

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**
Перший проректор
Юрій КОТЛЯР
_____ 28 _____ 2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

3 курс

Спеціальність 022 Дизайн

Спеціалізація 022.01 Графічний дизайн

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Розробники:

Завідувач кафедри розробника

Завідувач кафедри спеціальності

Гарант освітньої програми

Декан факультету комп'ютерних наук

Начальник НМВ

Валерій АТЛАНОВ

Юрій МАКУШИН

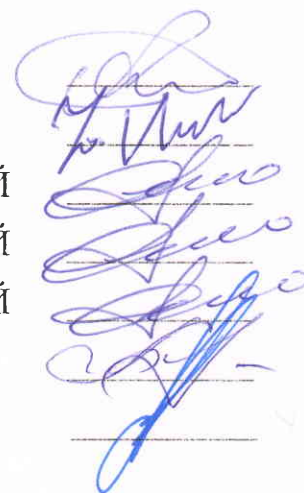
Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Анжела БОЙКО

Євгенія ПОСТИКІНА



Миколаїв – 2025 рік

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показника	Характеристика дисципліни	
Найменування дисципліни	Комп'ютерна графіка	
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	
Спеціальність	022 Дизайн	
Спеціалізація (якщо є)	022.01 Графічний дизайн	
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама	
Рівень вищої освіти	Бакалавр	
Статус дисципліни	Нормативна	
Курс навчання	3	
Навчальний рік	2025/2026	
Номер(и) семестрів (триместрів):	Денна форма	Заочна форма
	5/6	
Загальна кількість кредитів ЄКТС/годин	2,5 кредити / 75 годин 3 кредити / 90 годин	
Структура курсу: – лекції – семінарські заняття (практичні, лабораторні, півгрупові) – годин самостійної роботи здобувачів вищої освіти	Денна форма	Заочна форма
	7,5/7,5	
	30/30 37,5/52,5	
Відсоток аудиторного навантаження	45%	
Мова викладання	українська	
Форма проміжного контролю (якщо є)	–	
Форма підсумкового контролю	– /іспит, курсова робота	

2. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Мета. Набуття здобувачами вищої освіти теоретичних знань та практичних навичок, необхідних для побудування растрових та векторних двовимірних графічних зображень з максимальним використанням засобів операційних систем та прикладного програмного забезпечення, зокрема растрових та векторних редакторів, а також графічних ресурсів та інших допоміжних графічних програм.

Засвоєння програмного матеріалу має стимулювати здобувачів до критично-вибіркової проєктної діяльності, свідомого і самостійного встановлення системи обмежень у власних проєктних пропозиціях та суттєвого визначення арсеналу художніх засобів, що будуть використані у розробці реального проєкту.

Завдання:

формування вміння втілювати базові дизайнерські та інженерні знання в комп'ютерні дизайнерські розробки за допомогою використання механізму створення та модифікації растрових та векторних зображень;

- ~ надання знань з теоретичних понять організації роботи з графічною інформацією в цілому;
- ~ сформулювати за допомогою практичних завдань навички розробки та проектування оригінал-макетів рекламної продукції з використанням засобів графічних, та текстових редакторів, а також програм створення друкованих та електронних презентацій.
- ~ ознайомити здобувачів вищої освіти з принципами растрової та векторної графіки та основними прийомами роботи.
- ~ навчити основним прийомам обробки растрових та векторних зображень.

Результати вивчення дисципліни:

1. Практичне оволодіння графічними редакторами з метою створення професійних зображень. Організація навчально-виробничого процесу для отримання теоретичних знань в області інформації, інформаційних технологій і комп'ютерних систем, призначених для створення, редагування, каталогізації та презентації графічної інформації.
2. Формування професійного способу мислення при розробці оригінал-макетів за допомогою графічних редакторів та програм організації роботи з графічною інформацією та її презентаційного оформлення.
3. Розкриття професійної термінології, законів і закономірностей створення графічних зображень.
4. Проведення аналізу існуючих операційних систем та прикладного програмного забезпечення з метою поглиблення знань з останніх досягнень в галузі технологій операційних систем та прикладного програмного забезпечення, призначеного для створення друкованих та електронних публікацій.
5. Виконання численної кількості практичних завдань та тестів з варіативністю підходів до їх вирішення.

