

Міністерство освіти і науки України

Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка



**СИЛАБУС**  
навчальної дисципліни  
**ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНУ**

**Загальна інформація**

Компонент освітньо-професійної програми	<i>Вибірковий</i>
Кількість кредитів ECTS	3
Мова навчання	Українська
Ступінь вищої освіти	
Галузь знань	
Спеціальність	
Освітньо-професійна програма	

**Мета навчальної дисципліни**

**Метою** навчальної дисципліни «Основи цифрового дизайну» є формування у здобувачів вищої освіти теоретичних знань і практичних умінь з основ візуальної комунікації, композиції, типографіки та колористики у цифровому середовищі; розвиток навичок проєктування та підготовки цифрових матеріалів для веб і друку із застосуванням програмного забезпечення з відкритою ліцензією (open-source); формування здатності створювати дизайн-рішення, адаптовані до потреб користувачів, вимог доступності та академічної доброчесності.

**Передумови вивчення дисципліни**

Для результативного опанування дисципліною здобувач вищої освіти має володіти базовими навичками роботи з ПК, офісними програмами, інтернет-ресурсами та базовими знаннями з інформатики/ІКТ. Бажаними є початкові знання з основ вебтехнологій і візуальної культури.

**Результати навчання**

У результаті вивчення дисципліни здобувачі вищої освіти повинні:

**знати:**

основні принципи композиції, колористики та типографіки у цифровому дизайні;

відмінності растрової та векторної графіки, формати файлів та вимоги до підготовки макетів;  
основи UX-орієнтованої візуальної комунікації (ієрархія, сітки, читабельність, доступність);  
правові та етичні аспекти використання цифрових матеріалів (ліцензії Creative Commons, авторське право).

**вміти:**

створювати та редагувати растрову графіку в GIMP і/або Krita (ретуш, колір, підготовка зображень);  
створювати векторні ілюстрації та піктограми в Inkscape, готувати SVG/PNG для веб;  
проєктувати макети постерів/презентацій/лендінгів із застосуванням сіток, типографіки та стилістичних систем;  
створювати прототипи інтерфейсу в Penpot та експортувати дизайн-специфікації;  
підготовляти файли до друку/публікації (CMYK/RGB, роздільна здатність, експорт у PDF);  
презентувати дизайн-проєкт, аргументувати рішення та оформлювати звітні матеріали.

### Зміст дисципліни

#### **Змістовий модуль 1. Основи цифрового дизайну та візуальної мови**

##### **Тема 1. Вступ до цифрового дизайну. Створення колажу з ефектом подвійної експозиції (Double Exposure) у растровому графічному редакторі.**

У межах теми студенти опановують базову техніку неруйнівного вирізання: створення виділення об'єкта (Select Subject/Quick Selection), перехід до **маски шару**, корекція контуру пензлем по масці та уточнення країв (у т.ч. для волосся/дрібних деталей). Додатково розглядається заміна фону на суцільний колір/градієнт, перевірка якості вирізання та експорт з прозорістю (PNG) або на новий фон. Розглядається побудова композиції з двох зображень (портрет + міський пейзаж/текстура) та отримання “подвійної експозиції” через маски шарів, режими накладання, корекційні шари і тонування (градієнти/заливка кольором). Студенти відпрацьовують виділення об'єкта, акуратне змішування контурів пензлем по масці, створення настрою кольором і світлом та підготовку фінального макета до експорту (формат/роздільність).

**Тема 2. Робота з мокапами та реалістична візуалізація дизайну (мерч/продукт).** У темі розглядається підбір і підготовка вихідних матеріалів (фото, PSD-мокапи, логотипи) для презентації дизайну. Студенти опановують роботу зі Smart Object/шаблонами мокапів, підстановку власного макета, а також трансформацію (масштаб, перспектива, деформація) для коректного розміщення зображення на виробі. Додатково відпрацьовуються прийоми узгодження кольору й тону, створення реалістичності через тіні/світло, режими накладання та маски, і підготовка результату до експорту для портфоліо/презентації.

**Тема 3. Кольористика. Створення постера/флаєра в графічному редакторі: вирізання об'єкта та композиція з декором і текстом.** У межах теми студенти виконують підготовку фото для макета: виділення персонажа (Select Subject/Quick Selection), уточнення контуру, робота з маскою шару, заміна фону (залівка кольором/градієнт). Далі формується композиція постера: додавання ілюстративних елементів (стікери/контурні малюнки), їх трансформація, розміщення по шарах, а також оформлення заголовка (типографіка, вирівнювання). Завершальний етап — підготовка та експорт макета для публікації.

**Тема 4. Типографіка. Розроблення векторного логотипа-монограми (lettermark) в графічному редакторі.** У темі студенти створюють лаконічний літерний знак на основі шрифтової форми: виконують перетворення тексту в криві, редагують опорні точки та криві Безьє, будують композицію через дублювання/віддзеркалення, вирівнювання та модульність, формують характер знака за допомогою об'єднання й віднімання фігур (Pathfinder) та роботи з негативним простором. Завершальний етап — колористика (градієнти/залівки), підготовка версій логотипа та експорт у потрібні формати (SVG/PDF/PNG).

