

ТОВАРИСТВО З ОБМЕЖЕНОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ «ФАХОВИЙ ПЕРЕДВИЩИЙ  
КОЛЕДЖ «ОПТИМА»



**ІНФОРМАЦІЯ ПРО НАВЧАЛЬНУ ДИСЦИПЛІНУ**  
**«КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА»**

**1. Загальна інформація**


<b>Спеціальність, освітньо-професійна програма</b>	«Підприємництво та торгівля», ОПП «Підприємництво та торгівля» «Маркетинг», ОПП «Маркетинг» «Менеджмент», ОПП «Менеджмент» «Журналістика», ОПП «Журналістика» «Психологія», ОПП «Психологія» «Комп'ютерні науки», ОПП «Комп'ютерні науки» «Дизайн», ОПП «Графічний дизайн»
<b>Освітньо-професійний ступінь</b>	Фаховий молодший бакалавр
<b>Статус дисципліни</b> (обов'язкова / вибіркова)	Навчальна дисципліна за вибором студента
<b>Курс</b>	3
<b>Семестр</b>	6
<b>Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/години</b>	3 кредитів ЄКТС/90 год
<b>Мова викладання</b>	Українська

**2. Коротка анотація до курсу**

<b>Предмет вивчення</b> (що буде вивчатися)	Предметом вивчення дисципліни "Комп'ютерна графіка" є основи організації та обробки графічної інформації, виконання проєктів в поширених графічних редакторах, орієнтованих на опрацювання графічних зображень.
<b>Мета вивчення</b> (чому це цікаво/потрібно вивчати)	Метою навчальної дисципліни є формування в студентів знань та умінь, необхідних для ефективної обробки інформації, поданої в графічній формі, формування уявлення про основи подання графічних зображень, поняття про растрову, векторну та 3D графіку, обробку цифрових зображень, створення і редагування графічних об'єктів. А також формування у студента практичних навичок побудови на високому технічному рівні графічних зображень для використання у навчальній і професійній діяльності.
<b>Результати навчання</b> (чому можна навчитися)	Направлена на підсилення наступних результатів навчання за: <b>ОПП «Комп'ютерні науки»</b> <b>РН3</b> Використовувати професійно-профільовані знання і практичні навички методів фундаментальної та прикладної математики під час розв'язання стандартних задач і задач прикладного характеру в галузі комп'ютерних наук; <b>РН9</b> Застосовувати сучасний інструментарій комп'ютерної графіки та анімації під час вирішення практичних задач професійної діяльності. <b>ОПП «Підприємництво, торгівля та біржова діяльність»</b> <b>РН4</b> Використовувати сучасні комп'ютерні й телекомунікаційні технології обміну та поширення професійно спрямованої інформації у сфері підприємництва, торгівлі та біржової діяльності. <b>ОПП «Маркетинг»</b> <b>РН 8.</b> Використовувати цифрові інформаційні та комунікаційні технології, а також спеціалізовані програмні продукти, необхідні для розв'язання завдань з маркетингу.

	<p><b>ОПП «Менеджмент»</b> РН 11. Здійснювати пошук, збирання, оброблення й аналізування інформації у професійній діяльності.</p> <p><b>ОПП «Психологія»</b> РН3. Здійснювати пошук інформації з різних джерел для вирішення професійних завдань, в тому числі з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.</p> <p><b>ОПП «Графічний дизайн»</b> РН04 Застосовувати базові поняття, концепції, принципи, техніки і технології дизайну в процесі створення об'єктів дизайну. РН06 Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем РН08 Використовувати успішні українські та закордонні дизайнерські практики. 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. РН22 Застосовувати знання з основ композиції та кольорознавства в процесі розробки формальних площинних, об'ємних та просторових композицій і виконання їх у відповідних техніках і матеріалах.</p>
<p><b>Компетентності</b> <i>(як можна користуватися набутими знаннями і вміннями)</i></p>	<p>Направлена на підсилення наступних компетентностей за:</p> <p><b>ОПП «Комп'ютерні науки»</b> ЗК3 Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу; ЗК4 Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях; ЗК8 Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями; СК7 Здатність проектувати, розробляти та обслуговувати веб-застосунки з динамічним контентом, використовуючи веб-технології, технології комп'ютерної графіки та анімації; <b>ОПП «Підприємництво, торгівля та біржова діяльність»</b> ЗК6. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології. СК3. Здатність застосовувати інноваційні підходи в діяльності підприємницьких, торговельних та біржових структур. <b>ОПП «Маркетинг»</b> ЗК 3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК 5. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології СК 9. Здатність використовувати маркетингові інформаційні системи під час ухвалення конкретних маркетингових рішень <b>ОПП «Менеджмент»</b> РН6. Використовувати сучасні інформаційні і комунікаційні технології для розв'язання професійних завдань. <b>ОПП «Психологія»</b> ЗК7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.  СК9. Здатність застосовувати інноваційні цифрові технології, інформаційне та програмне забезпечення для</p>