Взаємозв'язки з іншими дисциплінами

Пререквізити:

базується на засвоєнні матеріалу дисципліни: «Інформаційні технології, системи та ресурси»

Пореквізити:

є базою для вивчення дисциплін: «Дизайн-проектування», «Вебдизайн», «3D-графіка».

В результаті вивчення дисципліни здобувач вищої освіти отримує:

Загальні компетентності:

- ~ ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- ~ ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- ~ ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

СК 6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах, зокрема в традиційних графічних (рисунок, живопис, макетування) й передових цифрових (комп'ютерна та 3D-графіка, вебдизайн), для створення інноваційних візуальних комунікацій та ефективних рекламних рішень.

СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

СК 13. Здатність створювати та обробляти растрову й векторну графіку, розробляючи візуальні елементи та ілюстрації, адаптовані для різних медіа та платформ.

Програмні результати навчання:

ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування;

ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності, включаючи редактори растрової та векторної графіки, програм для 3D-моделювання й вебдизайну, а також програмне забезпечення для створення інноваційних візуальних комунікацій та ефективних рекламних рішень.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Денна форма:

5 семестр				
№	Теми	Лекції	Практичні (семінарські, лабораторні, півгрупові)	Самостійна робота
1.	Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). Інтерфейс. Створення документів.	1,5	4	7,5
2.	Робота з об'єктами	4	6	7,5
3.	Робота з контурами	2	8	7,5
4.	Трасування		6	7,5
5.	Текст		6	7,5
	Всього за 5 семестр	7,5	30	37,5
6 семестр				
1.	Шари		4	8
2.	Прозорість і сітчасті градієнти		6	10
3.	Символи та графічні стилі	2	6	12
4.	Ефекти й фільтри.		6	10

5.	Комбінування растрової та векторної графіки.	5,5	8	12,5
	Всього за 6 семестр	7,5	30	52,5
	Всього за курс	15	60	90

4. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

4.1. План лекцій.

№	Тема заняття / план	К-сть годин
5 семестр		
1.	Лекція 1. Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). Інтерфейс. Створення документів. Будова векторної графіки. Переваги та недоліки векторної графіки. Роль векторної графіки в дизайні. Інтерфейс Inkscape, Vectr або Adobe Illustrator Робота з документами. Створення нового документа. Додаткові налаштування документа. Формати векторних графічних файлів. Навігація документом. Робота з монтажними областями. Базово про інструменти виділення. Графічні примітиви. Базові настройки заливки та абрису.	1,5
2.	Лекція 2. Робота з об'єктами. Малювання контурів довільної форми. Поглиблено про інструменти виділення об'єктів. Налаштування програми, пов'язані з виділенням об'єктів. Виділення за ознаками об'єкта. Виділення за типом об'єкта. Переміщення об'єктів у стосі. Налаштування програми, пов'язані з переміщенням об'єктів. Копіювання та вставка. Групування. Вирівнювання та розподіл об'єктів. Базова трансформація об'єктів. Панель Transform. Лінійки, напрямні та сітка. Лінійки. Напрямні лінії. Швидкі напрямні. Сітка. Вільна трансформація.	4
3.	Лекція 3. Робота з контурами. Робота з контурами. Копіювання та клонування контурів. Групування контурів. Логічні операції з контурами. Основні логічні операції. Додаткові операції з контурами. Панель Pathfinder. Операції з контурами. Інструмент Eraser. Інструмент Scissors. Інструмент Knife. Команда Divide Objects Below.	2
6 семестр		
1.	Лекція 4. Символи та графічні стилі. Символи та графічні стилі. Створення зразків символів у документі. Модифікування зразків символів. Панель Symbols. Створення власних символів. Додавання символів в ілюстрацію. Заміна символу. Створення нових символів. Робота з динамічними символами. Збереження бібліотеки символів. Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів). Інструменти редагування масиву символів. Налаштування Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів) й інструментів редагування масиву символів. Інші інструменти. Symbol Sprayer Tool (Розпилення символів). Symbol Shifter Tool (Зсув символів). Symbol Scruncher Tool (Ущільнення символів).	2

	Symbol Sizer Tool (Розмір символів). Symbol Spinner Tool (Обертання символів). Symbol Stainer Tool (Знебарвлення символів). Symbol Screener Tool (Прозорість символів). Symbol Styler Tool (Стилі символів). Присвоєння об'єкту декількох обведень і заливок. Графічні стилі. Присвоєння об'єкту декількох обведень і заливок.	
2.	Лекція 5. Комбінування растрової та векторної графіки. Взаємодія Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). Об'єднання растрової та векторної графіки в межах однієї композиції.	5,5
Всього:		15

