

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Факультет культури і мистецтв
Кафедра образотворчого мистецтва

СИЛАБУС

Нормативного освітнього компонента

«СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МИСТЕЦТВІ»

підготовки другого (магістерського) рівня
спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація
освітньо-професійної програми Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація

Силабус освітнього компонента «СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МИСТЕЦТВІ» підготовки магістра галузі знань 02 Культура і мистецтво, спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація, за освітньою програмою Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація.

Розробник: ЛЕЛИК Я. Р., доцент, кандидат технічних наук, доцент

Погоджено

Гарант освітньо-професійної програми:



Каленюк О. М.

Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва

Протокол № 1 від 29. 08. 2022 р.

Завідувач кафедри:



(Каленюк О. М.)

I. Опис освітнього компонента

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна	02 – Культура і мистецтво	Нормативна
Кількість годин / кредитів 120/ 4	023 – Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	Рік навчання 1
ІНДЗ: немає	Образотворчемистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	Семестр 1 - ий
	Другий (магістерський) рівень	Лекції 14
		Практичні 40
		Самостійна робота 56
		Консультації 10
		Форма контролю: екзамен
Мова навчання: українська		

II. Інформація про викладача

ППШ Науковий ступінь Вчене звання Посада Контактна інформація: Дні занять https://vnu.edu.ua/uk/faculties-and-institutions/fakultet-kulturi-i-mistectv	Лелик Ярослав Романович кандидат технічних наук доцент доцент кафедри образотворчого мистецтва тел. +380954038931, jllyk@gmail.com
--	--

III. Опис освітнього компонента

1. Анотація курсу.

В процесі вивчення курсу «Сучасні комп'ютерні технології в мистецтві» студенти знайомляться з основними характеристиками графічних редакторів, основними напрямками застосування мкт в навчальному процесі, здобувають уміння створювати нові зображення і редагувати наявні перетворювати формати комп'ютерних зображень, імпортувати належним чином підготовлені графічні зображення у графічні файли, розробляти розробляти інформативний, предметний "Stop Motion" тощо.

2. Пререквізити. «Рисунок», «Композиція», «Спецживопис».

Постреквізити. «Спецживопис», «Спецрисунок», «Сучасні методики навчання», «Асистентська практика», «Актуальні мистецькі практики», «Маркетинг творів образотворчого мистецтва та управління проектами», «Кваліфікаційна робота».

3. Мета і завдання освітнього компонента. Мета курсу – засвоєння знань та практичних навичок про комп'ютерні технології, які застосовуються у мистецтві, формування фахівців, здатних застосовувати комп'ютерні технології при виконанні художніх творів образотворчого та декоративного мистецтва.

Завдання курсу – це теоретичне та практичне засвоєння мистецьких комп'ютерних

технологій декоративного мистецтва.

4. Результати навчання :

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми в процесі засвоєння ОК здобувачі повинні набути таких компетентностей (ЗК – загальні компетентності, СК – спеціальні компетентності):

ЗК 1. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

СК 1. Здатність переосмислювати базові знання, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну образно-асоціативну мову при створенні художнього образу.

СК 8. Здатність до використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій в контексті проведення мистецтвознавчих та реставраційних досліджень.

СК 9. Здатність створювати затребуваний на художньому ринку суспільно значущий продукт образотворчого та/або декоративного мистецтва.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми в процесі засвоєння ОК від здобувачів очікуються такі програмні результати навчання (ПР):

ПР 02. Інтерпретувати та застосовувати семантичні, іконологічні, іконографічні, формально-образні і формально-стилістичні чинники образотворення.

ПР 03. Володіти інноваційними методами та технологіями роботи у відповідних матеріалах.

ПР 04. Вміти формувати формотворчі мистецькі засоби як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства.

ПР 05. Використовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освіті та музейній справах.

ПР 11. Застосовувати у мистецькій та дослідницькій діяльності знання естетичних проблем образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації, основні принципи розвитку сучасного візуального мистецтва.

