

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
Факультет архітектури будівництва та декоративно-прикладного мистецтва
Кафедра декоративно-прикладного та образотворчого мистецтва



РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни
ДИЗАЙН ДРУКОВАНОГО ВИДАННЯ
(назва навчальної дисципліни)

дисципліна вільного вибору

(вказати: обов'язкова / вибіркова)

Освітньо-професійна програма Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація
(назва програми)

Спеціальність 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»
(вказати: код, назва)

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
(вказати: шифр, назва)

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
(вказати: перший бакалаврський/другий магістерський)

Факультет архітектури, будівництва та декоративно-прикладного мистецтва
(назва факультету/ навчально-наукового інституту, на якому здійснюється підготовка фахівців за вказаною освітньо-професійною програмою)

Мова навчання Українська
(вказати: на якій мові викладається навчальна дисципліна)

Чернівці 2024 рік

Робоча програма навчальної дисципліни ДИЗАЙН ДРУКОВАНОГО ВИДАННЯ складена

(назва навчальної дисципліни)

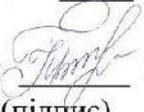
відповідно до освітньо-професійної програми «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, затвердженої Вченою радою Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича (Протокол № 5 від 25.03.2024 р.) та введено в дію наказом № 101 від 26.03.2024 р.

Розробник: Толошник Олександр Вікторович - ас. кафедри декоративно-прикладного та образотворчого мистецтва

Викладач: Толошник Олександр Вікторович - ас. кафедри декоративно-прикладного та образотворчого мистецтва

Погоджено з гарантом ОП і затверджено на засіданні кафедри декоративно-прикладного та образотворчого мистецтва

Протокол № 5 від "25" серпня 2024 року

Завідувач кафедри  Жаворнкова М.І.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Схвалено методичною радою факультету

Протокол № 8 від "28" серпня 2024 року

Голова методичної ради факультету

 Новак Є.В.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Пояснювальна записка

Навчальна дисципліна «**Дизайн друкованого видання**» є складовою освітньо-професійної програми першого (бакалаврського) рівня вищої освіти та орієнтована на формування у студентів знань і навичок, необхідних для створення професійної друкованої продукції.

Предметом вивчення дисципліни є цифрові технології дизайну, які застосовуються у макетуванні, верстці, ілюструванні, створенні друкованої реклами та розробці візуальної ідентичності. Особлива увага приділяється вивченню сучасних графічних редакторів (*Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop* та їхніх аналогів), методам верстки та типографіки, основам композиції та кольорознавства, а також підготовці матеріалів до друку відповідно до поліграфічних стандартів.

У рамках курсу студенти знайомляться з принципами розробки макетів та друкованої графіки, оволодівають методами цифрового формоутворення та засобами візуальної комунікації. Навчання спрямоване на практичне застосування теоретичних знань у створенні різних видів друкованої продукції: книг, альбомів, журналів, брошур, рекламних матеріалів та авторських графічних проєктів.

Дисципліна спрямована на розвиток креативного та проєктного мислення, вміння організовувати робочий процес у графічних редакторах, працювати з текстурними матеріалами, бібліотеками графічних об'єктів, налаштовувати робоче середовище для ефективної роботи. В процесі навчання студенти виконують практичні завдання, що включають створення авторських композицій, верстку друкованих видань, ілюстрування, розробку поліграфічної продукції та підготовку файлів до друку.

Робоча програма дисципліни «**Дизайн друкованого видання**» містить визначення мети та завдань курсу, опис професійних компетентностей, які формуються у студентів, програмні результати навчання, а також критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти.

Мета навчальної дисципліни – формування у студентів комплексних теоретичних знань і практичних навичок у сфері комп'ютерного проєктування, необхідних для створення професійних графічних і дизайнерських проєктів у галузі друкованих видань. Курс охоплює вивчення методів передпроєктних досліджень, засвоєння принципів пошуку, аналізу та систематизації інформації, розвиток умінь формування креативної ідеї та її подальшої реалізації за допомогою професійних графічних редакторів та спеціалізованого програмного забезпечення.

Дисципліна спрямована на оволодіння сучасними підходами до графічного дизайну, вивчення принципів верстки, шрифтового оформлення, композиції та підготовки матеріалів до друку. Особлива увага приділяється розвитку здатності адаптувати дизайнерські рішення до актуальних вимог ринку праці, аналізувати сучасні тенденції та впроваджувати новаторські підходи в роботу.

Опанування дисципліни сприятиме глибокому розумінню технологічних процесів у сфері видавничої справи, ефективному використанню інструментів графічного проєктування, а також формуванню індивідуального творчого підходу, що дозволить студентам успішно реалізовувати професійні завдання у майбутній діяльності.

Предметом вивчення навчальної дисципліни є комп'ютерне проєктування як ключовий метод реалізації мистецьких проєктів на всіх етапах роботи – від ескізного опрацювання до фінального проєктного рішення. Дисципліна охоплює принципи цифрової розробки, підготовку макетів та адаптацію графічного контенту для друку або нанесення на різні матеріали та поверхні. Особлива увага приділяється створенню інформативних і презентаційних матеріалів, що відповідають вимогам сучасного візуального середовища.

Студенти набувають практичних навичок використання професійних графічних редакторів, вивчають методи інтеграції цифрових технологій у дизайнерські процеси, аналізують особливості відтворення графічної продукції у друкованому та цифровому

форматах. Дисципліна враховує тенденції діджиталізації суспільства, що забезпечує студентам актуальні знання та інструменти для роботи в сучасному креативному середовищі.

Завдання вивчення навчальної дисципліни:

1. Розвивати навички дослідження та збору інформації – навчити студентів проводити передпроектні дослідження, що включають аналіз тенденцій, технологій та креативних рішень у сфері дизайну друкованих видань.

2. Ознайомити з основами макетування та проектування – сформувати розуміння принципів графічного дизайну, структури макетів, шрифтових композицій, типографіки, а також особливостей верстки поліграфічної продукції.

3. Сформувати практичні навички у створенні друкованих видань – забезпечити студентів знаннями щодо роботи в професійних графічних редакторах, методів компоновання тексту та зображень, кольорових схем та підготовки файлів до друку.