4.2. План лабораторних занять

№	№ зан.	К-ть год.	Тема заняття
5 семестр			
1.	1,2	4	Лабораторна робота №1. Створення логотипу. – Завдання: Розробіть мінімалістичний логотип для вигаданої компанії. Використовуйте інструменти <i>Pen Tool</i> , <i>Shape Builder Tool</i> , та градієнти. Рекомендація: Спробуйте створити варіант із flat-дизайном та об'ємний логотип.
2.	3,4,5	6	Лабораторна робота №2. Дизайн іконок. – Завдання: Розробіть набір із 5 іконок у єдиному стилі (наприклад, для мобільного додатка). Використовуйте: <i>Rounded Rectangle Tool</i> , <i>Pathfinder</i> , та функції вирівнювання (<i>Align</i>).
3.	6,7,8,9	8	Лабораторна робота №3. Векторизація фотографії. – Завдання: Створіть векторний портрет із використанням фотографії як бази. – Використовуйте: <i>Pen Tool</i> , <i>Gradient Mesh</i> , <i>Blend Tool</i> . Мета: Підкресліть ключові деталі, зберігаючи впізнаваність портрета
4.	10,11, 12	6	Лабораторна робота №4. Створення патерну. – Завдання: Розробіть безшовний патерн із геометричними або природними елементами. – Інструменти: <i>Pattern Options</i> , <i>Transform Tool</i> . Використання: Тестуйте патерн на візуалізації текстилю або обгорткового паперу.
5.	13, 14,15	6	Лабораторна робота №5. Типографіка. – Завдання: Створіть постер із креативною типографікою (гасло, цитата). – Інструменти: <i>Type Tool</i> , <i>Envelope Distort</i> , <i>Clipping Mask</i> . Додайте: ефекти, наприклад, градієнти або текстури.
6 семестр			

6.	16,17	4	Лабораторна робота №6. Ілюстрація з ізометричною перспективою. – Завдання: Намалюйте ізометричний будинок або невеликий "мікросвіт". – Використовуйте: <i>Grid Tool</i> , функцію <i>Snap to Grid</i> , <i>3D Extrude & Bevel</i> . – Особливість: Дотримуйтеся ізометричного стилю.
7.	18,19, 20	6	Лабораторна робота №7. Створення персонажа. – Завдання: Намалюйте векторного персонажа в мультиплікаційному стилі. – Інструменти: <i>Shape Tools</i> , <i>Pathfinder</i> , <i>Blend Tool</i> . – Ускладнення: Зробіть кілька поз для персонажа.
8.	21,22, 23	6	Лабораторна робота №8. Інфографіка. – Завдання: Створіть інфографіку на будь-яку тему (наприклад, статистику екології). – Інструменти: <i>Pie Chart Tool</i> , <i>Pen Tool</i> , <i>Symbols</i> . – Мета: досягнення гармонійного поєднання тексту, графіки та кольору.
9.	24,25, 26	6	Лабораторна робота №9. 3D-ілюстрація. – Завдання: Створіть 3D-об'єкт (наприклад, циліндричну упаковку для продукту). – Інструменти: <i>3D Rotate</i> , <i>Extrude & Bevel</i> , <i>Mapping Art</i> . – Використовуйте: прив'язка текстури до поверхонь.
10.	27,28, 29,30	8	Лабораторна робота №10. Дизайн афіші. – Завдання: Розробіть афішу для музичного фестивалю чи кінопрем'єри. – Інструменти: <i>Clipping Mask</i> , <i>Opacity Masks</i> , <i>Brush Tool</i> . – Фокус: Пограйте зі світлом, тінями, та розмиттям.
Всього:		60	

4.3. Завдання для самостійної роботи

Самостійна робота №1. Створення логотипу у стилі мінімалізму.

Розробіть логотип для вигаданого бренду, наприклад, кав'ярні, студії дизайну чи технологічної компанії. Логотип має бути простим, сучасним та унікальним.