**Тема 5. Створення дизайну публікації для соцмереж у Canva: шаблон, фото, текст і експорт.** У межах теми студенти опановують роботу в онлайн-редакторі Canva: створення макета потрібного формату (пост/сторіз), вибір та адаптація шаблону, додавання зображення й керування його розміщенням (кадрування, позиціювання), налаштування типографіки (шрифт, розмір, міжряддя, вирівнювання), застосування кольорової палітри та базових елементів композиції (рамки/лінії/плашки). Завершальний етап — перевірка читабельності та експорт у потрібному форматі для публікації.

**Змістовий модуль 2. Сучасні технології створення та представлення цифрового продукту**

**Тема 1. Основи створення презентацій у Google Slides: структура, дизайн і підготовка до демонстрації.** У межах теми студенти опановують створення презентації в Google Slides: налаштування формату та теми, роботу зі слайдами й макетами, побудову логічної структури (титульний, зміст, інформаційні та підсумкові слайди). Відпрацьовуються прийоми візуальної ієрархії та читабельності: типографіка, вирівнювання, сітка, кольорова палітра, використання зображень, іконок, фігур і діаграм. Окремо розглядаються анімації та переходи (помірне застосування), спільна робота й доступи, а також експорт/публікація та підготовка матеріалу до виступу.

**Тема 2. Figma: робочий простір та базові інструменти UI-дизайну.** У межах теми студенти знайомляться з інтерфейсом Figma: структура файлу (Pages, Frames), панелі інструментів, робота з шарів і групуванням, сітками та напрямними. Відпрацьовуються базові операції: створення фреймів, фігур, заливок/обводок, Auto Layout (вступ), вирівнювання й компоновання елементів. Результат — підготовлене робоче середовище та базовий каркас макета для мобільного інтерфейсу.

**Тема 3. Практикум у Figma: дизайн двох екранів застосунку “Квиток у кіно”.** У темі студенти виконують мініпроект з UI-дизайну: створюють 2

мобільні екрани (наприклад, “Вибір сеансу/місць” і “Квиток/підтвердження”). Опрацьовуються компоненти (кнопки, картки, чипси), типографіка та ієрархія, використання Auto Layout для зручного редагування, а також прототипування переходу між екранами (interactive прототип). Наприкінці — перевірка узгодженості стилю, підготовка до презентації та експорт макетів.

**Тема 4. ШІ в цифровому дизайні: генерація, редагування та оптимізація візуального контенту.** У межах теми розглядаються можливості застосування штучного інтелекту в дизайні: створення ідей та референсів, генерація зображень за промптами, швидке редагування (заміна фону/об’єктів, покращення якості), підбір кольорових палітр і варіантів композиції, а також етичні аспекти та перевірка авторських прав.

**Тема 5. Портфоліо та презентація.** У межах теми студенти вивчають призначення портфоліо як інструменту професійної комунікації та працевлаштування: визначають цільову аудиторію (викладач/замовник/роботодавець), обирають формат (PDF, онлайн-портфоліо, Behance/Dribbble/особистий сайт) і формують логіку добірки робіт. Розглядаються принципи структурування: титульна сторінка, короткий профіль і контакти, зміст, розділи за напрямками, опис кейсів у форматі «задача — процес — результат», відбір 6–12 найсильніших робіт, послідовність подачі від простого до складного. Окремо опрацьовується візуальна єдність портфоліо: сітка, поля, типографіка, кольорова палітра, мінімалізм у підписах, якісні мокапи та скріншоти, коректні підписи (інструменти, роль у проекті, внесок у команді).

### **Форми та методи навчання**

**Форми навчання:** очна, дистанційна (онлайн/офлайн, синхронна й асинхронна) або змішана; форма роботи на лекції – фронтальна; організація виконання практичних робіт – індивідуальна, парна та групова; самостійна робота, консультації.

**Методи навчання:** *методи навчання:* на лекційних заняттях – пояснення, бесіда, демонстрування прикладів, аналіз кейсів, проблемний виклад; на практичних заняттях – інструктаж, виконання завдань за алгоритмом, робота з шаблонами та референсами, проектні завдання, взаємооцінювання, рефлексія; ІКТ-методи (Moodle, спільні дошки/репозиторії для матеріалів). Усі практичні завдання виконуються з використанням ПЗ з відкритою ліцензією.

### **Контроль навчальних досягнень**

Форми та методи оцінювання:

*Поточний контроль* – виконання та захист практичних робіт, перевірка самостійних робіт, оцінювання індивідуального проекту.

*Підсумковий контроль* – залік.

### **Критерії оцінювання навчальних досягнень:**

*Критерії оцінювання практичних робіт та проєкту:* відповідність результату умовам завдання і технічним вимогам; якість композиції, типографіки й кольорових рішень; коректність підготовки файлів (формати, розміри, експорт); самостійність виконання, дотримання академічної доброчесності; вчасність подання та аргументованість захисту.