4. Розвивати креативний підхід та адаптацію до різних завдань – навчити студентів знаходити нестандартні рішення в оформленні друкованих видань, адаптувати дизайн під вимоги клієнтів та специфіку проєкту, працювати з урахуванням сучасних тенденцій.

5. Забезпечити ґрунтовне освоєння технік і матеріалів – навчити студентів ефективно використовувати цифрові інструменти для макетування, верстки та підготовки файлів для друку, а також ознайомити їх із поліграфічними процесами та стандартами.

6. Практична реалізація проєктів у дизайні друкованих видань – навчити студентів створювати різні типи поліграфічної продукції: книги, журнали, альбоми, буклети, афіші тощо, з урахуванням технічних вимог та дизайнерських стандартів.

Очікувані результати навчання

Знати:

- Основи графічного дизайну, верстки та композиції у сфері друкованих видань.
- Принципи створення макетів друкованої продукції.
- Типографіку, шрифтові композиції та кольорові рішення.
- Особливості підготовки матеріалів до друку, поліграфічні процеси та стандарти.

Вміти:

- Проводити передпроектні дослідження та збирати інформацію для розробки друкованих видань.
- Розробляти концепції та створювати професійні макети друкованої продукції.
- Використовувати графічні редактори для верстки та підготовки файлів до друку.
- Оптимізувати дизайн для різних форматів друкованої продукції.
- Адаптувати свої навички до вимог сучасного ринку поліграфічного дизайну.

Пререквізити. Засвоєння навчальної дисципліни «Дизайн друкованого видання» передбачає інтеграцію знань, умінь та навичок, здобутих у межах таких дисциплін, як «Комп'ютерне проектування», що дає студентам необхідні технічні навички роботи в графічних редакторах, дозволяючи створювати макети друкованих видань, коригувати зображення та готувати матеріали до друку; «Композиція», яка формує розуміння гармонійного поєднання тексту, графіки, кольорових рішень та просторової організації елементів на сторінці; «Академічний рисунок», що забезпечує базові навички зображення форми, об'ємів, світлотіньового моделювання, необхідні для створення ілюстрацій у друкованих виданнях; «Анімаційні технології», які допомагають освоїти методи динамічної композиції, що може застосовуватися при розробці інтерактивних цифрових видань або анімованих елементів для електронних книг; «Музеєзнавство», яке сприяє розумінню принципів збереження, архівування та презентації мистецьких і друкованих експонатів у музейному просторі; «Культурологія», що надає знання про історичний та соціокультурний контекст графічного дизайну та друкованих видань, допомагаючи осмислено підходити до створення книжкової продукції; «Історія сучасного мистецтва», яка формує бачення розвитку графічного дизайну в контексті сучасних тенденцій, даючи змогу адаптувати традиційні підходи до актуальних запитів; «Професійна

майстерність», що розвиває навички практичного застосування графічного дизайну у видавничій справі, створенні рекламної продукції та брендovаних видань; «Історія декоративно-прикладного мистецтва», яка дає змогу розширити розуміння стилістичних особливостей різних епох і культур, що використовується у розробці візуальної концепції друкovаних матеріалів. Взаємозв'язок із цими дисциплінами забезпечує студентам комплексне розуміння процесу створення друкovаної продукції, поєднуючи художні, технічні та історико-культурні аспекти, що сприяє їхній професійній підготовці у сфері графічного дизайну, видавничої справи та поліграфії.

Постреквізити. Засвоєння дисципліни «Дизайн друкovаного видання» створює основу для подальшого навчання та професійної діяльності у сфері графічного дизайну, видавничої справи та поліграфії. Вивчення цієї дисципліни є важливою складовою набуття передбачених освітньою програмою компетентностей, необхідних для створення друкovаної продукції, роботи з графічними редакторами, проектування макетів та верстки. Опановані знання та навички використовуються при написанні кваліфікаційної роботи, підготовці авторських видань, портфоліо, а також для ефективного проходження виробничих практик. Дисципліна сприяє розвитку професійного мислення, творчої самореалізації та здатності розробляти комплексні дизайнерські рішення, інтегруючи традиційні та сучасні підходи у сфері друкovаної продукції

Компетентності та програмні результати навчання згідно ОП. У процесі опанування навчальної дисципліни здобувач вищої освіти має сформувати такі компетентності та досягти відповідних програмних результатів:

Інтегральна компетентність (ІК): здатність вирішувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у сфері комп'ютерного проектування, графічного дизайну та цифрової ілюстрації. Це передбачає інтеграцію теоретичних знань, практичних навичок і методологічних підходів для створення графічних композицій, верстки друкovаної продукції, розробки ілюстрацій та просторового моделювання, враховуючи сучасні тенденції та вимоги ринку. Компетентність охоплює вміння працювати з професійними графічними редакторами, використовувати цифрові технології для проектування, адаптовувати творчі рішення до специфіки візуальної комунікації, а також застосовувати міждисциплінарні підходи, враховуючи культурний та історичний контекст. Особливий акцент робиться на розробці інноваційних рішень, що відповідають сучасним естетичним, технологічним і функціональним вимогам, з урахуванням принципів ергономіки, композиції та поліграфічної підготовки.

Загальні компетентності (ЗК):

- ЗК 3. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- ЗК 5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- ЗК 6. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
- ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК 9. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
- ЗК 11. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Спеціальні компетентності (СК):

- СК1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.
- СК 2. Здатність володіти основними класичними і сучасними категоріями та концепціями мистецтвознавчої науки.
- СК 4. Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями.
- СК 5. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва.
- СК 6. Здатність інтерпретувати смисли та засоби їх втілення у мистецькому творі.
- 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.

СК 10. Здатність усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

Програмні результати навчання:

ПРН 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ПРН 4. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями).

ПРН 5. Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел.

ПРН 6. Застосовувати знання з композиції, розробляти формальні площинні, об'ємні та просторові композиційні рішення і виконувати їх у відповідних техніках та матеріалах.

ПРН 8. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення композиційних рішень; аналізувати принципи морфології об'єктів живої природи, культурно-мистецької спадщини і застосовувати результати аналізу при формуванні концепції твору та побудові художнього образу.

ПРН 9. Застосовувати знання з історії мистецтв у професійній діяльності, впроваджувати український та зарубіжний мистецький досвід.