Кроки:

1. Дослідження: Визначте стиль бренду (кольори, форми, емоції, які має викликати логотип).
2. Форма та геометрія: Використайте базові форми (кола, квадрати, трикутники) як основу логотипу.
3. Текст: Додайте назву компанії шрифтом, що відповідає стилю. Використовуйте інструмент *Type Tool*.
4. Колірна палітра: Підберіть 2-3 основних кольори за допомогою інструменту *Color Guide*.
5. Фіналізація: Вирівняйте всі елементи за допомогою панелі *Align*.

Інструменти:

- Shape Tool для створення базових форм.
- Pen Tool для створення унікальних ліній і кривих.
- Type Tool для тексту.
- Gradient Tool для додавання градієнтів.

Самостійна робота №2. Ілюстрація "Ізометричне місто".

Створіть ізометричну сцену, що зображує частину міста (наприклад, будинки, дороги, дерева, автомобілі). Зосередьтеся на деталях та симетрії.

Кроки:

1. Сітка: Увімкніть ізометричну сітку. Для цього створіть Custom Grid через меню Preferences або скористайтесь готовими шаблонами.
2. Об'єкти: Використайте інструмент Rectangle Tool і Polygon Tool для створення базових об'єктів.
3. Ізометрія: Перетворіть об'єкти в ізометричну проєкцію через функцію Transform > Shear (з кутом 30°).
4. Деталізація: Додайте вікна, двері, ліхтарі тощо за допомогою Pen Tool.
5. Колір: Використовуйте світлі та темні відтінки одного кольору для імітації світла і тіні.
6. Групування: Згрупуйте пов'язані елементи (Ctrl+G) для зручності.

Інструменти:

- Shape Tool для створення геометричних форм.
- Pen Tool для додавання дрібних деталей.
- Eyedropper Tool для швидкого копіювання кольорів.

Transform Tool для маніпуляцій із об'єктами

Курсова робота

У рамках самостійної роботи у 6-му семестрі навчальним планом передбачено виконання курсової роботи, а саме: Використання можливостей редакторів: Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) для створення творів плакатного мистецтва.

Методичні рекомендації до виконання курсової роботи з навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка» розміщені в електронній інформаційній системі Moodle 3.

Загальна структура курсової роботи: 1) теоретична (пояснювальна записка, 2) графічна (презентаційна графіка), 3) макетна (оригінал-макет виробу – логобук (старт-пакет).

На захист курсового проєкту здобувач освіти представляє:

- презентацію проєкту у вигляді слайд-шоу, що розрахована на регламент виступу до 5 хв (Power Point або інші програми для презентацій);

обов'язкові матеріали проєкту, що призначені для друку:

1. Плакат «Відродження міста» (друкований примірник та в форматі pdf);

2. Плакат «Інновації. Тренди типографіки 2025» (друкований примірник та в форматі pdf);

- пояснювальну записку, затверджену керівником проєкту (друкований примірник та в форматі pdf).

Остаточна оцінка виставляється за результатами захисту роботи. Під час захисту автор повинен бути готовим за 5–10 хвилин презентувати свою роботу і відповісти на запитання.

У процесі захисту оцінюються вміння здобувача доповісти основні положення роботи і висновки проведених досліджень. Оцінюються також презентація роботи та відповіді на поставлені питання. Визначена за окремими складовими загальна оцінка записується на титульному аркуші роботи та виставляється у систему Moodle.

Перевірка та оцінювання курсової роботи здійснюються за 100-бальною шкалою оцінювання, а також – за шкалами ECTS та національною.

Курсова робота повинна бути написана в терміни, що встановлюються кафедрою. Роботу, яку викладач визнав незадовільною, повертається для переробки з урахуванням висловлених у відгуку зауважень.

Здобувач не допускається до складання іспиту з однойменної дисципліни, якщо загальна оцінка за курсову роботу є меншою 60 балів.

Рейтингова оцінка визначається шляхом додавання всіх складових оцінки курсової роботи та оцінки за захист здобувачем своєї роботи за таблицею.

Складові оцінки / Кількість балів.

