


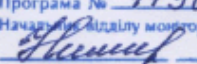
КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ  
БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА І РЕСТАВРАЦІЇ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»  
Проректор з науково-педагогічної та  
навчальної роботи  
  
Олексій ЖИЛЬЦОВ  
« » 2024 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
**ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА  
ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ**  
*1,2 семестри*

для здобувачів вищої освіти зі спеціальності  
023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»  
освітнього рівня першого (бакалаврського)  
освітньої програми 023.00.02 «Цифрове етномистецтво»

Київ – 2024

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА	
Код ЄДРПОУ 45307965	
Програма № <i>1430/24</i>	
Начальник відділу моніторингу якості освіти	
	
(підпис)	(підпис, ініціали)
«  »	20 <i>24</i> р.

**Розробник:** Орленко О.С. викладач кафедри декоративного мистецтва та реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

**Викладач:** Орленко О.С., викладач кафедри декоративного мистецтва та реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри декоративного мистецтва і реставрації Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.  
Протокол №9 від 4.09.2024 р.

Завідувач кафедри  
декоративного мистецтва і реставрації \_\_\_\_\_ Алла РУДЕНЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми  
023.00.02 «Цифрове етномистецтво»  
«16» \_\_\_\_\_ 2024 р.

Гарант освітньо-професійної програми  
023.00.02 «Цифрове етномистецтво» \_\_\_\_\_ Алла РУДЕНЧЕНКО

Робочу програму перевірено  
«15» \_\_\_\_\_ 2024 р.

Заступник декана  
з науково-педагогічної та навчальної роботи \_\_\_\_\_ Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_»\_\_ 20\_\_ р., протокол №\_\_

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_»\_\_ 20\_\_ р., протокол №\_\_

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_»\_\_ 20\_\_ р., протокол №\_\_

На 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ), «\_\_»\_\_ 20\_\_ р., протокол №\_\_

## 1. ОПИС ПРЕДМЕТА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	денна
Вид дисципліни	основна	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	4/120	
Курс	1	
Семестр	1	2
Кількість змістовних модулів	2	
Обсяг кредитів	2	2
Обсяг годин, в тому числі:	60	60
Аудиторні	28	28
Модульний контроль	4	4
Самостійна робота	28	13
Семестровий контроль	-	15
Форма семестрового контролю	-	-

## 2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

**Мета** викладання навчальної дисципліни – формування у здобувачів вищої освіти спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» базових знань у сфері застосування комп'ютерних технологій в декоративно-прикладному мистецтві та процесах реставрації, зокрема вивчення етнічних традицій, що побутували на землях незалежної України та їх інтеграція у сучасне цифрове мистецтво.

Ціль курсу — надати здобувачам вищої освіти знання, вміння та навички, необхідні для виконання сучасних художньо-дизайнерських проєктів різного призначення, необхідних для здійснення професійної діяльності у сфері образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва, зокрема у галузі художнього проєктування за допомогою комп'ютерних технологій, що направлені на здобуття студентом здатності володіти традиційними та сучасними методами створення цілісного візуального продукту. Навчити вирішувати художньо-конструкторські задачі з використанням спеціалізованих растрових, векторних, тривимірних і гібридних графічних редакторів.

Курс спрямований на формування у здобувачів вищої освіти теоретичних знань етнічних традицій, зокрема тих, що побутували на землях сучасної України та практичних навичок в сфері цифрового художнього проєктування для успішної реалізації власних творчо-стилістичних проєктів та професійної діяльності.

### **Завдання вивчення навчальної дисципліни:**

- розвиток вміння самостійного трансформувати етнічні традиції у власні digital-проекти;
- оволодіння практичними вміннями та навичками, необхідними для втілення власних ідей і художніх проектів;
- ознайомлення з етапами реалізації проекту від генерування ідеї до етапів художнього втілення за допомогою спеціалізованих графічних редакторів;
- ознайомлення та вивчення основних можливостей та функцій сучасних графічних програм;
- оволодіння навичками роботи у графічних растрових та векторних редакторів на основі власних проектів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до освітньо-професійної програми спеціальності формуються загальні та фахові компетентності:

- ЗК 5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК 12. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.
- СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.
- СК 7. Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.
- СК 11. Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.
- СК 14. Здатність володіти технологіями комп'ютерної обробки творів образотворчого мистецтва та декоративно-прикладного мистецтва, аналізу та відтворення цифрових зображень.
- СК 15. Здатність створення високоякісних двомірних і тривимірних об'єктів комп'ютерної графіки за допомогою графічних програм.