ПРН 13. Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

ПРН 15. Володіти фаховою термінологією, теорією і методикою образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації мистецьких творів.

Компетенції, отримані в результаті вивчення дисципліни, є основою для:

- професійної діяльності у сфері комп'ютерного проектування, декоративно-прикладного мистецтва, графічного та мультимедійного дизайну;
- успішної роботи в індивідуальних та командних проєктах, взаємодії з замовниками, дизайнерами, мистецтвознавцями та культурними інституціями;
- застосування інноваційних технологій у процесі проектування та створення мистецьких творів;
- подальшого професійного розвитку, опанування нових графічних редакторів, технік та методів цифрового проектування;
- участі у мистецьких виставках, конкурсах, грантових програмах та реалізації власних творчих або комерційних проєктів.

По завершенні вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти повинен:

Знати:

- основи комп'ютерного проектування та методологію створення мистецьких проєктів;
- принципи композиції, колористики та формоутворення у цифровому середовищі;
- особливості інтеграції традиційних та цифрових художніх технік;
- технології та матеріали, що використовуються у декоративно-прикладному мистецтві;
- сучасні тенденції у сфері комп'ютерного дизайну та мультимедійних технологій.

Вміти:

- проводити передпроектні дослідження, аналізувати стилістичні, історичні та технологічні аспекти мистецьких творів;
- працювати з графічними редакторами (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW тощо) для створення цифрових проєктів;
- створювати ескізи та повноцінні художні проєкти, адаптуючи їх до різних технік та матеріалів;

- підготовлювати макети для друку або цифрової презентації, враховуючи технічні особливості процесу;
- презентувати та аргументовано захищати власні проекти, ефективно комунікувати з аудиторією.

Володіти:

- методами цифрового формоутворення, обробки графічної інформації та адаптації зображень;
- навичками роботи з периферійним обладнанням (графічні планшети, принтери, сканери тощо);
- техніками поєднання традиційного декоративно-прикладного мистецтва з сучасними цифровими технологіями;
- алгоритмами створення анімованих та інтерактивних елементів у графічних редакторах;
- методами самостійного оновлення знань та адаптації до нових технологій у сфері комп'ютерного дизайну та мистецтва.

Опис змісту робочої програми навчальної дисципліни Загальна інформація

Форма навчання	Рік підготовки	Семестр	Кількість		Кількість годин						Вид підсумкового контролю	
			кредитів	годин	лекції	практичні	семінарські	лабораторні	самостійна робота	індивідуальні завдання		
Денна	2024-2025	6	3	90		30				60		залік
Заочна												

Структура змісту навчальної дисципліни 6 семестр

Назви змістових модулів і тем навчальних занять	Кількість годин												
	денна форма							Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі					
		лекц.	прак./семін.	лаб.	інд.	с.р.		лекц.	прак./сем.	лаб	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Теми навчальних занять (назва теми й основні питання)	Змістовий модуль 1. Книгодрукування												
Тема 1: Авторський книгодрук.			4				10						

Принципи та підходи.											
Тема 2: Макет альбому авторських творів.			26			50					
Разом за ЗМ1			30			60					
Усього годин	90		30			60					

Структура освітнього компонента

Практичний зміст програми освітнього компонента III курс 6 семестр

Змістовий модуль 1. Книгодрукування

Тема 1: Авторський книгодрук. Принципи та підходи

Теоретична частина: Ознайомлення з основами архівування та створення резервних копій макетів друкованих видань. Формування персональних бібліотек шрифтів, текстур і графічних елементів для професійного використання. Вивчення методів підготовки макетів до друку, включаючи правильне налаштування кольорових профілів, розділення кольорів, контроль за якістю растрових і векторних зображень. Розгляд особливостей використання графічних редакторів у верстці та композиції для створення якісного та естетично привабливого друкованого продукту.

Практична частина: Виконання серії вправ, спрямованих на вдосконалення навичок у графічному редагуванні та роботі з макетами. Студенти експериментують з кольоровими схемами, шрифтами, текстурними рішеннями та композиційними прийомами для створення гармонійних дизайнів. Вивчення адаптації друкованого макету для різних носіїв: від традиційних паперових видань до цифрових інтерактивних форматів. Практичні завдання передбачають створення власних макетів із дотриманням вимог поліграфічного виробництва.

Мета: Формування у студентів розуміння принципів дизайну друкованих видань, зокрема композиційних законів, поліграфічних стандартів і технологічних процесів підготовки макетів. Розвиток навичок роботи у графічних редакторах, зокрема у сфері типографіки, верстки та підготовки матеріалів до друку. Вивчення основних матеріалів поліграфічного виробництва, їх властивостей і особливостей застосування. Освоєння технологій цифрової та офсетної підготовки макетів, а також здатність адаптувати дизайнерські рішення для різних платформ та носіїв.

Технічні вимоги:

- Формат макету: А4 або А3 (залежно від завдання).
- Орієнтація: вертикальна або горизонтальна (залежно від змісту проекту).
- Колірна модель: CMYK для друку, RGB для цифрового формату.
- Розширення зображень: не менше 300 dpi для друкованої продукції.
- Використання ліцензійних або відкритих шрифтів, з дотриманням вимог читабельності.
- Файли мають бути збережені у форматах PDF для друку, JPEG або PNG для перегляду, а також у вихідних форматах графічного редактора (PSD, AI, INDD).
- Наявність контрольних полів, вильотів під обрізку (мінімум 3 мм).
- Використання програм для роботи з друкованими виданнями: Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop або їхні аналоги.

Критерії якості:

Якість виконання завдання оцінюється за наступними критеріями:

- Відповідність технічним вимогам – макет має бути правильно налаштований відповідно до вимог друку, мати необхідні вильоти, поля, правильні колірні профілі.

- Композиційна грамотність – дотримання балансу, ритму, акцентів, вдале поєднання тексту та графічних елементів, відповідність стилю видання.
- Типографічна якість – правильне використання шрифтів, їхня відповідність до змісту проєкту, зручність читання та розмір кеглю.
- Колористичне рішення – відповідність кольорової гами і загального стилю макету, використання контрастів, гармонійність палітри.
- Акуратність виконання – відсутність технічних помилок, таких як спотворення зображень, непродумані композиційні рішення, неправильні переноси слів у тексті.
- Творчий підхід та оригінальність – рівень художнього оформлення, унікальність дизайну, використання авторських елементів та ідей.
- Підготовленість до друку – коректне налаштування файлів для друку, наявність необхідних форматів і правильне збереження макетів.