	<p>вирішення професійних завдань відповідно до спеціалізації.  <b>ОПП «Графічний дизайн»</b>  <b>ЗК4</b> Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.  <b>ЗК7</b> Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.  <b>СК2</b> Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну.  <b>СК5</b> Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.</p>
<b>3. Навчальна логістика</b>	
<b>Зміст дисципліни</b> (теми занять, короткий зміст тем)	<p><b>Змістовний модуль 1. Растрова графіка.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вступ. Типи графіки. Основні поняття комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки. Колірна модель. Програми комп'ютерної графіки. Види і формати зображень.</li> <li>2. Знайомство з редактором Adobe Photoshop: інструменти, панелі, шари в редакторі.</li> <li>3. Робота з зображенням та текстом в редакторі Adobe Photoshop. Створення багатошарового зображення. Робота з шарами багатошарового зображення.</li> </ol> <p><b>Змістовний модуль 2. Растрова графіка, векторна графіка та 3D графіка.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Монтажна область. Фільтри та ефекти.</li> <li>2. Техніка виділення областей зображення в редакторі Adobe Photoshop.</li> <li>3. Растрова графіка на мобільному пристрої.</li> <li>4. Створення документів та файлів і керування ними в редакторі Adobe Illustrator. Інструменти, панелі шари.</li> <li>5. Основи створення логотипу в редакторі Adobe Illustrator.</li> <li>6. Знайомство з програмою векторної графіки CorelDRAW.</li> </ol> <p>Знайомство з програмою Blender 3D. Основні поняття тривимірної графіки.</p>
<b>Види занять</b> (лекції, практичні (семінарські) заняття тощо)	Лекції, практичні заняття
<b>Форма навчання</b>	Денна дистанційна
<b>Методи навчання</b>	Пояснювально-ілюстративний, метод проблемного виконання, дослідницький метод, частково-пошуковий метод
<b>Рекомендована література та інтернет-ресурси</b>	<p><b>Основна література</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Тменова Н. П. Комп'ютерна графіка: навч.-метод. посіб. Київ: ВПЦ «Київський університет», 2017. – 111 с.</li> <li>2. Глібко О. А., Голотенко К. С. Комп'ютерна графіка. Створення та редагування растрових зображень: навч. посіб. Харків: ТОВ «Планета-Прінт», 2020. – 294с</li> <li>3. Головка О. А. Макетування і верстка: Adobe InDesign CC: комп'ютерний практикум. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. — 97 с.</li> </ol> <p><b>Допоміжна література</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Скиба О. П. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій для студентів усіх форм навчання спеціальностей 122 «Комп'ютерні науки» та 123 «Комп'ютерна інженерія» з курсу «Комп'ютерна графіка». Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. – 88 с.</li> </ol>

	<p>2. Скорюкова Я. Г., Слободянюк О. В., Гречанюк М. С. Комп'ютерна графіка: лабораторний практикум. Вінниця: ВНТУ, 2020. – 93 с</p> <p><b>Інформаційні ресурси</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://helpx.adobe.com/support.html">https://helpx.adobe.com/support.html</a></li> <li>- <a href="https://www.blender.org/support/">https://www.blender.org/support/</a></li> <li>- <a href="https://www.coreldraw.com/en/learn/">https://www.coreldraw.com/en/learn/</a></li> <li>- <a href="https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/photoshop?topic=all&amp;tutorialType=all">https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/photoshop?topic=all&amp;tutorialType=all</a></li> </ul>
<b>Форма семестрового контролю</b> (залік / екзамен)	Залік
<b>Система оцінювання набутих здобувачем знань та вмінь</b>	Оцінювання результатів навчання здобувачів освіти проводиться на основі рейтингової системи оцінювання за 100-бальною шкалою з подальшим переведенням оцінок у відповідності до шкали ECTS.
<b>4. Політика курсу</b>	
<b>Організація навчання</b>	<p>Завдання, передбачені програмою дисципліни, мають бути виконані у встановлені терміни.</p> <p>Самостійна робота передбачає самостійне опрацювання питань за темами занять, поглиблене опрацювання додаткових теоретичних питань, а також виконання завдань з метою закріплення теоретичного матеріалу.</p> <p>Після завершення аудиторних занять здобувачі освіти мають можливість підвищити підсумкову рейтингову оцінку за встановленим графіком.</p> <p>Ліквідація академічної заборгованості відбувається протягом двох тижнів за встановленим графіком.</p>
<b>Академічна доброчесність</b>	<p>Здобувачі освіти зобов'язані дотримуватись принципів академічної доброчесності, а саме:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостійно виконувати навчальні завдання поточного та підсумкового контролю без використання зовнішніх джерел інформації, крім дозволених для використання;</li> <li>- подання на оцінювання лише самостійно виконаної роботи, що не є запозиченою або переробленою з іншої, виконаної третіми особами;</li> <li>- під час роботи над завданнями, користуючись Інтернет-ресурсами та іншими джерелами інформації, студент зобов'язаний зазначити джерело, використане під час виконання завдання.</li> </ul> <p>У разі виявлення факту академічного плагіату студент отримує за завдання 0 балів і зобов'язаний повторно виконати завдання, які передбачені цим курсом.</p>
<b>5. Інформація про викладача</b>	
<b>Циклова комісія</b>	Циклова комісія інформаційних технологій та фізико-математичних дисциплін
<b>Викладач</b>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p><b>ШБ викладача: Трофимчук Вікторія Миколаївна</b>  <b>Посада: викладач</b>  <b>Категорія:</b>  <b>Педагогічне звання:</b>  <b>Науковий ступінь (вчене звання):</b>  <b>E-mail: <a href="mailto:viktoriiia-trofymchuk@optima.college">viktoriiia-trofymchuk@optima.college</a></b></p> </div> </div>
<b>Оригінальність навчальної дисципліни</b>	Авторський курс