5. Структура освітнього компонента

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Вступ до навчального освітнього компоненту. Графічний редактор Adobe Photoshop.						
Тема 1. Історичний аналіз розвитку комп'ютерних технологій.	4	1		3		
Тема 2. Основні характеристики графічних редакторів	4	1		3		ДС/5
Тема 3. Загальні відомості про програму Adobe Photoshop.	23	2	8	11	2	ТР/5
Тема 4. Особливості роботи в програмі Adobe Photoshop.	29	3	12	11	3	ІРС/5
Разом за модулем 1	60	7	20	28	5	15
Змістовий модуль 2. Перспективи розвитку ХКТ. Особливості роботи в програмі Archi CAD						
Тема 5. Сучасний стан та перспективи розвитку МКТ.	4	1		3		
Тема 6. Основні напрямки застосування МКТ в навчальному процесі.	4	1		3		ДС/5

Тема 7. Створення дизайн проекту житлового будинку з використанням програми Archi CAD.	26	2	10	11	3	IPC/10
Тема 8. Використання бібліотеки ArchiCAD пристворені дизайн проекту житлового приміщення.	26	3	10	11	2	TP/10
Разом за модулем	60	7	20	28	5	25
Разом за двома модулями		14	40	56	10	40
Види підсумкових робіт МКР						Бал 60
Разом всього годин / балів	120					100

*Форма контролю: ДС – дискусія, ТР – тренінг, ІНДЗ / ІРС – індивідуальне завдання / індивідуальна робота студента, МКР – модульна контрольна робота.

5. Завдання для самостійного опрацювання.

№ з/п	Назва теми	Кільк-ть годин
	Змістовний модуль 1. Вступ до навчальної освітнього компоненту. Графічний редактори Adobe Photoshop	
1	Тема 1. Історичний аналіз розвитку інформаційних технологій.	3
2	Тема 2. Основні характеристики комп'ютерно орієнтованих технологій.	3
3	Тема 3. Загальні відомості про програму Adobe Photoshop.	11
4	Тема 4. Особливості роботи в програмі Adobe Photoshop.	11
	Змістовний модуль 2. Перспективи розвитку ХКТ. Особливості роботи в програмі Archi CAD.	
5	Тема 5. Сучасний стан та перспективи розвитку ХКТ.	3
6	Тема 6. Основні напрямки застосування ХКТ в навчальному процесі.	3
7	Тема 7. Створення дизайн проекту житлового будинку з використанням програми Archi CAD .	11
8	Тема 8. Використання бібліотеки Archi CAD при створенні дизайн проекту житлового приміщення .	11
	Всього годин	56

IV. Політика оцінювання

Політика викладача щодо студента (щодо відвідування занять,)

Відвідування занять студентами є обов'язковими, допускаються пропуски занять з поважних причин (хвороба студента, сімейні обставини).

Теми пропущених занять повинні бути відпрацьовані студентом самостійно і здані викладачу у вигляді індивідуальних робіт. Якщо студент має вагомні причини, що не дозволяють йому відвідувати лекції або практичні заняття, він може перейти на вільний графік з дозволу декана факультету.

Політика щодо академічної доброчесності.

Виконання практичних завдань повинно бути повністю самостійним.

Очікується, що студенти будуть дотримуватись етичних норм та не допускати обману та плагіату. Обман та плагіат включають подання робіт, які є не вашими особистими розробками, копіювання чужих ідей без відповідного цитування.

Політика щодо дедлайнів (крайній термін) та перекладання.

Здача заліків та екзаменів проводиться в терміни визначені деканатом.

Студенти, які не з'явилися на здачу екзамена з поважних причин дозволяється перездача в другий термін встановлений деканатом.

Крайній термін здачі екзамену чи заліку дозволяється деканатом тільки в присутності комісії з трьох чоловік включаючи викладача який вів заняття.