Тема 2: Макет альбому авторських творів

Теоретична частина: Аналіз ключових аспектів створення макету друкованого альбому. Вивчення основ композиції та розміщення графічних елементів для досягнення візуальної гармонії. Дослідження впливу кольорового рішення на сприйняття дизайну, принципи гармонійного поєднання кольорів, їх контрастності та емоційного впливу. Ознайомлення з основами шрифтового дизайну: підбір шрифтів відповідно до стилістики, змісту альбому, читабельність та використання типографічних акцентів. Розгляд структури та послідовності сторінок, логічної організації контенту та навігаційних елементів. Вивчення методів графічного редагування та оптимізації зображень, використання інструментів для покращення якості візуальних матеріалів, підкреслення унікальності авторських творів.

Практична частина: Розробка макету портфоліо, яке містить авторські художні роботи студента. Визначення загальної концепції альбому, розробка його стилю, структури та композиційних особливостей. Виконання дизайнерської верстки розворотів із використанням графічних редакторів. Друкована версія портфоліо має бути підготовлена відповідно до вимог поліграфічного виробництва, з урахуванням параметрів кольору, типографіки, верстки та форматування.

Мета: Формування навичок створення та оформлення поліграфічної продукції у вигляді портфоліо. Розвиток розуміння композиційних законів, технічних особливостей друку та верстки. Вивчення методів графічного редагування, типографіки та підготовки макетів до друку. Опанування технологій створення збалансованого макету, вміння гармонійно поєднувати текст, зображення та декоративні елементи. Розвиток професійного підходу до оформлення авторських творів у друкованому форматі.

Технічні вимоги:

- Формат альбому: 23×23 см.
- Кількість розворотів: не менше 10.
- Колірна модель: CMYK для друку, RGB для цифрової версії.
- Розширення зображень: мінімум 300 dpi.
- Використання шрифтів, що відповідають стилю та змісту макету.
- Підготовка файлів для друку: наявність вильотів (мінімум 3 мм), правильні налаштування кольоропередачі.
- Збереження макету у форматах *PDF* (для друку), *JPEG/PNG* (для попереднього перегляду), вихідний файл у форматі графічного редактора (*PSD, AI, INDD*).
- Графічні редактори: Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop або їхні аналоги.

Критерії якості:

- Відповідність технічним вимогам – правильний формат, необхідні вильоти, точність налаштувань для друку.

- Композиційна гармонія – збалансоване розміщення елементів, відповідність загальному стилю.
- Типографічна грамотність – якість верстки, зручність для читання, правильний вибір шрифтів і розмірів кеглю.
- Колористика – гармонійне поєднання кольорів, їхня відповідність концепції альбому.
- Якість обробки зображень – правильна ретуш, висока роздільна здатність, коректне розташування у макеті.
- Творчий підхід – унікальність дизайну, авторська подача, відповідність концепції та стилю.
- Готовність до друку – коректно налаштований макет, відповідність поліграфічним стандартам.

Тематика семінарських занять – не передбачено навчальним планом

**Тематика практичних занять
ІІІ курс 6 семестр VI семестр**

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Макет альбому авторських творів.	30
	Разом	30

Тематика лабораторних занять – не передбачено навчальним планом

**Самостійна робота студента
ІІІ курс 6 семестр VI семестр**

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Адаптація макету під критерії друкарських машин	90
	Разом	90

Детальне методичне забезпечення самостійної роботи студентів за кожною темою навчальної дисципліни “Дизайн друкованого видання” представлено у системі електронного навчання Moodle ([Дизайн друкованого видання](#))

Контроль та оцінювання навчальних досягнень студентів у процесі вивчення навчальної дисципліни “Дизайн друкованого видання”

У курсі застосовується комплексний підхід до оцінювання навчальних досягнень студентів, що дозволяє об’єктивно оцінити їхні знання, практичні навички та рівень творчого розвитку.

Види контролю

- Контрольні роботи та тестування. Перевіряють теоретичні знання студентів з композиції, історії декоративно-прикладного мистецтва, культурології, академічного рисунка та методів художнього проектування. Тестові завдання можуть містити питання на знання стилістичних особливостей, технологічних процесів, матеріалів та технік художнього оформлення.

- Оцінка етапів виконання курсового проекту. Аналізуються підготовчі ескізи, колірні та композиційні варіанти, застосовані технічні прийоми. Особлива увага приділяється відповідності концепції проекту обраній тематиці, гармонійності композиційного рішення та якості виконання.

- Аналіз індивідуальної та командної роботи. Оцінюється здатність студентів ефективно організувати робочий процес, інтегрувати набуті знання з комп’ютерного проектування, анімаційних технологій, історії сучасного мистецтва та професійної майстерності у власну практику.

- Презентація та захист проекту. Передбачає аргументоване представлення виконаної роботи, обґрунтування художніх і технічних рішень, вміння аналізувати власний проект та вносити корективи на основі конструктивної критики. Також оцінюється використання сучасних графічних редакторів для оформлення проектної документації.

- Індивідуальні творчі завдання. Враховують рівень авторського стилю, оригінальність художнього підходу, експериментальність у використанні матеріалів і технік. Оцінюється якість виконання графічних і живописних елементів, застосування академічного рисунка, кольорознавства та композиційних принципів.

Такий підхід забезпечує комплексну оцінку рівня підготовленості студентів до професійної діяльності та їх здатності інтегрувати традиційні й сучасні підходи у створенні художніх проєктів.

Форми контролю:

Поточний контроль є ключовим елементом навчального процесу, що забезпечує систематичне оцінювання знань і навичок студентів протягом семестру. Він включає такі форми перевірки:

- Тестування – перевірка теоретичних знань студентів із композиції, історії декоративно-прикладного мистецтва, культурології, професійної майстерності та методів художнього проектування.
- Письмові роботи – аналітичні реферати, творчі обґрунтування, звіти про виконання проєкту, що демонструють розуміння концептуальних та технологічних основ створення художнього виробу.
- Практичні завдання – виконання композиційних і технічних етапів курсового проєкту, розробка ескізів, кольорових схем, графічних композицій та декоративних елементів із використанням традиційних і цифрових технік.
- Консультації та обговорення – індивідуальний аналіз виконаних завдань, отримання конструктивних зауважень від викладача, визначення шляхів покращення художніх і технічних аспектів проєкту.