Види контролю	Кількість	Бали	Загальна кількість балів
Усне опитування на практичному занятті	10	5	50
Питання для самостійного опрацювання	10	1	10
Індивідуальні завдання	10	3	30
Контрольна робота	2	5	10
<b>Всього:</b>			<b>100</b>

Орієнтовний розподіл балів за видами робіт:

- 50 % – практичні роботи;
- 10 % – самостійна робота;
- 30 % – індивідуальне завдання;
- 10 % – модульний контроль.

### Політика курсу

Учасники освітнього процесу керуються нормативними документами та відповідними Положеннями, затвердженими в НУЧК: Положення про організацію освітнього процесу в Національному університеті «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка (нова редакція) ([https://drive.google.com/file/d/1p-qykVjCEwDD9xbkl44yFQXww\\_0t8u0I/view](https://drive.google.com/file/d/1p-qykVjCEwDD9xbkl44yFQXww_0t8u0I/view)), Положення про академічну доброчесність в Національному університеті «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка (<https://drive.google.com/file/d/1B20drJo3LiqYzIGpWib1zmRfcGdtuP43/view>), Положення про дисципліни вільного вибору студентів у Національному університеті «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка ([https://drive.google.com/file/d/11kn0THvIKO\\_oMJ9G5eqWp948pPpx\\_MYd/view](https://drive.google.com/file/d/11kn0THvIKO_oMJ9G5eqWp948pPpx_MYd/view)).

Для студента є обов'язковим виконання всіх передбачених навчальною дисципліною практичних робіт з наступним їх захистом. Окрема увага приділяється індивідуальним завданням орієнтованим на формування особистої точки зору студента.

При вивченні дисципліни, виконанні практичних занять, індивідуальних завдань та проведенні форм контролю студенти зобов'язані дотримуватись принципів академічної доброчесності, зокрема: самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного контролю.

Практичні роботи повинні бути захищені протягом семестру.

Граничний термін захисту всіх практичних робіт та проходження всіх видів поточного контролю – день заліку.

Відпрацювання пропущених занять та перескладання всіх форм контролю може відбуватися відповідно до розкладу консультацій викладача, залік – у терміни здачі академічної заборгованості.

### **Матеріально-технічне забезпечення**

*Інструменти, обладнання та програмне забезпечення:* комп'ютер/ноутбук, доступ до Інтернет, система електронного навчання Moodle, браузер; програмне забезпечення з відкритою ліцензією: Figma, GIMP (растрова графіка), Inkscape (вектор), Krita (цифровий живопис), Scribus (верстка), Blender (3D), FontForge (шрифти) – за потреби.

### **Інформаційні ресурси**

1. Вайншенк С. 100 фактів про людей, які має знати кожен дизайнер / пер. з англ. Харків : Vivat, 2021. 240 с. (Український переклад книги з психології UX – зручно студентам, яким важче читати англійською).
2. Яблонські Дж. Закони UX-дизайну / пер. з англ. Харків : Vivat, 2021. 192 с. (Систематизація ключових UX-законів для практичної роботи).
3. Круг С. Не змушуй мене думати! Веб-юзабіліті та здоровий глузд / пер. з англ. Київ : Наш Формат, 2019. 216 с.
4. Трофименко О. Г. Веб-технології та веб-дизайн : навч. посібник / О. Г. Трофименко, О. Б. Козін, О. В. Задерейко, О. Є. Плачинда. Одеса : Фенікс, 2019. 284 с.
5. Чемерис Г.Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 290 с.
6. Gould E. UX for Beginners: A Crash Course in 100 Short Lessons. Sebastopol : O'Reilly Media, 2021. 320 p. (Короткі уроки для новачків, легко читати, підходить студентам).
7. Tidwell J., Brewer C., Valencia A. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. 3rd ed. Sebastopol : O'Reilly Media, 2020. 600 p. (Практичний посібник по UI-патернах (меню, кнопки, форми), дуже корисний для студентських проектів).

### **Інформація про викладача**

Прізвище, ім'я, по батькові викладача	Горчинська Катерина Віталіївна
Науковий ступінь,	Кандидат педагогічних наук, доцент

вчене звання, посада	
Комунікація	Кафедра: професійної освіти та безпеки життєдіяльності E-mail: k.gorchinska@gmail.com Телефон: +38-093-625-35-11
Посилання на дисципліну в системах дистанційного навчання	<a href="https://us04web.zoom.us/j/72281695646?pwd=GcU1EWaNNkE1hjDu7ffBO8d3CXR8Lx.1">https://us04web.zoom.us/j/72281695646?pwd=GcU1EWaNNkE1hjDu7ffBO8d3CXR8Lx.1</a>  Zoom: 722 8169 5646 (Пароль – 108)
Консультації	Середа 14.40–16.00