1. Формулювання актуальності, проблеми, мети і завдань, прак.значення / **5 балів.**
 2. Художня та технічна якість ілюстративно-графічних робіт / **40 балів.**
 3. Правильність взаємозв'язку кольору, форми та шрифтів плакатів / **10 балів.**
 4. Рівень цілісного образу, графічного стильового напрямку та композиційної побудови елементів постерів / **10 балів.**
 5. Структура роботи (наявність вступу, основних розділів, висновків, бібліографії). Дотримання вимог до оформлення роботи. Стилїстика та логїчність викладення матерїалу; правильне використання спецїальної термїнологїї / **10 балів.**
 6. Оформлення бібліографїї вїдповїдно до дїючих стандартїв України (ДСТУ 8302 : 2015) / **5 балів.**
 7. Якїсть доповїдї здобувача освїти (форма доповїдї, змїст, доказова база, висновки) / **10 балів.**
 8. Повнота та логїчність вїдповїдей на поставленї питання / **10 балів.**
- Разом – **100 балів.**

4.4. Забезпечення освїтнього процесу

Лекцїйні та пївгруповї заняття проводяться в аудиторїї, оснащєній проектором та персональними комп'ютерами з пїдключенням до Інтернет для вїзуального супроводження, демонстрацїї презентацїї, виконання лабораторних та самостїйних робїт, комунїкацїї та опитувань. Використовується таке програмне забезпечення: пакет Microsoft Office (Microsoft 365), FastStone Image Viewer, Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор).

5. ПїДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ

У кїнцї VI семестру передбачений іспит, що проводиться у формї

тестування та виконання практичного завдання.

Тестові завдання складаються з 30 питань (0,5 балів за кожну правильну відповідь) - **15** балів.

Практичне завдання: Персонаж у стилі Flat Design. Створіть ілюстрацію персонажа у стилі Flat Design. Персонаж має бути у русі (наприклад, йти, танцювати). Використовуйте градієнти та тіні для деталей. Увімкніть елементи фону (наприклад, дерева, будівлі). Робота з інструментами малювання, градієнтами, шарами та композицією. Формат файлу – Ai, A5, 300ppi, sRGB – **25** балів

Перелік теоритичних питань до самостійної підготовки та іспиту:

1. Огляд можливостей векторних редакторів Inkscape та Vectr
2. Порядок налаштування параметрів робочої області
3. Перелік та призначення основних панелей та інструментів в Inkscape або Vectr
4. Способи зміни масштабу та методи переміщення по полотну
5. Поняття шарів та принципи їх практичного використання
6. Алгоритм збереження та завантаження користувацьких робочих просторів
7. Тип файлів, що використовується за замовчуванням в Inkscape або Vectr
8. Порівняльний аналіз растрової та векторної графіки
9. Процедура блокування шару для запобігання змінам
- 10.Методика додавання та керування напрямними лініями
- 11.Огляд базових інструментів для створення малюнків
- 12.Технологія використання інструмента «Перо» (Pen Tool) для побудови контурів
- 13.Відмінності у функціонуванні інструментів «Лінія» та «Олівець»
- 14.Алгоритм створення замкнутого контуру
- 15.Принципи роботи з інструментом «Пензель»
- 16.Функціональне призначення інструмента «Ластик»
- 17.Використання інструмента «Прямокутник» та побудова стандартних геометричних фігур
- 18.Способи створення багатокутників та зірок
- 19.Принцип роботи інструмента «Градiєнт»
- 20.Особливості використання інструмента «Текст»
- 21.Порядок вибору та призначення кольору об'єкта
- 22.Призначення палітри Swatches та способи її застосування
- 23.Порядок збереження власних зразків кольорів
- 24.Визначення градієнтів та методи їх редагування
- 25.Робота з колірними моделями CMYK та RGB залежно від мети проєкту
- 26.Налаштування рівня прозорості об'єктів
- 27.Сутність режимів накладання (Blending Modes)
- 28.Створення та редагування візерунків (Patterns)
- 29.Використання груп кольорів (Color Groups) для гармонізації дизайну