Підсумковий контроль Здійснюється наприкінці семестру для комплексної оцінки рівня засвоєного матеріалу. До його форм належать:

- Підсумкове тестування або залік – перевірка знань студентів із дисципліни, що включає теоретичні питання, аналіз художніх і композиційних рішень, а також розуміння технологічних процесів створення виробу декоративно-прикладного мистецтва.
 - Захист курсового проєкту – презентація та обґрунтування виконаної роботи, демонстрація комплексу ескізів, художнього розпису, пояснення композиційних і стилістичних рішень, а також використання графічних редакторів у процесі роботи.
 - Комплексний іспит – оцінка здатності студентів застосовувати набуті знання у різних контекстах, інтегруючи традиційні й сучасні підходи до декоративного мистецтва.
- Підсумкове оцінювання здійснюється комісією викладачів, що забезпечує об'єктивність та точність оцінки рівня знань студентів, а також їхню готовність до подальшої професійної діяльності.

Критерії оцінювання навчальних досягнень студентів за результатами поточного контролю

Максимальна кількість балів, яку студент може набрати за семестр з дисципліни, становить 100 балів. Поточний контроль передбачає 60 балів, які студент отримує протягом семестру за виконання практичних та самостійних завдань. Якщо передбачено три завдання, кожне з них оцінюється в 20 балів. Підсумкова атестація проводиться у формі іспиту, за який студент може отримати 40 балів. Для досягнення максимального результату необхідно систематично працювати протягом семестру, виконувати всі передбачені завдання та якісно підготуватися до підсумкового оцінювання.

Критерії оцінювання поточної роботи як складової частини всього комплексу завдань (максимум 20 балів) визначають якість виконання проєкту за кількома ключовими параметрами:

1-5 балів: робота виконана частково або має суттєві недоліки, відсутнє логічне опрацювання ідеї, слабка концепція або її повна відсутність. Технічне виконання низької якості: порушення пропорцій, неточності у векторній або растровій графіці, невідповідність заявленим параметрам проєкту. Відсутня взаємодія з викладачем, корекція роботи не здійснювалася. Мінімальне або відсутнє використання довідкової літератури, аналіз референсів не проводився.

5-10 балів: робота має завершений вигляд, але використовує стандартні технічні прийоми без вираженої інноваційності. Ідея присутня, але недостатньо опрацьована, відсутня комплексність вирішення завдання. Виконання відповідає базовим вимогам, проте є дрібні технічні помилки, незначні відхилення у кольоровому рішенні, композиції або верстці. Взаємодія з викладачем була епізодичною, студент частково враховував отримані рекомендації. Література, технічна документація та референси використовувалися, але поверхово, без глибокого аналізу.

10-15 балів: робота демонструє добре продуману концепцію та часткову оригінальність у графічному чи технічному вирішенні. Відповідність технічним вимогам: правильні параметри файлу, коректні налаштування кольорових профілів, точне дотримання розмірів та масштабування. Студент активно взаємодіяв із викладачем, коригував роботу в процесі виконання, впроваджував отримані рекомендації. Дослідження референсів, літератури та аналогів проведено на належному рівні та використано для обґрунтування власного проєкту.

15-20 балів: робота демонструє високий рівень професійної підготовки, має глибоку ідею, інноваційні рішення та креативний підхід. Висока якість технічного виконання: правильна робота зі шарами, масками, векторами, коректне використання кольорових профілів, деталізація та відповідність проєктним вимогам. Студент регулярно консультувався з викладачем, показуючи здатність до аналізу та ефективного впровадження правок. Використання довідкових джерел, історичних аналогів, аналітичних матеріалів є ґрунтовним і логічно відображається у фінальному проєкті.

Загальна оцінка враховує концептуальне опрацювання та відповідність заявленій темі, якість технічного виконання, точність роботи з графічним редактором, ступінь інтеграції зауважень викладача та готовність до корекції, а також глибину аналізу референсів і використання технічних та наукових джерел.

Критерії оцінювання самостійної роботи студентів. Критерії оцінювання поточної роботи (максимум 20 балів) визначають якість виконання проєкту за кількома параметрами. Робота на 1-5 балів має суттєві недоліки, слабку або відсутню концепцію, низьку якість технічного виконання, відсутність взаємодії з викладачем і використання довідкових матеріалів. Робота на 5-10 балів завершена, але містить стандартні технічні прийоми, недостатньо опрацьовану ідею, дрібні технічні помилки, епізодичну взаємодію з викладачем та поверховий аналіз референсів. Робота на 10-15 балів демонструє продуману концепцію, часткову оригінальність, відповідає технічним вимогам, коригується за рекомендаціями викладача, базується на аналізі референсів і літератури. Робота на 15-20 балів має глибоку ідею, інноваційні рішення, високий рівень технічного виконання, регулярні консультації з викладачем, а також ґрунтовний аналіз джерел, що логічно відображається у фінальному проєкті. Оцінка враховує концептуальне опрацювання, технічну якість, інтеграцію зауважень викладача та глибину дослідження.

Під час оцінювання самостійних завдань студентів враховуються такі аспекти: рівень самостійності та креативності, що проявляється у здатності студента аналізувати, генерувати оригінальні ідеї та застосовувати нові підходи до вирішення завдань. Важливими є

аргументованість дизайнерських рішень, логічне обґрунтування вибору композиційних, колірних, шрифтових та графічних елементів, а також відповідність концепції та технічним вимогам. Оцінюється доступність, наочність і перевірюваність результатів, зокрема відповідність файлів стандартним форматам, правильність їхньої структури та готовність до друку або цифрової публікації. Враховується використання першоджерел, системність подання матеріалу, достовірність інформації, грамотність і стилістика викладу, що впливає на зрозумілість та легкість сприйняття проекту. Логічність викладу, коректність посилань на джерела та загальний рівень підготовки визначають якість виконання самостійної роботи.

