

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: СКЛЯРЕНКО Н.В., доцент, кандидат мистецтвознавства, доцент

Погоджено

Гарант освітньо-професійної програми:



Каленюк О. М.

Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва

Протокол № 1 від 28. 08. 2023 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 023 – Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація Другий (магістерський рівень)	Нормативна
Кількість годин / кредитів 120/ 4		Рік навчання 1
ІНДЗ: немає		Семестр 1-й
		Лекції 14
		Практичні 48
		Самостійна робота 48
	Консультації 10	
	Форма контролю: екзамен	
Мова навчання: українська		

II. Інформація про викладача

ППП	СКЛЯРЕНКО Наталія Владиславівна
Науковий ступінь	кандидат мистецтвознавства
Вчене звання	доцент
Посада	доцент кафедри образотворчого мистецтва
Контактна інформація:	тел. +380975422602, nata_skliarenko@ukr.net
Дні занять	https://vnu.edu.ua/uk/faculties-and-institutions/fakultet-kulturi-i-mistectv

III. Опис освітнього компонента

1. Анотація курсу.

В процесі вивчення курсу «Сучасні комп'ютерні технології в мистецтві» студенти знайомляться з основними характеристиками графічних редакторів CorelDRAW та PhotoShop, що дозволять засвоїти основні принципи роботи з графічною інформацією. Студенти здобувають уміння створювати нові зображення і редагувати наявні, професійно працювати із зображеннями та створенням власних художніх розробок.

2. Пререквізити. «Рисунок», «Композиція», «Спецживопис», / «Постреквізити» «Спецживопис», «Спецрисунок», «Сучасні методики навчання», «Педагогічна практика в ЗВО», «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 програми CorelDRAW та

PhotoShop при виконанні художніх творів образотворчого та декоративного мистецтва.

Завдання курсу – це теоретичне та практичне засвоєння основних прийомів роботи з сучасними комп'ютерними програмами та застосування їх у професійній діяльності.

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 навчальної дисципліни. Графічний редактор CorelDRAW						
Тема 1. Види комп'ютерної графіки: векторні та растрові зображення	1	1				
Тема 2. Аспекти створення векторних графічних зображень	7	1		6		ТР/5
Тема 3. Об'єкти та редагування форми	23	2	8	11	2	ТР/5
Тема 4. Растрові зображення та колажі в CorelDRAW	29	3	12	11	3	ІРС/5
Разом за модулем 1	60	7	20	28	5	15
Змістовий модуль 2. Особливості роботи в програмі Adobe Photoshop.						
Тема 5. Растрові зображення і програма PhotoShop	1	1				ДС/5

Тема 6. Малювання в PhotoShop	12	1	5	6		ТР/5
Тема 7. Корекція зображень	21	2	5	11	3	ТР/5
Тема 8. Проектування форми засобами комп'ютерної графіки. Стильове рішення об'єктів	26	3	10	11	2	ІРС/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 дисципліни. Графічний редактор CorelDRAW	
1	Тема 2. Аспекти створення векторних графічних зображень Створення фризової та рапортної композицій	6
2	Тема 3. Об'єкти та редагування форми Створення багатоелементної композиції: обкладинка.	11
3	Тема 4. Растрові зображення та колажі в CorelDRAW Створення колажу за заданою темою	11
	Змістовний модуль 2. Особливості роботи в програмі Adobe Photoshop	
4	Тема 6. Малювання в PhotoShop Створення пейзажу	6
5	Тема 7. Корекція зображень Обробка зображень для розробки інфографіки	11
6	Тема 8. Проектування форми засобами комп'ютерної графіки. Створення інфографіки з використанням програм CorelDRAW та Adobe PhotoShop	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 екзамену 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	<i>“Відмінно”</i> – 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 колористичному трактуванні. Здобувач досконало працює на ПК.
4/6-8	<i>“Добре”</i> – 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	<i>“Задовільно”</i> – 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	<i>“Незадовільно”</i> , 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 уміння синтезувати отриманні знання і застосовувати їх під час розв'язання практичних задач.

Екзамен передбачає дизайн-розробку рекламного плакату на задану тему у програмах CorelDRAW та Adobe PhotoShop.

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).

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	«Незадовільно» з можливістю повторного складання. Відповідь не правильна, Відсутнє розуміння термінів. На запитання викладача даються не вірні відповіді. Відсутнє розуміння термінів. 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.

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. Історія виникнення та розвитку комп'ютерної графіки факультет математики, природничих наук та технологій Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка. URL : <https://phm.cuspu.edu.ua/nauka/naukovo-populiarni-publikatsii/891-istoriya%20vynyknenniyata-rozvytku-komp-yuternoyi-hrafiky.html>
 4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник / за ред. Є. А. Антоновича. 3-тє вид., перероб. і доп. Київ : Кондор, 2015. 544 с.
 5. Лаптон Е., Філіпс Дж. К. Графічний дизайн: Нові основи. Пер. з англ. І. Михайлишена. ArtHuss. 2020. 264 с.
 6. Лелик Я. Р., Тарасюк І. І. Дизайн. Мистецькі-комп'ютерні технології : метод. посіб. для виконання лабораторних робіт. Луцьк, 2019. 43 с.
 7. Лелик Я.Р. Комп'ютерна графіка. Метод. посібник. Луцьк, 2017. 63 с.
 8. 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.
 9. Маркевич О. О., Берлач О. П. До питання вивчення та історії розвитку векторної анімації. 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. 684-686.
 10. Пічугін М.Ф., Канкін І.О., Воротніков В.В. Комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. Видавництво ЦУЛ, 2019. 346 с.
 11. 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.
 12. Copestake S. Coreldraw in Easy Steps. Computer Step, 1999. 188 стор.
 13. Cruca K. How To Draw Cartoons For Beginners: Your Step By Step Guide To Drawing Cartoons For Beginners. Kindle Edition. 2012. 166 p.
 14. Satish J., Geetha M. Corel Draw Training Guide. 2018. 255 p.