

Міністерство освіти і науки України



ОДЕСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ

НН Архітектурно-художній інститут
Кафедра Рисунка, живопису та архітектурної графіки

СИЛАБУС освітнього компонента – ОК 12 Інформаційні технології в дизайні

Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	ОПШ Графічний дизайн
Обсяг освітнього компонента	3 кредити ECTS (90 академічних годин)
Види аудиторних занять	лекції, практичні
Індивідуальні завдання	контрольна робота
Форми підсумкового (семестрового) контролю	залік

Викладач (Викладачі):

Носаль С.С., асистент кафедри РЖтаАГ, nosalstepan58@gmail.com

В процесі вивчення освітнього компонента у здобувачів вищої освіти сформуються навички та вміння з растровою та векторною графікою, які надалі можуть ефективно використовувати у своїй професійній діяльності. Дисципліна включає освоєння основних інструментальних функцій графічних пакетів Photoshop Adobe, Canva., Figma.

Передумови для вивчення освітнього компонента: «Теорія дизайну», «Основи графічного дизайну», «Філософія», «Кольорознавство та колористика».

Програмні результати навчання:

ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

ПРН 10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.

ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

ПРН 21. Приймати обґрунтовані рішення, оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Диференційовані програмні результати навчання:

знати:

- особливості дизайну в галузі застосування;
- основні види композиції та їх застосування;
- сучасні методи дизайн-проекування;
- технічні та програмні засоби інформаційних технологій;

володіти:

- знаннями в галузі використання інформаційних технологій в дизайні;
- засобами створення зображень з використанням сучасних програмних засобів;
- методами змін об'єктів графічного зображення.

вміти:

- застосовувати інформаційні технології в дизайн-проектванні;
- створювати прості графічні зображення;
- працювати з растровою і векторною графікою;

Тематичний план

Тема 1. Знайомство з растровим редактором Canva.

Тема 2. Створення постеру до улюбленого кінофільму, мультфільму, гри.

Тема 3. Пердметка.Рекламна афіша.

Тема 4. Знайомство з растровим редактором Photoshop.

Тема 5. Занайомство з векторним редактором Figma.

Тема 6. Створення екізу екранів телефонного застосунку.

Тема 7. Розробка власного буклету автора.

Критерії оцінювання та засоби діагностики

Мінімальний та максимальний рівень оцінювання щодо отримання «заліку» за освітнім компонентом «**Інформаційні технології в дизайні**» складає від 60 балів до 100 балів.

За освітнім компонентом передбачено виконання контрольної роботи.

Контрольна робота №1 передбачено з теми «Створення постеру до улюбленого кінофільму, мультфільму, гри (Canva, Photoshop, Figma)». Робота виконується на основі практичного завдання та складається: з створення референсу та виконання основної роботи (А-3)

Семестровий контроль проводиться у формі заліку.

шляхом накопичення балів від 60 до 100 балів: виконання практичних робіт та індивідуального завдання (контрольної роботи).

Інформаційне забезпечення

Основна література

1. Інформатика та комп'ютерна техніка. Технічні засоби навчання: навчальний посібник для студентів, які здобувають ОКР «бакалавр» спеціальності 014 Середня освіта (Фізична культура) / укладачі Л. М. Ісак, Н. В. Філоненко, Е. І. Пилипчук. Переяслав-Хмельницький, (Київ. обл.): Домбровська Я. М., 2019. 214 с.

2. Пічугин М. Комп'ютерна графіка / М. Пічугин, В. Воротніков. І. Канкін. Центр навчальної літератури, 2019. 346 с.

3. Скорюкова, Я. Г. Комп'ютерна графіка: лабораторний практикум / Я. Г. Скорюкова, О. В. Слободянюк, М. С. Гречанюк. Вінниця: ВНТУ, 2020. 93 с.

4. Гуржій А., Вознесенко Л., Поворознюк Н., Самсонов В. Основи інформаційних технологій : навч. посіб. Київ: Літера ЛТД, 2023. 18с.

5. Галузь професійної діяльності та навчальна дисципліна – Графічний дизайн. URL:https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_design (дата звертання 20.08.2024)

Допоміжні джерела інформації

6. Платформа для онлайн-дизайну та візуальної комунікації - Canva. URL: <https://www.canva.com> (дата звертання 16.09.2024)

7. Онлайн-форму підтримки та запитань спільноти Canva. URL : <https://www.canva.com/community/> (дата звертання 16.09.2024)

8. Векторний онлайн-сервіс розробки інтерфейсів та прототипування – Figma.
URL: <https://www.figma.com/> (дата звертання 08.10.2024)
9. Онлайн-форум підтримки та запитаннь спільноти Figma.
URL: <https://forum.figma.com/> (дата звертання 08.10 2024)
10. Ніл Л., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Київ. ArtHuss. 2019. 189с.