### **3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ**

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти повинен

#### **Знати:**

- основні напрямки цифрового мистецтва;
- історію етнічного мистецтва на землях сучасної України;
- різновиди графічного дизайну;
- види етнічного мистецтва;
- основні традиційні ознаки українського національного мистецтва;
- програми Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, Corel Draw.

#### **Вміти:**

- трансформувати традиційні етнічні мотиви у сучасні твори декоративно-прикладного мистецтва;
- виконувати творчі роботи у спеціалізованих векторних, растрових, та гібридних графічних редакторах;
- здійснювати підготовку файлів згідно вимог та призначення проекту;
- створювати об'єкти Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту;

**Результати навчання:**

PH 4 Представляти формотворчі мистецькі засоби як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства.

PH 13 Вибудувати якісну та розгалужену систему комунікацій, представляти результати діяльності у вітчизняному та зарубіжному науковому і професійному середовищі.

PH 19. Володіти технологіями комп'ютерної обробки творів образотворчого мистецтва та декоративно-прикладного мистецтва, аналізу та відтворення цифрових зображень;

PH 20. Створювати високоякісні двомірні і тривимірні об'єкти комп'ютерної анімації;

## 4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

тематичний план для денної форми навчання

Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
		Аудиторна					
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЕТНІЧНИХ МОТИВІВ У СУЧАСНОМУ DIGITAL ART УКРАЇНИ. ADOBE MASTER'S COLLECTION ДЛЯ СУЧАСНОГО ХУДОЖНИКА ДИЗАЙНЕРА. ВИВЧЕННЯ ПРОГРАМИ PHOTOSHOP ТА СТВОРЕННЯ КАРТИНА КОЛАЖУ НА ОСНОВІ ОТРИМАНИХ ЗНАТЬ.</b>							
ТЕМА 1. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України. Методи та способи використання етно-мотивів у сучасному дизайні та ознайомлення з програмами, які для цього використовують. Вступ до вивчення Adobe Master's Collection.	6	2					4
Тема 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту. Основні функції та можливості програми Photoshop. Початок роботи над власним проектом колажу у програмі Photoshop.	4						4
Тема 3. Векторні можливості програми Photoshop та художні ефекти, маски та альфа-канали, можливості їх використання. Конвертація файлу у різні формати. 3d у Photoshop та способи використання.	22			12			10
Тема 4. Підготовка фіналу проекту колажу у Photoshop. Практичне заняття.	24			14			10
<i>Модульний контроль</i>	4						
<b>Разом</b>	<b>60</b>	<b>2</b>		<b>26</b>			<b>28</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ОСНОВИ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕКТОРНІ ПРОГРАМИ ДЛЯ ХУДОЖНИКІВ ДИЗАЙНЕРІВ. ВИВЧЕННЯ ПРОГРАМИ ILLUSTRATOR ТА ІНШИХ СУМІЖНИХ ТА ДОПОМІЖНИХ ПРОГРАМ. СТВОРЕННЯ ВЕКТОРНОГО МАЛЮНКУ НА ОСНОВІ ОТРИМАНИХ ЗНАТЬ.</b>							
Тема 5. Комп'ютерна графіка у сучасному мистецтві. Програма Illustrator. Трансформація художньої ідеї у цифровий світ мистецтва.	3	2					1
Тема 6. Малювання простих та складних об'єктів у Illustrator їх редагування та трансформації. Робота з кольором та ефектами. Робота з текстом та його використання. Пензлі та перо та їх використання.	2						2
Тема 7. Суміжні та допоміжні програми растрової та векторної графіки. Огляд програм Coral Draw, Adobe	17			12			5

Acrobat, Adobe Indesign, ознайомлення з програмою Procreate та їх можливості, схожість та відмінності.							
Тема 8. Цифрове мистецтво у методах реставрації та збереженні надбань культури.	19			14			5
<i>Модульний контроль</i>	4						
<i>Семестровий контроль</i>	15						
<b>Разом</b>	<b>60</b>	<b>2</b>		<b>26</b>			<b>13</b>
<i>Підготовка та проходження контрольних заходів</i>							
<i>Усього</i>	<b>120</b>	<b>4</b>		<b>52</b>			<b>41</b>