Індивідуальна освітня траєкторія здобувача вищої освіти у процесі вивчення навчальної дисципліни «Дизайн друкованого видання»

Здобувач вищої освіти має право на участь у неформальній/інформальній освіті.

У межах поточного контролю до рейтингу студента можуть зараховуватися додаткові бали за умови наявності у нього сертифікату про результати **неформальної/інформальної освіти** з проблеми, що відповідає тематиці курсу («Положення про взаємодію формальної та неформальної освіти, визнання результатів навчання (здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти, в системі формальної освіти) у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича»

(<https://www.chnu.edu.ua/media/3aykf41y/polozhennia-pro-vzaiemodiiu-for>

<malnoi-ta-neformalnoi-osvity.pdf>); «Положення про контроль і систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича» (Ч.3, п. 3.6)

(<https://www.chnu.edu.ua/media/ujmf2ufn/polozhennia-pro-kontrol-i-otsiniuvannia-rezul-na>

<vch-zdobuvachiv.pdf>). Доступність інформації для учасників освітнього процесу щодо визнання результатів неформальної освіти забезпечується через оприлюднення вище зазначених документів на офіційному сайті ЧНУ (<https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/>).

Критерії оцінювання неформальної/інформальної освіти студентів

Кількість балів, що зараховується студенту, залежить від обсягу здобутих кредитів та отриманих результатів навчання, однак становить не більше 20% (20 балів) від загальної кількості балів за курс (100 балів за системою ЄКТС).

Наприклад, Студент пройшов 10-річний курс «Основи композиції: створення орнаментів» на платформі Coursera (<https://www.coursera.org/learn/design-fundamentals>) та отримав відповідний сертифікат. За цей студент може отримати **10 балів** з теми «Художні основи створення декоративних мотивів» (модуль 1).

Якщо студент пройшов 2-річний курс, наприклад, «Креативний підхід до традиційного розпису» на платформі Prometheus, і має сертифікат, він отримує **2 бали**, тригодинний – 3 бали тощо.

За результативну наукову роботу (написання наукової роботи, тез доповідей, участь у науково-практичних конференціях, участь у роботі гуртка тощо) за профілем цієї дисципліни, за рішенням кафедри відповідно до критеріїв, встановлених програмою навчальної дисципліни, студент може отримати до 12 додаткових (заохочувальних) балів у межах максимальної загальної суми балів – 100.

Критерії оцінювання результатів навчання з навчальної дисципліни на підсумковому контролі

Завдання для підсумкового контролю (екзамену) з навчальної дисципліни «Дизайн друкованого видання» розміщені в системі електронного навчання Moodle за посиланням: URL: [Дизайн друкованого видання](#)

Форма проведення – усна/автоматизований тест у системі електронного навчання

Moodle¹.

Максимальна кількість балів, отримана студентом за екзамен - 40 балів.

Підсумкова оцінка, як показник результатів вивчення навчальної дисципліни, складається із сумарної кількості балів за поточне оцінювання – **60 балів** та підсумкового модуль – контролю (екзамен) – **40 балів**, за **100-бальною університетською шкалою**.

Заключний етап оцінювання курсу "**Дизайн друкованого видання**" включає залік або іспит наприкінці кожного семестру, відповідно до структури навчального плану. Оцінювання базується на результатах виконання практичних завдань та самостійних проєктів, що були визначені для кожного семестру.

Оцінка студентів проводиться комісією з 3-5 викладачів, що називається переглядом. Це обов'язковий етап для художньої освіти, адже лише в такому форматі можливо дати якісну оцінку творчим здібностям студентів в умовах нинішніх реалій мистецтва та тенденцій його розвитку. Критерії оцінювання включають як технічні навички, так і креативний підхід до виконання завдань, а також ефективність використання фізичних матеріалів та програмного забезпечення.

Після завершення оцінювання проводиться обговорення результатів роботи зі студентами. Це відкритий формат дозволяє студентам краще зрозуміти свої досягнення та помилки, отримати конструктивний фідбек від викладачів і визначити напрямки для подальшого вдосконалення. Також обговорення допомагає студентам усвідомити свої сильні та слабкі сторони і підготуватися до подальших практичних завдань у наступних семестрах.

Критерії оцінювання під час заліку або іспиту (максимум 40 балів) охоплюють якість виконання завдань, технічну реалізацію, творчий підхід та професійний рівень роботи.

Від 1 до 10 балів: роботи не мають чіткої концепції, відсутня системність у проєктуванні, використання графічних редакторів поверхневе. Ідеї шаблонні, без творчого підходу. Технічні помилки включають порушення композиції, дисбаланс кольору, невідповідність масштабів. Практична частина виконана частково або з помилками, не враховані принципи візуальної комунікації.

Від 10 до 20 балів: роботи частково відповідають технічним вимогам, але містять помилки у використанні програмних інструментів, налаштуванні кольору, форматах файлів. Демонструються базові навички роботи в графічних редакторах, але спостерігаються технічні недоліки (невідповідність розмірів макетів, неправильне використання шрифтів, відсутність адаптивності). Вибір стилю та графічних рішень не завжди узгоджений із завданням, хоча є вдалі технічні рішення.

Від 20 до 30 балів: роботи мають чітку ідею, високий рівень володіння інструментами проєктування, відповідають сучасним стандартам цифрового дизайну та поліграфії. Проєкти містять оригінальні рішення, використані різні техніки роботи з графікою, композицією, шарами, текстурами та ефектами. Завдання виконані із врахуванням сучасних тенденцій дизайну, проте можуть мати дрібні недоліки, які легко виправити.

Від 30 до 40 балів: роботи демонструють цілісність концепції, глибоке розуміння комп'ютерного проєктування, професійне володіння графічними редакторами. Усі етапи виконані відповідно до стандартів, макети готові до друку або цифрової публікації, коректно налаштовані параметри кольоропередачі, форматування та адаптації. Використані креативні рішення, застосовані інноваційні техніки, поєднані різні програмні засоби. Презентація добре структурована, демонструє логічність викладу, студент аргументовано захищає свої рішення та впевнено презентує результат.