30. Функціонування інструмента Eyedropper (Піпетка) для копіювання властивостей
31. Прийоми виділення та переміщення графічних об'єктів
32. Застосування інструмента «Вільне трансформування»
33. Правила масштабування об'єктів із дотриманням пропорцій
34. Налаштування параметрів межі (Stroke) об'єкта
35. Робота з різними типами заливки (Fill)
36. Групування об'єктів та переваги цього методу організації елементів
37. Способи вирівнювання об'єктів по сітці або відносно один одного
38. Об'єднання та розділення об'єктів за допомогою панелі Pathfinder
39. Використання інструмента Shape Builder для створення складних форм
40. Технологія обрізання об'єктів
41. Процес додавання тексту до артборду
42. Порівняння властивостей точкового та параграфного тексту
43. Редагування параметрів тексту (розмір, шрифт, накреслення)
44. Створення та налаштування тексту за контуром (Type on a Path)
45. Застосування шрифтових ефектів у дизайні
46. Вирівнювання текстових блоків щодо інших елементів композиції
47. Методика створення тексту з обведенням
48. Перетворення текстових об'єктів на векторні контури (криві)
49. Створення та використання стилів тексту для уніфікації дизайну
50. Особливості роботи з кириличними шрифтами
51. Поняття Clipping Mask та правила її застосування
52. Використання шарів-масок (Opacity Mask) для створення ефектів прозорості
53. Робота із символами (Symbols) для оптимізації проєкту
54. Функціонування інструмента «Бленд» (Blend Tool)
55. Призначення та налаштування градієнтної сітки (Gradient Mesh)
56. Створення візуальних ефектів тіні та свічення
57. Трансформація растрового зображення у векторне за допомогою Image Trace
58. Побудова 3D-об'єктів засобами векторного редактора
59. Використання графічних стилів (Graphic Styles)
61. Порядок збереження проєкту у форматі PDF
62. Відмінності між форматами SVG, EPS та AI
63. Алгоритм експорту зображень у формати PNG та JPEG
64. Вибір профілів документів для друку, вебу чи мобільних пристроїв
65. Правила збереження файлів для якісного друку
66. Підготовка макета до вимог друкарні
67. Методи вставки та зв'язування зовнішніх зображень (Links)
68. Оптимізація файлів великого розміру
69. Імпорт та експорт бібліотек кольорів і стилів
70. Робота з шаблонами документів
71. Використання гарячих кнопок для прискорення робочого процесу
72. Огляд плагінів, що спрощують роботу дизайнера
73. Організація шарів у складних багатокомпонентних проєктах
74. Технологія створення ізометричних ілюстрацій
75. Ефективне керування бібліотеками символів
76. Оптимальні інструменти для розробки іконок

77. Підготовка графіки для вебу
78. Налаштування документа з декількома артбордами різних розмірів
79. Дублювання артбордів разом із вмістом
80. Методи швидкої перевірки макета на наявність помилок
81. Етапи розробки логотипа в Inkscape або Vectr
82. Створення простої векторної ілюстрації
83. Прийоми розробки інфографіки
84. Особливості створення банерів для мережі Інтернет
85. Правила дизайну візитівок
86. Підготовка макета для друку на одязі
87. Побудова макетів упаковки
88. Використання інструментів для дизайну багатосторінкових буклетів
89. Створення ілюстрацій для соціальних мереж
90. Підходи до візуального оформлення плакатів
91. Дії у разі неможливості виділення об'єкта
92. Причини некоректного відображення градієнтів
93. Процедура відновлення файлу після системного збою
94. Вирішення проблем з експортом у потрібний формат
95. Запобігання викривленню кольорів під час друку
96. Усунення розмитості тексту на експортованих зображеннях
97. Перевірка працездатності гарячих клавіш
98. Видалення зайвих опорних точок на контурі
99. Налаштування пропорційного масштабування об'єктів
100. Виправлення типових помилок під час об'єднання об'єктів через логічні операції

6. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ 5 семестр

№	Вид діяльності (завдання)	Максимальна кількість балів
1.	Лабораторна робота №1	14
2.	Лабораторна робота №2	14
3.	Лабораторна робота №3	14
4.	Лабораторна робота №4	14
5.	Лабораторна робота №5	14
6.	Самостійна робота №1	15
7.	Самостійна робота №2	15
	Всього за 5 семестр	100

6 семестр

№	Вид діяльності (завдання)	Максимальна кількість балів
8.	Лабораторна робота №6	12
9.	Лабораторна робота №7	12
10.	Лабораторна робота №8	12
11.	Лабораторна робота №9	12
12.	Лабораторна робота №10	12
13.	Іспит	40

	Всього	100
--	---------------	------------

Для зарахування лабораторних робіт здобувач має змогу надати сертифікат (або інший документ) про проходження курсів на платформах Prometeus, Coursera, Alpaca Design тощо та за умови співпадіння направленості курсів блоку освітньої компоненти.