Поточне оцінювання

Оцінка за 5/10 бальною шкалою	Оцінка за національною шкалою
5/9-10	“Відмінно” – відповіді повні, з використанням відповідних термінів і понять, присутні передбачені програмою, самостійність суджень, вміння навести приклади. Практичні роботи відповідають темі, виконані на хорошому рівні, технічно бездоганні, включають творчий підхід у композиційному і кольористичному трактуванні. Здобувач досконало працює на ПК.
4/6-8	“Добре” – відповіді в цілому правильні, але присутнє не впевнене володіння термінами та поняттями, не повністю розкриті окремі моменти питань. Практичні роботи відповідають обраній темі, з незначними технічними недоліками. Добре працює на ПК.
3/4-5	“Задовільно” – у відповідях відчувається неточне розуміння змісту і значення термінів і понять, упущена суттєва частина питань, необхідна допомога викладача. Практичні роботи виконані на недостатньому рівні. Технічно недосконалі. Не зовсім самостійно працює на ПК.
1-2/1-2	“Незадовільно”, з можливістю повторного складання; Відповіді не правильні. Відсутнє розуміння термінів. Відсутнє розуміння поставлених питань, студент не може пояснити приклади наведені викладачем. На запитання викладача даються не всі вірні відповіді. Відсутні навички роботи з ПК.

V. Підсумковий контроль

На екзамен виносяться основні питання, типові та комплексні задачі, ситуації, завдання, що потребують творчої відповіді та умінь синтезувати отриманні знання і застосовувати їх під час розв'язання практичних задач.

Екзамен складається з рішення типової задачі на ПК з циклу обробки фотографій різних за складністю у програмі Adobe Photoshop, або створення дизайн проекту житлового будинку з використанням програми ArchiCAD.

У випадку незадовільної підсумкової оцінки або за бажанням підвищити рейтинг студент може дібрати бали, виконавши певний вид робіт (наприклад, здати одну із тем або перездати якусь тему, написавши підсумковий тест тощо).

Питання до екзамену.

1. Що таке сучасні комп'ютерні технології?
2. Комп'ютерна графіка у творчій та діловій сферах.
3. Який графічний редактор призначений для роботи з растровою графікою?
4. Що називається графічним редактором?
5. Пристрої для обробки графічної інформації.

6. Основні графічні програми які використовують в мистецтві.
7. Технології 3d-графіки.
8. Методи побудови 3d-зображень.
9. Основні поняття про комп'ютерні технології в мистецтві.
10. Який графічний редактор призначений для роботи з растровою графікою
11. Пристрої для обробки графічної інформації.
12. Основні графічні програми які використовують в мистецтві.
13. До яких комп'ютерних графік належать програми Photoshop і Corel Draw?
14. Які функції підтримує програма Photoshop?
15. Що називається графічним редактором?
16. Чим відрізняється растрова та векторна графіка?
17. Який графічний редактор призначений для роботи з растровою графікою.
18. Що є елементарною одиницею растрової графіки?
19. Чим відрізняється растрова та векторна графіка?
20. Що називається графічним редактором?
21. Чим відрізняється растрова та векторна графіка?
22. Який графічний редактор призначений для роботи з векторною графікою.
23. Що є елементарною одиницею растрової графіки?
24. Чим відрізняється растрова та векторна графіка?
25. Який графічний редактор призначений для роботи з векторною графікою
26. Чим відрізняється растрова та векторна графіка?

Підсумкове оцінювання

Оцінка за 60 - бальною шкалою	Оцінка за національною шкалою
54-60	«Відмінно» – відповідь повна, з використанням термінів і понять передбачених програмою, присутня самостійність суджень, вміння навести доречні приклади. Творча робота технічно бездоганна, включає творчий підхід у композиційному і колористичному трактуванні. Досконало працює на ПК.
39-53	«Добре» – відповідь в цілому правильна, але не повністю розкриті окремі моменти питання, не впевнене володіння термінами та поняттями. Творча робота відповідає обраній темі, технічна, з незначними недоліками. Добре працює на ПК.
30-38	«Задовільно» – у відповіді упущена суттєва сторона питання, необхідна допомога викладача, неточне розуміння змісту і значення термінів і понять, недостатнє використання їх у відповіді. Не зовсім самостійно працює на ПК.

