

**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 фахової передвищої освіти

Освітня програма «Дизайн»

Спеціальність 022 Дизайн

Галузь знань 02 Культура і Мистецтво

Затверджено на засіданні циклової комісії
професійної та практичної підготовки спеціальності «Дизайн»

Протокол №1 від “31”серпня 2023 р.

1. Загальна інформація

Назва дисципліни	Комп'ютерне проектування
Викладач(і)	Пазинюк Марія Василівна
Контактний телефон викладача	+380687261602
E-mail викладача	maria.pazyniuk@pnu.edu.ua
Формат дисципліни	Лабораторні роботи
Обсяг дисципліни	1.0 кредити
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pnu.edu.ua/course/subscription/through/url/a38f56900e03adfff6b2
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, 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 володіти 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, Gimp; перед проектним аналізом, 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

Інтегральна компетентність

ІК. Здатність вирішувати типові спеціалізовані задачі та практичні проблеми в галузі дизайну або у процесі навчання, що вимагає застосування положень і методів дизайну та характеризується певною невизначеністю умов; нести відповідальність за результати своєї діяльності; здійснювати контроль інших осіб у визначених

ситуаціях.

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК3. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

ЗК4. Здатність спілкуватися іноземною мовою.

ЗК5. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК6. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

Спеціальні компетентності

СК1. Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, враховувати традиційні та сучасні культурно-мистецькі процеси й практики у власній професійній діяльності.

СК2. Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну.

СК5. Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.

СК9. Здатність проявляти ініціативу та креативні підприємницькі навички.

СК12. Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.

Результати навчання

РН1. Діяти відповідно до загальних та спеціальних актів законодавства, у тому числі законодавства про авторське і суміжні права, захист персональних даних і розповсюдження інформації в межах освітньо-професійної програми.

РН2. Діяти на основі етичних принципів, правових і безпекових норм у професійній діяльності з урахуванням культурних, релігійних, етнічних відмінностей та національних особливостей.

РН3. Володіти державною мовою вільно, а іноземною мовою на рівні, необхідному для виконання професійних завдань.

РН6. Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем.

РН7. Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку.

РН12. Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.

РН16. Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань.

РН17. Презентувати власні професійні компетентності, створені об'єкти (продукти) або їх елементи в професійному середовищі, перед клієнтами, користувачами та споживачами, враховуючи тенденції ринку праці у сфері дизайну.

РН18. Вміти організовувати експозиції, виставки, презентувати твори мистецтва і дизайну, упорядкувати персональне портфоліо.

РН19. Оцінювати та забезпечувати потреби дизайну в галузі дизайну середовища.

Обсяг навчальної дисципліни

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	
Семінарські заняття /практичні/ лабораторні	30
Самостійна робота	

5.Організація навчання			
Ознаки навчальної дисципліни			
Семестр	Спеціальність	Курс	Нормативний/ вибірковий
1	022 Дизайн	1	нормативний
Тематика навчальної дисципліни			
Тема		Кількість год.	
		лекції	Лабораторні заняття сам. роб
1.Ознайомлення із програмою та встановлення Krita , Gimp			2
2. . Виконання візитки за власним розробленим логотипом. Коригування, масштабування, ахроматичне хроматичне вирішення			2
3. Виконання візитки за власним розробленим логотипом. Коригування, масштабування, ахроматичне хроматичне вирішення			2
4.Виконання візитки за власною розробленою емблемою. Коригування, масштабування, ахроматичне хроматичне вирішення			2
5.Виконання візитки за власною розробленою емблемою. Коригування, масштабування, хроматичне вирішення ахроматичне			2
6.Виконання дитячої ілюстрації за власними українськими мотивами. Коригування, масштабування, ахроматичне хроматичне вирішення			2
7.Виконання дитячої ілюстрації за власними українськими мотивами. Коригування, масштабування, ахроматичне хроматичне вирішення			2
8.Виконання дитячої ілюстрації за власними українськими мотивами. Коригування, масштабування, ахроматичне хроматичне вирішення			2
9.Виконання дитячої ілюстрації за власними українськими мотивами. Коригування, масштабування, ахроматичне хроматичне вирішення			2