6.1. Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти на лабораторних заняттях.

Якісними критеріями оцінювання роботи здобувачів вищої освіти на лабораторному занятті є:

1. Повнота виконання завдання: елементарна, фрагментарна, неповна, повна.
2. Рівень самостійності здобувача: під керівництвом викладача, консультація викладача, самостійно.
3. Рівень навчально-пізнавальної діяльності: репродуктивний, алгоритмічний, продуктивний, творчий.

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень. 5/6 семестри
12-14 балів / 15-20 балів	Робота виконана у повному обсязі, здобувач володіє навчальним матеріалом, вільно і самостійно виконує практичні завдання, вільно розв'язує задачі як стандартним, так й оригінальним способом.
10-11 балів / 10-14 балів	Робота виконана у повному обсязі, однак здобувач звертався за консультаціями до викладача, вільно розв'язує задачі стандартним способом. Допускаються окремі неістотні неточності та незначні помилки.
6-9 балів / 7-9 балів	Здобувач виконав більшу частину поставлених в лабораторній роботі завдань, потребував допомоги викладача, при поясненні результатів не здатний до глибокого і всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, допускає істотні неточності та помилки.
1-5 балів / 1-6 балів	Оцінюється робота здобувача, який не володіє навчальним матеріалом, фрагментарно, поверхово розкриває послідовність практичних завдань.
0 балів	Здобувач не в змозі виконати завдання лабораторної роботи.

6.2. Критерії оцінювання самостійної роботи.

Якісними критеріями оцінювання самостійних завдань здобувача є:

1. самостійність виконання завдання;
2. правильність, точність, оптимальність реалізації поставленого завдання;
3. завершеність завдання;
4. вміння захищати результати виконаного завдання.

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
<i>12 балів</i>	Оцінюється робота здобувача, який вільно володіє матеріалом, творчо його осмислив, оперує поняттями та категоріями, вміє встановити зв'язок між теоретичною базою та практикою, залучає до відповіді самостійно опрацьовану літературу. Відповідає на додаткові запитання, наводить аргументи на підтвердження власних думок, здійснює аналіз та робить висновки.
<i>8-11 балів</i>	самостійної роботи, вміє встановити зв'язок між теоретичною базою та практикою. Відповідь з незначною кількістю помилок, відповідає на додаткові запитання, але не має аргументованої думки, висновки неповні.
<i>4-7 балів</i>	Оцінюється робота здобувача, який виконав самостійну роботу, яка містить значну кількість недоліків і помилок, неповне висвітлення змісту питань. Здобувач володіє матеріалом і частково відповідає на додаткові питання, проте недостатньо відповідає на питання, не може зробити аргументовані висновки.
<i>1-3 бали</i>	Самостійну роботу виконано не правильно, здобувач показує істотне нерозуміння проблеми, в роботі не виконано всі завдання; або здобувач не здатен захистити результати представленої роботи.
<i>0 балів</i>	Здобувач не виконав самостійну роботу.

Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти на іспит

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
<i>23-25 балів</i>	Здобувач продемонстрував виняткове розуміння стилістики Flat Design та майстерність у передачі пластики: персонаж має унікальний авторський характер та переконливо передану динаміку руху. Технічне виконання: ідеальна векторна графіка; майстерне використання «м'яких» градієнтів та акцентних тіней, що додають глибини без порушення пласкої естетики. Композиція збалансована, елементи фону (будівлі, дерева) створюють цілісне середовище.
<i>20-22 балів</i>	Виконана ілюстрація відзначається високою графічною культурою та якісним опрацюванням деталей: рух персонажа зчитується чітко, дотримано основних принципів стилю. Графічно: градієнти та тіні використані доречно, кольорова гама гармонійна. Робота з фоном виконана на хорошому рівні, хоча можливі незначні зауваження до ритму другорядних елементів. Продemonстровано впевнене володіння інструментами малювання (Pen Tool, Shape Builder).
<i>16-19 бал</i>	Практична робота виконана на належному рівні, проте містить певні технічні або анатомічні неточності: ідея руху зрозуміла, але поза персонажа виглядає дещо скутою або незбалансованою. Технічно: наявні помилки у накладанні градієнтів (занадто різкі переходи) або неакуратні стики векторних контурів. Фон присутній, але він недостатньо деталізований або візуально відірваний від персонажа.