1-29	<p>«Незадовільно» з можливістю повторного складання. Відповідь не правильна, Відсутнє розуміння термінів. На запитання викладача даються не вірні відповіді. Відсутнє розуміння термінів.</p> <p>Відсутнє розуміння поставленого питання, невміння охарактеризувати суттєві сторони явища, студент не може пояснити приклади наведені викладачем. Графічна робота виконана не вірно з поганою графікою. Відсутні навички роботи з ПК.</p>
------	---

VI. Шкала оцінювання

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка
90 – 100	Відмінно
82 – 89	Дуже добре
75 - 81	Добре
67 -74	Задовільно
60 - 66	Достатньо
1 – 59	Незадовільно

VI. Рекомендована література та інтернет-ресурси

1. Берлач О. П., Лесик-Бондарук О. О. Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів авторської векторної анімації. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2020. Вип. 34. Том 1. С. 18-25.
2. Блінова Т. О., Порєв В.М. Комп'ютерна графіка. Київ, 2004. 456 с.
3. Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання. Київ : ArtHuss, 2019. 384 с
4. С. Хеллер, С. Кваст. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів. ArtHuss. 2019. 296с.
5. Е. Лаптон. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. ArtHuss. 2020. 264 с.
6. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник / за ред. Є. А. Антоновича. 3-тє вид., перероб. і доп. Київ : Кондор, 2015. 544 с.
7. Лелик Я.Р. Комп'ютерна графіка. Метод. посібник. Луцьк, 2017. 63 с.
8. Лелик Я. Р., Прокопович Т. А., Тарасюк І. І. Мистецькі комп'ютерні технології - побудова 3D моделі складальної одиниці з використанням графічного пакету AUTOCAD для візуалізації зображення з розділу «складальне креслення». Сучасні проблеми архітектури та містобудування: Наук.-техн.збірник / Відпов. ред. М.М. Дьомін. К., КНУБА, 2019. Вип. 54. С.127-134
9. Лелик Я. Р., Тарасюк І. І. Дизайн. Мистецькі-комп'ютерні технології : метод. посіб. для виконання лабораторних робіт. Луцьк, 2019. 43 с.
10. Лелик Я. Р. Тарасюк І. І. Основи будівельного креслення. Метод. посібник. Луцьк, 2017. 35 с.
11. Лелик Я.Р. Тирак Д. Особливості графічного дизайну у рекламі. Multidisciplinary academic notes. Theory, methodology and practice, 03-06 травня 2022 р., Токіо, Японія. С. 78-82.
12. Лоуренс Леві. Планета Ріхар. Моя неймовірна подорож зі Стівом Джобсом у створення історії розваг. Київ : Книголав, 2017. 400 с.
13. Маркевич О. О., Берлач О. П. До питання вивчення та історії розвитку векторної анімації. атеріали XVI Міжнародної науково-практичної конференції аспірантів 8

студентів «Молода наука Волині: пріоритети та перспективи досліджень» (17 травня 2022 року). Луцьк: ВНУ ім. Лесі Українки, 2022. С. 684-686.

14. Шворак І. В., Берлач О. П. Мистецтво векторної анімації, технології та художні засоби. Матеріали XVI Міжнародної науково-практичної конференції аспірантів і студентів «Молода наука Волині: пріоритети та перспективи досліджень» (17 травня 2022 року). Луцьк: ВНУ ім. Лесі Українки, 2022. С. 702-704.
15. Єндрю Селби. Анімація. Київ : ArtHuss, 2020. 216 с. Історія виникнення та розвитку комп'ютерної графіки. URL : <https://phm.cuspu.edu.ua/nauka/naukovo-populiarni-publikatsii/891-istoriya-vynyknennyyata-rozvytku-komp-yuternoyi-hrafiky.html>
16. Історія виникнення та розвитку комп'ютерної графіки. URL : <https://phm.cuspu.edu.ua/nauka/naukovo-populiarni-publikatsii/891-istoriya-vynyknennyyata-rozvytku-komp-yuternoyi-hrafiky.html>