## **5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ЦИФРОВОГО ЕТНОМИСТЕЦТВА ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ»**

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ І. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЕТНІЧНИХ МОТИВІВ У СУЧАСНОМУ DIGITAL ART УКРАЇНИ. ADOBE MASTER'S COLLECTION ДЛЯ СУЧАСНОГО ХУДОЖНИКА ТА ДИЗАЙНЕРА. ВИВЧЕННЯ ПРОГРАМИ PHOTOSHOP ТА СТВОРЕННЯ КАРТИНА-КОЛАЖУ НА ОСНОВІ ОТРИМАНИХ ЗНАТЬ.**

**ТЕМА 1. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України. Методи та способи використання етно-мотивів у сучасному дизайні та ознайомлення з програмами, які для цього використовують. Вступ до вивчення Adobe Master's Collection.**

**Лекція.** Визначення понять: етнос, мистецтво, етнічні мотиви, декоративно-прикладне мистецтво. Класифікація видів декоративно-прикладного мистецтва. Вступ до вивчення програм растрової та векторної графіки, їх можливості, переваги, недоліки та способи використання у власних проектах.

**Основні поняття теми:** етнос, етнічні мотиви, растрова та векторна графіка, графічні редактори, символіка, символ, художній образ, проект, колаж, фото, орнамент, вишивка, художній стиль, стилізація.

**Завдання:** ознайомитись з основними етнічними стилями на території України, вибрати найбільш цікавий та вивчити більш детально, вибрати матеріали для майбутнього проекту «Етно-Колаж» (фото, скани, матеріали з етнографічних музеїв та книжок)

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [12], [15], [16], [17].

## **ТЕМА 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту. Основні функції та можливості програми Photoshop. Початок роботи над власним проектом «Етно-Колаж» у програмі Photoshop.**

**Лекція.** Цифрове мистецтво: характеристика, особливості, види, його значення для споживача. Історія розвитку цифрового мистецтва та його еволюція в умовах технічного прогресу і стрімкого розвитку штучного інтелекту. Практичне вивчення основних функцій програми Photoshop (створення нового проекту, шари та їх функції, завантаження фото та їх обробка, корекція, ретуш, видалення зайвих об'єктів, тонова та кольорова корекція зображення, накладання ефектів на зображення)

**Основні поняття теми:** Digital Art, комп'ютерне проектування, цифровий живопис, цифрова графіка, цифрова фотографія, штучний інтелект. Заглиблення у можливості програми Photoshop, вивчення основних ефектів та методів їх використання, основні методи корекції та ретуші, використання шарів у проекті, робота з текстом, кольорова схема, вимоги до створення проекту та до зображення в залежності від їх використання.

**Завдання:** Створити у програмі Photoshop проект, в якому використати ретуш та кольорову корекцію фото з ефектами та шарами. У проекті використати етнічний мотив, фото, фрагмент орнаменту та текст. Вимоги до файлу формат А2, роздільна здатність 300dpi, формат.psd та .pdf. Збереження та подальша робота на колажем.

### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

## **ТЕМА 3. Векторні можливості програми Photoshop та художні ефекти, маски та альфа-канали, можливості їх використання. Конвертація файлу у різні формати. 3d у Photoshop та способи використання.**

**Основні поняття теми:** Альфа-канали, монтаж та робота з різними форматами файлів, маски, режими накладення, види файлів та форматів, вектор, можливості імпортування файлів з програми в програму.

**Завдання:** Використати у власному проекті колажу роботу з альфа-каналами, вкласти файли різного формату на різні шари проекту та трансформувати їх, використати режим накладення та скористатись маскою для імпортування частини зображення у проект. Збереження та конвертація файлу у різні формати.

### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

#### **ТЕМА 4. Підготовка фіналу проекту «Етно-Колаж» у Photoshop.**

**Практичне заняття. Підготувати остаточний файл проекту колажу для задачі у друк.**

**Основні поняття теми:** методи та види друку, розглянути основні вимоги до підготовки файлу у друк, кольорова модель та діапазон друку, роздільна здатність та друкарське обладнання, до-друкарська підготовка проекту, нюанси використання кольорів та шрифтів.