12-15 балів	Результат творчого завдання свідчить про спрощене сприйняття стилістики та інструментарію: персонаж має примітивну побудову, рух передано схематично. Графічно: відсутня робота з тінями, що робить зображення занадто плоским і нецікавим. Помітні суттєві помилки: порушення пропорцій, випадковий вибір кольорів, недбале оформлення фону.
9-11 балів	Ілюстрація містить критичні помилки, що вказують на недостатнє опанування курсу: повна відсутність динаміки, персонаж виглядає статичним і роз'єднаним. Технічно: грубі порушення в побудові векторних об'єктів (зайві точки, «рвані» краї); ігнорування роботи з шарами. Елементи фону або відсутні, або виконані на рівні випадкових примітивів.
0-8 балів	Проект не відповідає встановленим вимогам: використано готовий стоковий персонаж без авторської переробки. Повне ігнорування законів композиції та стилістичних особливостей Flat Design. Здобувач не з'явився на іспит/залік або не надав роботу у векторному форматі.

7. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Ганоцька О.В. Графічний дизайн: пропедевтика / О.В. Ганоцька. – Харків: ХДАДМ, 2019. – 96 с., іл.
2. Демиденко М.А. Комп'ютерна графіка, дизайн та мультимедіа : навч. посіб. М-во освіти і науки України, Нац. техн. ун-т «Дніпровська політехніка». – Д, 2022. – 123 с.
3. Корнюков Ю. К. Використання комп'ютерних технологій у створенні книжкової ілюстрації / Ю. К. Корнюков // VI Міжнародна науково-практична конференція «Стан та перспективи розвитку культурологічної науки»: Збірник тез доповідей (I частина). – Миколаїв: ВП «Миколаївська філія КНУКіМ», 2020. – С.54-57.
4. Корнюков Ю.К. Мистецький аспект об'єднання художніх засобів фотографії і типографіки в графічному дизайні. «Могилянські читання–2024: досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національний та регіональний аспекти» зб. тез доп. XXVII Всеукраїнській щорічній науково-практичній конференції. м. Миколаїв, 6–10 листопада 2024р. Миколаїв, 2024. <https://surl.li/vhrlom>
5. Корнюков Ю.К. Комп'ютерна графіка як засіб модернізації традиційних методів створення книжкової ілюстрації. Ольвійський форум – 2025: стратегії країн Причорноморського регіону в геополітичному просторі» : XXI Міжнародна наукова конференція : 16–21 червня 2025 р., м. Миколаїв : тези. Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2025. <https://dspace.chmnu.edu.ua/jspui/handle/123456789/2830>
6. Корнюков Ю.К. Роль концептуального мислення в графічному дизайні //XXVIII Всеукраїнська щорічна науково-практична конференція «Могилянські читання – 2025 : досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національний та регіональний аспекти. Дизайн : XXVII Всеукр. наук.-практ. конф. : 10–14 листоп. 2025 р., м. Миколаїв : тези / М-во освіти і науки України ; ЧНУ ім. Петра Могили. – Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2025. С. 13-15. <https://surl.li/jlalrl>

7. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посібник / М.Ф. Пічугін, І.О. Канкін, В.В. Вороніков. – К.: Центр учбової літератури, 2019. – 346 с.
8. Різник О. Я. Основи комп'ютерної графіки /О. Я. Різник. – Видавництво «Львівська політехніка», 2012. – 220 с.
9. Сафронова О.О. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2019. – 208 с.
- 10.Шеховцов А.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаєва, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – ОЛДІ ПЛЮС, 2019. – 318 с.
- 11.Емброуз Гевін Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей /Ніл Леонард Емброуз Гевін (переклад: Марія Мельник, Вероніка Пугач). – Видавництво: ArtHuss, 2019. – 192 с.
- 12.Photoshop. Посібник. [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://tebenko.com/files/photoshop/index.html>. – Назва з екрана. – Дата перегляду: 20.08.2024.
- 13.GIMP (GNU Image Manipulation Program) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.gimp.org>. – Дата перегляду: 28.08.2024.
- 14.Inkscape [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://inkscape.org>. – Дата перегляду: 25.08.2024.
- 15.Photopea [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.photopea.com>. Дата перегляду: 28.08.2024.
- 16.Vectr [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vectr.com>. – Дата перегляду: 21.08.2024.