10.Ознайомлення із програмою та встановлення Blender		2	
11.Аналіз аналогів та прототипів стола, крісла		2	
12.Екструдкування форми об'єкта. Моделювання стола, крісел		2	
13.Екструдкування форми об'єкта. Моделювання стола, крісел. Нанесення кольорової гами		2	
14.Екструдкування форми об'єкта. Моделювання стола, крісел. Нанесення кольорової гами		2	
15.Аналіз виконаної роботи. Коригування, Масштабування		2	

6.Система оцінювання навчальної дисципліни

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. <i>Поточний контроль, тематичний контроль, підсумковий контроль, усний індивідуальний контроль, письмовий контроль.</i> «відмінно» -90-100 «добре» -80-89 «задовільно» - 50-79 «незадовільно» -до 50
Вимоги до практичної роботи	Оскільки весь курс орієнтовано на практичне виконання графічних 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.
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. <i>Поточний контроль, тематичний контроль, підсумковий контроль, усний індивідуальний контроль, письмовий контроль.</i> «відмінно» -90-100 «добре» -80-89 «задовільно» - 50-79 «незадовільно» -до 50
Вимоги до практичної роботи	Оскільки весь курс орієнтовано на практичне виконання графічних 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 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 передвищої освіти, який не виконав загальний обсяг практичних завдань, до заліку за відомістю №1 не допускається.

8.Рекомендована література

1. CG LAB. *Безкоштовний курс Krita для художників*. 2020.
URL: <https://www.cg-lab.com/krita-course>.
2. Вільямс Р. Дизайн. Книга для недизайнерів. Харків: Віват, 2022. 224 с.
3. Гнатюк І. О. *Основи обробки фотографій у GIMP*. Одеса: Техніка. 2021. С. 36.
4. Демченко Т. М. *Використання GIMP для обробки зображень*. Харків: Університетська преса, 2022. С. 98.
5. Іттен Й. Наука дизайну та форми. – Київ: ArtHuss, 2022. 184 с
6. Кравченко А. В. *Робота з GIMP: Від початківця до професіонала*. Київ: Вища школа, 2021. С. 25.
7. Кузнецов В. М., Стадник, В. Г. *Основи комп'ютерної графіки та цифрового дизайну*. Київ: Літера, 2020. 250 с.
8. Нікітін В. О. *Основи цифрового малювання в Krita*. Київ: Книга-Пабліш, 2021. С. 124.
9. Нікітін О. В. *Основи роботи в графічних редакторах GIMP та Krita*. Харків: Видавництво Програміст, 2021. 300.
10. Патлай Т.В. *Blender. Створення тривимірної анімації в редакторі Blender*. Харків: Видавництво «Освітній стандарт», 2024. 15 с.
11. Ривкінд В.І. *Посібник з практичними роботами «BLENDER. 3D-моделювання на уроці інформатики»* Київ: Видавництво «Освітній процес», 2023. 232 с.
12. Сидоренко О. В. *Графічний дизайн у GIMP: Посібник для початківців*. Львів: Літера, 2021. С. 121.
13. Синєпупова Н. *Композиція: Тотальний контроль*. Київ: ArtHuss, 2022. 192 с.
14. Тимощук Л. О. *Інтерактивний дизайн: Теорія та практика*. Львів: Наукова думка, 2019. 220.

Допоміжна

1. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Київ: ArtHuss, 2022. 256 с.
2. Офіційна документація Krita. *Krita User Manual*. 2023.
URL: <https://docs.krita.org/en/>
3. Різні автори Blender. *Book Collection*. 2003-2023. Київ:

Видавництво
«CGBooks», 2023. 609 с.

4. Сергієнко І. С. Графічний дизайн: історія, теорія, практика.
Київ: Освітній ресурс, 2020. 270 с.

Викладач:Марія ПАЗИНЮК