**Завдання:** Ознайомитись з основними способами друку та вимогами до файлу проекту перед задачею у друк, можливі проблеми та їх вирішення, робота зі шрифтами та кольорова корекція проекту з урахуванням вимог друку.

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ОСНОВИ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ. Векторні програми для художників та дизайнерів. Вивчення програми Illustrator та інших суміжних та допоміжних програм. Створення векторного малюнку на основі отриманих знань.**

**ТЕМА 5. Комп'ютерна графіка у сучасному мистецтві. Програма Illustrator. Трансформація художньої ідеї у цифровий світ мистецтва.**

**Лекція. Програма Illustrator та її аналоги. Основні функції та способи використання у мистецьких проектах.**

**Основні поняття теми:** загальні характеристики векторних графічних редакторів. Основні функції та інтерфейс програми Illustrator. Можливості програми, способи створення та збереження файлів. Робочий простір у програмі, налаштування основних інструментів та функцій. Малювання простих об'єктів та їх трансформація.

**Завдання:** Створити у програмі Illustrator новий проект, у якому з простих геометричних форм намалювати етнічний мотив (орнамент, витинанка чи елент вишивки). Зберегти проект у форматі .AI

#### **Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

**ТЕМА 6. Малювання простих та складних об'єктів у Illustrator їх редагування та трансформації. Робота з кольором та ефектами. Робота з текстом та його використання. Пензлі та перо та їх використання.**

**Основні поняття теми:** форми, трансформації, редагування та колір об'єктів, перо, ластик, пензлі, ефекти, текстові можливості програми.

**Завдання:** Створити у програмі Illustrator власний логотип, емблему чи знак за допомогою геометричних форм, тексту, кольору та ефектів. Зберегти файл у .AI та .pdf

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

**ТЕМА 7. Суміжні та допоміжні програми растрової та векторної графіки. Огляд програм Coral Draw, Adobe Acrobat, Adobe Indesign, ознайомлення з програмою Procreate та їх можливості, схожість та відмінності.**

**Основні поняття теми:** формати, файл, програми для корекції векторного файлу для друку, можливості малювання на комп'ютері, графічні планшети та програми для них, конвертація файлу у різні формати, специфіка друку.

**Завдання:** продовжити роботу з власним логотипом/емблемою, конвертувати у різні формати та відкрити в різних редакторах, спробувати підготувати та надрукувати файл.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

**ТЕМА 8. Цифрове мистецтво у методах реставрації та збереженні надбань культури.**

**Основні поняття теми:** реставрація, digital-реставрація та сучасні методи збереження інформації.

**Завдання:** ознайомитись з технологіями комп'ютерної обробки творів образотворчого мистецтва та декоративно-прикладного мистецтва, аналізу та відтворення цифрових зображень, з способами оцифрування, каталогізації та реставрації існуючих витворів мистецтва.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [11], [12], [13], [14], [19].

**6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ**  
**6.1. СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ**  
**СТУДЕНТІВ**

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль I		Модуль II	
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	1	1	1	1
Відвідування семінарських занять		Не передбачено навчальним планом			
Відвідування практичних занять	1	13	13	13	13
Робота на семінарському занятті		Не передбачено навчальним планом			
Робота на практичному занятті	10	13	130	13	130
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)		Не передбачено навчальним планом			
Виконання завдань для самостійної роботи	5	4	20	4	20
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом			189		189
Максимальна кількість балів:		378			

**6.2. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА КРИТЕРІЇ ЇЇ ОЦІНЮВАННЯ.**

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЕТНІЧНИХ МОТИВІВ У СУЧАСНОМУ DIGITAL ART УКРАЇНИ. ADOBE MASTER'S COLLECTION для сучасного художника та дизайнера. Вивчення програми Photoshop та створення картини-колажу на основі отриманих знань.**

**ТЕМА 1. Лекція. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України. Методи та способи використання етно-мотивів у сучасному дизайні та ознайомлення з програмами, які для цього використовують. Вступ до вивчення Adobe Master's Collection.**

Дослідити стилі, види етнічних українських мотивів та методи їх художнього аналізу з подальшим використанням у власних авторських проектах. Вивчити інтерфейс програми Photoshop та спробувати використовувати інструменти програми на практиці. Виконати задане практичне завдання.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [12], [15], [16], [17].