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ЄКТС	
	Оцінка (бали)	Пояснення за розширеною шкалою
Відмінно	A (90-100)	відмінно
Добре	B (80-89)	дуже добре
	C (70-79)	добре
Задовільно	D (60-69)	задовільно
	E (50-59)	достатньо
Незадовільно	FX (35-49)	(незадовільно) з можливістю повторного складання
	F (1-34)	(незадовільно) з обов'язковим самостійним повторним опрацюванням освітнього компонента до перескладання

A – «зараховано» (90–100 балів) – студент глибоко розуміє курс, впевнено володіє графічними редакторами та спеціалізованим програмним забезпеченням, застосовує теоретичні знання для створення складних цифрових проєктів, самостійно генерує ідеї, використовує сучасні технології. Роботи відзначаються високим рівнем деталізації, правильним вибором кольору, шрифтів, композиції, відповідністю технічним вимогам. Студент демонструє креативність, системний підхід та орієнтацію на сучасні тенденції дизайну.

B, C – «зараховано» (70–89 балів) – студент добре орієнтується в теоретичних аспектах, володіє необхідними навичками роботи з програмним забезпеченням. Його роботи відповідають вимогам курсу, демонструють розуміння принципів дизайну, але можуть містити незначні недоліки в деталях або технічному виконанні. Графічні елементи, шрифти та колірні рішення загалом вдалі, але іноді недостатньо продумані.

D, E – «зараховано» (50–69 балів) – студент має базові знання, але допускає помилки у використанні програмного забезпечення, композиції, виборі графічних елементів. Роботи можуть містити технічні недоліки (невідповідність розмірів, масштабів, кольорів, шрифтів), застосування теоретичних знань обмежене, практичні завдання виконані на достатньому рівні, але без глибокого опрацювання деталей.

FX – «не зараховано» (з можливістю перескладання) (35–49 балів) – студент слабко володіє програмним забезпеченням, має труднощі з практичним застосуванням теорії, роботи містять суттєві технічні помилки, порушення композиційних принципів, некоректне використання кольорів, шрифтів та графічних елементів. Недостатня самостійність, невміння аналізувати помилки та відсутність системного підходу знижують загальну оцінку.

F – «не зараховано» (з обов'язковим повторним проходженням курсу) (1–34 бали) – студент не опанував основні поняття, методи та технології комп'ютерного проєктування, не може працювати в графічних редакторах, роботи не відповідають вимогам курсу або відсутні. Відсутність самостійності, базових технічних навичок, часті пропуски занять унеможливають позитивну оцінку.

Розподіл балів, які отримують студенти

Приклад для заліку III курсу 6 семестр

Поточне тестування та самостійна робота									Залік	Сума
Змістовий модуль №1					Змістовий модуль № 2		Змістовий модуль № 3			
T1	T2	T3	T4	T5	T1	T2	T1	T2	40	100
5	55									

Зразок критерій до змістових модулів

Поточне оцінювання (аудиторна та самостійна робота)								Кількість балів (екзамен)	Сумарна к-ть балів
Змістовий модуль 1		Змістовий модуль 2						40	100
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8		
		5	4	4	5	5	5		
Критерії для ЗМ 1		Критерії для ЗМ 2						Критерій до екзамену	
Студент повинен продемонструвати креативність, точність виконання, здатність до самостійної роботи, дотримання технологічних та естетичних вимог, а також вміння аргументувати вибір матеріалів та методів у контексті заданої теми.		Завдання повинно показувати глибоке розуміння технік і матеріалів, вміння комбінувати традиційні та інноваційні підходи, відповідність дизайнерським вимогам, а також демонструвати вміння адаптувати теоретичні знання до практичного виконання з урахуванням функціональності та естетики.						Оцінка іспиту базується на здатності студента чітко і логічно застосовувати теоретичні знання, аналізувати практичні завдання, аргументовано викладати рішення та демонструвати глибоке розуміння матеріалу курсу.	

Питання для самоконтролю та контролю навчальних досягнень студента з навчальної дисципліни "Дизайн друкованого видання"

1. Що таке друковане видання, які його основні типи?
2. Які етапи розробки дизайну друкованого видання?
3. Які основні принципи композиції застосовуються в дизайні друкованої продукції?
4. Що таке модульна сітка, для чого вона використовується?
5. Які вимоги до шрифтового оформлення друкованих видань?
6. Які види шрифтів використовуються у друкованих виданнях?
7. Які особливості макетування журнальної та книжкової продукції?
8. Що таке верстка і які її основні методи?
9. Які формати друкованих видань є стандартними?
10. Що таке колірна модель CMYK і чим вона відрізняється від RGB?
11. Які існують види палітурок та обкладинок у друкованих виданнях?
12. Що таке друкарський відбиток та які бувають типи друку?
13. Які особливості використання ілюстрацій у друкованих виданнях?

14. Як правильно підготувати макет до друку у графічних редакторах?
15. Які основні програмні засоби використовуються для створення друкованої продукції?
16. Які особливості дизайну рекламної друкованої продукції (афіші, флаєри, буклети)?
17. Як впливає вибір паперу на кінцевий вигляд друкованого видання?
18. Які сучасні тенденції у дизайні друкованої продукції?
19. Як проводиться контроль якості друку та перевірка кольоропроби?
20. Які основні помилки можуть виникнути при створенні макета друкованого видання?

Методи та освітні технології навчання

У навчальному процесі використовуються сучасні освітні технології, спрямовані на формування практичних навичок у сфері цифрового дизайну та комп'ютерного проектування. Поєднання традиційних методів із новітніми цифровими інструментами сприяє розвитку творчого мислення та адаптації студентів до сучасних професійних стандартів.

Освітні технології. Навчання базується на використанні сучасного програмного забезпечення для дизайну: Adobe Creative Suite, AutoCAD, Blender тощо. Це дозволяє студентам оволодіти інструментами цифрового проектування та практично застосовувати отримані знання.

Застосування технологій віртуальної (VR) та розширеної реальності (AR) відкриває нові можливості для візуалізації та взаємодії з проєктами в інтерактивному середовищі, що покращує розуміння просторових рішень та деталізацію об'єктів.

