 100-бальною шкалою.</p> <p>Підготовка та виконання практичних графічних робіт. Одне завдання 5-30 балів.</p> <p>Оцінювання індивідуальних творчих завдань 1-5 балів.</p>
Умови допуску до підсумкового контролю	<p>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.</p>

Підсумковий контроль	Залік; підсумовуються усі бали отримані за практичні завдання, тести, активну роботу під час семінарських занять, залікова оцінка виставляється автоматом у 100 бальній шкалі.
----------------------	--

7. Політика навчальної дисципліни

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 вищої освіти, 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. Демо 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.).
- 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%B%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%B%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.).

Марія ПАЗИНЮК