**ТЕМА 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту. Основні функції та можливості програми Photoshop. Початок роботи над власним проектом «Етно-Колаж» у програмі Photoshop.**

Заглибити вивчення та огляд програми Photoshop. Розпочати роботу над створенням власного проекту.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

**ТЕМА 3. Векторні можливості програми Photoshop та художні ефекти, маски та альфа-канали, можливості їх використання. Конвертація файлу у різні формати. 3d у Photoshop та способи використання.**

Самостійно розглянути онлайн-уроки у вільному доступі у мережі інтернет по вивченню програми Photoshop. Використати у власному проекті здобуті знання та навички.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [11], [19].

**ТЕМА 4. Підготовка фіналу проекту «Етно-Колаж» у Photoshop.**

**Практичне заняття. Підготувати остаточний файл проекту колажу для задачі у друк.**

Самостійно розглянути існуючі вимоги до друкарської підготовки та матеріали для нанесення друку, способи та методи сучасного друку. На основі отриманої інформації зробити висновки як може вплинути на якість та швидкість виконання власних проектів.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ОСНОВИ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ. Векторні програми для художників та дизайнерів. Вивчення програми Illustrator та інших суміжних та допоміжних програм. Створення векторного малюнку на основі отриманих знань.**

**ТЕМА 5. Лекція. Комп'ютерна графіка у сучасному мистецтві. Програма Illustrator. Трансформація художньої ідеї у цифровий світ мистецтва.**

Розглянути та вивчити інтерфейс та основні інструменти програми Illustrator. Вивчити інформацію з етно-мотивів, що цікавлять для подальшого використання у власній авторській роботі шляхом стилізації у власну ідею. Розглянути існуючі в мережі інтернет уроки у вільному доступі по програмі Illustrator.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [10], [18], [19].

**ТЕМА 6. Малювання простих та складних об'єктів у Illustrator їх редагування та трансформації. Робота з кольором та ефектами. Робота з текстом та його використання. Пензлі та перо та їх використання.**

Стилізувати та згенерувати власну ідею емблеми\логотипу та відтворити у програмі Illustrator. Продовжити самостійно розглядати уроки в мережі інтернет уроки у вільному доступі по програмі Illustrator для набуття кращих навичок по роботі з програмою.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

**ТЕМА 7. Суміжні та допоміжні програми растрової та векторної графіки. Огляд програм Coral Draw, Adobe Acrobat, Adobe Indesign, ознайомлення з програмою Procreate та їх можливості, схожість та відмінності.**

Самостійно розглянути можливості програм Coral Draw, Adobe Acrobat, Adobe Indesign, Procreate. Зробити висновки як ці програми можуть вплинути на роботу над власними проектами.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19].

**ТЕМА 8. Цифрове мистецтво у методах реставрації та збереженні надбань культури.**

Зробити огляд сайтів існуючих музеїв та галерей, на основі отриманої інформації зробити висновки, як сучасні цифрові технології впливають на збереження, реставрацію витворів мистецтва.

**Рекомендована література:**

Основна: [1], [2], [3], [4], [5], [6].

Додаткова: [8], [9], [11], [12], [13], [14], [19].