Методи навчання:

- Проєктно-орієнтоване навчання – студенти працюють над реальними завданнями, інтегруючи теоретичні знання у практичні проєкти.
- Колективна робота – робота в командах сприяє обміну ідеями, розвитку комунікаційних навичок і спільному вирішенню творчих завдань.
- Поєднання лекцій та майстер-класів – практичні заняття та майстер-класи доповнюють теоретичний матеріал, забезпечуючи глибше розуміння та засвоєння навичок.

Викладання дисципліни:

- Індивідуальний підхід – студенти мають можливість обирати напрямок досліджень та розвивати власний стиль у проектуванні.
 - Формування портфоліо – акцент на створенні професійного портфоліо, що демонструє рівень володіння цифровими інструментами та творчий потенціал студента.
- Такий підхід забезпечує комплексне навчання, сприяючи розвитку самостійності, креативності та професійних навичок у сфері дизайну та комп'ютерного проектування.

Політика академічної доброчесності

Освітня діяльність (викладач і студент) ґрунтується на принципах співробітництва та академічної доброчесності.

Політика щодо відвідування занять: відвідування занять є обов'язковим.

Політика щодо академічної доброчесності: академічна доброчесність базується на засудженні практик списування (виконання письмових робіт із залученням зовнішніх джерел інформації, крім дозволених для використання), плагіату, фабрикації, фальсифікації тощо. У разі порушення студентом академічної доброчесності, робота оцінюється на нижчу оцінку або ж незадовільно та має бути виконана повторно. Викладач залишає за собою право змінити тему завдання. Політика щодо академічної доброчесності регламентується «Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича» (<https://www.chnu.edu.ua/media/n5nbzwgb/polozhennia-chnu-pro-plahiat-2023plusdotatky-31102023.pdf>), «Етичним кодексом Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича» (<https://www.chnu.edu.ua/media/jxdfs0zb/etychnyi-kodeks-chemivetsko-ho-natsionalnoho-universytetu.pdf>).

Політика щодо дедлайнів і перескладання: роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. За наявності поважних причин перескладання модулів відбувається із дозволу деканату.

Політика оцінювання роботи викладача. Здобувачі після кожного заняття оцінюють роботу викладача та можуть залишати відгуки і пропозиції в анкеті в системі електронного навчання Moodle.

Рекомендована література

Фахова (основна):

1. Йозеф Альберс. "Взаємодія кольорів" ("Interaction of Color"). – Yale University Press, 1963.
2. Петелін А. "SketchUp – просто 3D! Підручник-довідник Google SketchUp v. 8.0 Pro. Книга 1. Практик". – 2012.
3. Пол А. Тіплер, Джин Моска. "Фізика для вчених та інженерів: стандартна версія" ("Physics for Scientists and Engineers: Standard Version"). 6-е видання. – W.H. Freeman, 2008.
4. Дон Норман. "Дизайн звичних речей" ("The Design of Everyday Things"). – Basic Books, 2013.
5. Девід Хірн, М. Полін Бейкер. "Комп'ютерна графіка, версія на C" ("Computer Graphics, C Version"). 2-е видання. – Prentice Hall, 1997.

Допоміжна:

1. Джеймс Д. Фоулі, Андріс ван Дам, Стівен К. Файнер, Джон Ф. Г'юз. "Комп'ютерна графіка: принципи та практика" ("Computer Graphics: Principles and Practice"). 2-е видання. – Addison-Wesley, 1995.
2. Бен Шнейдерман, Кетрін Плезант. "Проектування користувацького інтерфейсу: стратегії ефективної взаємодії людини з комп'ютером" ("Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction"). 4-е видання. – Addison-Wesley, 2004.
3. Ібрагім Зейд. "CAD/CAM: теорія та практика" ("CAD/CAM Theory and Practice"). – McGraw-Hill, 1991.
4. Девід Ф. Роджерс, Джеймс А. Адамс. "Математичні елементи для комп'ютерної графіки" ("Mathematical Elements for Computer Graphics"). 2-е видання. – McGraw-Hill, 1990.
5. Ю. Щербань, О.З. Колиско, Г.В. Мельник, М.І. Шолудько, В.Ю. Калашник. "Комп'ютерне проектування систем: програмні та алгоритмічні компоненти". – Київ: ВД "Освіта України", 2019

Інформаційні ресурси:

1. Google Arts & Culture –
<https://artsandculture.google.com/>
2. ArtStation – <https://www.artstation.com/>
3. MoMA Learning –
[https://www.moma.org/learn/moma_learning/](https://www.moma.org/learn/moma_learning/)

Правила техніки безпеки для студентів в аудиторії:

1. Дотримуйтесь загальних правил безпеки – перед початком занять ознайомтеся з інструкціями з техніки безпеки та діями у разі надзвичайної ситуації.
2. Робоче місце має бути впорядковане – не залишайте сторонні предмети на столах, біля комп'ютерів або обладнання, щоб уникнути пошкоджень або травм.
3. Безпека електроприладів – не вмикайте та не вимикайте електроприлади мокрими руками, не використовуйте пошкоджені дроти або розетки. У разі виявлення несправності повідомте викладача.
4. Правила роботи за комп'ютером – тримайте правильну поставу, робіть перерви кожні 40-60 хвилин, не торкайтесь монітора, не допускайте попадання рідин або дрібних предметів у клавіатуру та системний блок.

5. Заборонено самовільно змінювати налаштування обладнання – не встановлюйте стороннє програмне забезпечення, не від'єднуйте та не підключайте додаткові пристрої без дозволу викладача.
6. Дотримуйтесь пожежної безпеки – не використовуйте відкритий вогонь, не перегрівайте електроприлади, знайте розташування вогнегасників та виходів у разі евакуації.
7. Заборонено вживати їжу та напої біля робочого місця – це може спричинити пошкодження техніки або призвести до короткого замикання.
8. Дотримуйтесь правил поведінки – не створюйте шуму, не заважайте іншим студентам працювати, не використовуйте комп'ютер у невідповідних цілях (ігри, соцмережі без дозволу викладача).
9. Безпечне користування інтернетом – не відкривайте сумнівні сайти, не завантажуйте підозрілі файли, не передавайте особисті дані стороннім ресурсам.
10. У разі аварійної ситуації негайно повідомте викладача – якщо сталася поломка обладнання, загоряння або інша небезпека, слід негайно звернутися до відповідальної особи та діяти згідно з інструкціями.