**КАРТКА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА**

<b>Змістовий модуль та теми курсу</b>	<b>Кількість годин</b>	<b>Академічний контроль</b>	<b>Бали</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЕТНІЧНИХ МОТИВІВ У СУЧАСНОМУ DIGITAL ART УКРАЇНИ. ADOBE MASTER'S COLLECTION ДЛЯ СУЧАСНОГО ХУДОЖНИКА ДИЗАЙНЕРА. ВИВЧЕННЯ ПРОГРАМИ PHOTOSHOP ТА СТВОРЕННЯ КАРТИНА КОЛАЖУ НА ОСНОВІ ОТРИМАНИХ ЗНАНЬ.</b>			
Тема 1. Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України.	4	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту.	4	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 3. Створення художнього проекту твору декоративно-прикладного мистецтва за допомогою графічних редакторів.	10	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 4. Підготовка файлу проекту до втілення у матеріалі з урахуванням техніко-технологічних умов виконання.	10	Практичне заняття Модульний контроль	5
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ОСНОВИ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕКТОРНІ ПРОГРАМИ ДЛЯ ХУДОЖНИКІВ ДИЗАЙНЕРІВ. ВИВЧЕННЯ ПРОГРАМИ ILLUSTRATOR ТА ІНШИХ СУМІЖНИХ ТА ДОПОМІЖНИХ ПРОГРАМ. СТВОРЕННЯ ВЕКТОРНОГО МАЛЮНКУ НА ОСНОВІ ОТРИМАНИХ ЗНАНЬ.</b>			
Тема 5. Комп'ютерна графіка у сучасному мистецтві. Програма Illustrator. Трансформація художньої ідеї у цифровий світ мистецтва.	1	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 6. Малювання простих та складних об'єктів у Illustrator їх редагування та трансформації. Робота з кольором та ефектами. Робота з текстом та його використання. Пензлі та перо та їх використання.	2	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 7. Суміжні та допоміжні програми растрової та векторної графіки. Огляд програм Coral Draw, Adobe Acrobat, Adobe Indesign, ознайомлення з програмою Procreate та їх можливості, схожість та відмінності.	5	Практичне заняття Модульний контроль	5
Тема 8. Цифрове мистецтво у методах реставрації та збереженні надбань культури.	5	Практичне заняття Модульний контроль	5
<b>Разом годин:</b>	<b>41</b>	<b>Разом балів:</b>	<b>40</b>

**КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА**

За самостійну роботу здобувач вищої освіти може отримати від 0 до 5 балів. При виставленні оцінки за виконання самостійної роботи враховується

рівень виконання роботи згідно наведених нижче критеріїв оцінювання. Кількість балів за під час виконання самостійної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- ✓ своєчасність виконання навчальних завдань;
- ✓ повний обсяг їх виконання;
- ✓ якість виконання навчальних завдань;
- ✓ самостійність виконання;
- ✓ творчий підхід у виконанні завдань;
- ✓ ініціативність у навчальній діяльності
- ✓ презентація результатів роботи на семінарських заняттях.

Критерії оцінювання самостійної роботи наведено у таблиці.

<b>Критерії оцінювання самостійної роботи</b>	<b>К-сть балів</b>
● Глибоке і повне розкриття питання, подане власне бачення питання, застосовується фахова термінологія	5 балів
● Глибоке розкриття питання, подане власне бачення питання, проте фахова термінологія використовується не достатньо активно	4 балів
● Відповідь повна, проте наявні незначні неточності	3 бали
● Тема розкрита неповно, наявні очевидні помилки	2 бали
● Реферат компілятивного рівня, відсутня власна думка	1 бали
● Тему не розкрито	0 балів

### **6.3 ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ**

Модульний контроль проводиться у формі письмової контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень студентів. Модульний контроль знань та вмінь магістрів проводиться згідно з тематичним планом і здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Оцінювання відбувається після підсумкового аналізу письмових робіт студентів. Оцінка модульного контролю здійснюється за 25-бальною шкалою за такими складовими:

Теоретичні питання	5 балів
Тестові завдання	5 балів
Аналіз твору мистецтва по критеріях	10 балів
Оцінювання якості твору мистецтва по критеріях	5 балів
<b><i>Всього</i></b>	<b><i>25 балів</i></b>

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці.

Критерії оцінювання	К-ть балів
<ul style="list-style-type: none"> <li>володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень.</li> </ul>	21 – 25
<ul style="list-style-type: none"> <li>володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньо високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував здатність робити висновки на основі проведених спостережень.</li> </ul>	17 – 20
<ul style="list-style-type: none"> <li>володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи, з допущенням певних помилок;</li> <li>продемонстрував недостатні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.</li> </ul>	13 – 16
<ul style="list-style-type: none"> <li>студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував посередні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень</li> </ul>	9 – 12
<ul style="list-style-type: none"> <li>студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував неготовність грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень</li> </ul>	5 – 8
<ul style="list-style-type: none"> <li>студент виявив незадовільний рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;</li> <li>продемонстрував невміння послідовно, грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень</li> </ul>	1 – 4

#### 6.4. ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Семестровий контроль не передбачений навчальним планом.

#### 6.5. СЕМЕСТРОВИЙ КОНТРОЛЬ

Семестровий контроль не передбачений навчальним планом.

#### 6.6. ШКАЛА ВІДПОВІДНОСТІ ОЦІНОК

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	<b>Відмінно</b> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89 балів	<b>Дуже добре</b> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81 балів	<b>Добре</b> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	<b>Задовільно</b> – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або

		професійної діяльності.
E	60-68 балів	<b>Достатньо</b> – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59 балів	<b>Незадовільно з можливістю повторного складання</b> – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	<b>Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу</b> – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

## 7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТКА ДИСЦИПЛІНИ «ЦИФРОВЕ ЕТНОМИСТЕЦТВО ТА КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ»

Разом: 120 год., лекції – 4 год., практичних занять – 52 год., самостійна робота – 41 год., модульний контроль – 8 год., семестровий контроль – 15 год.

Модулі	Змістовий модуль I				Змістовний модуль II			
Назва модуля	Специфіка застосування етнічних мотивів у сучасному Digital Art України				Основи цифрового мистецтва			
Лекції	1	2	3	4	5	6	7	8
Теми лекцій	<p>Тема 1 Вступ. Етнічні мотиви в історії декоративно-прикладного мистецтва на землях сучасної України. Методи та способи використання етно-мотивів у сучасному дизайні та ознайомлення з програмами, які для цього використовують. Вступ до вивчення Adobe Master's Collection. <i>(Відвідування –1 бал)</i></p>				<p>Тема 5. Комп'ютерна графіка у сучасному мистецтві. Програма Illustrator. Трансформація художньої ідеї у цифровий світ мистецтва <i>(Відвідування – 1 бал)</i></p>			
Теми практичних занять		<p>ТЕМА 2. Основні напрямки сучасного цифрового мистецтва. Digital Art в епоху розвитку штучного інтелекту. Основні функції та можливості програми Photoshop. Початок роботи над власним проектом «Етно-Колаж» у програмі Photoshop.</p>	<p>Тема 3. Векторні можливості програми Photoshop та художні ефекти, маски та альфа-канали, можливості їх використання. Конвертація файлу у різні формати. 3d у Photoshop та способи використання. <i>(65 балів+6 балів за відвідування)</i></p>	<p>Тема 4 Підготовка фіналу проекту «Етно-Колаж» у Photoshop. Практичне заняття. Підготувати остаточний файл проекту колажу для друку. <i>(65 балів+7 балів за відвідування)</i></p>		<p>ТЕМА 6. Малювання простих та складних об'єктів у Illustrator їх редагування та трансформації. Робота з кольором та ефектами. Робота з текстом та його використання. Пензлі та перо та їх використання. <i>(65 балів)</i></p>	<p>Тема 7 Суміжні та допоміжні програми растрової та векторної графіки. Огляд програм Coral Draw, Adobe Acrobat, Adobe Indesign, ознайомлення з програмою Procreate та їх можливості, схожість та відмінності. <i>(65 балів+6 балів за відвідування)</i></p>	<p>Тема 8. Цифрове мистецтво у методах реставрації та збереженні надбань культури. <i>(7 балів за відвідування)</i></p>

Самостійна робота	П. 6.2. (5 балів)	П. 6.2. (5 балів)	П. 6.2. (5 балів)	П. 6.2. (5 балів)	П. 6.2. (5 балів)	П. 6.2. (5 балів)	П. 6.2. (5 балів)	П. 6.2. (5 балів)
Види поточного контролю	Модульний контроль I - 25 балів				Модульний контроль II - 25 балів			
Всього балів	189				189			
<b>Підс. рейт. бал</b>	<b>378 балів</b>							

## 8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА.

### Основна:

1. Василюк А. С., Мельникова А. С. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. для здобувачів вищої освіти напряму підгот. 6.040303 «Систем. аналіз». Львів: Вид-во Львів. політехніки, 2016. 308 с.
2. Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72с.
3. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009. 343с.
4. Основи комп'ютерної графіки: курс лекцій / О. Я. Різник ; М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Нац. ун-т «Львів. політехніка». Л. : Вид-во Львів. політехніки, 2012. 220 с.
5. Пічугін, М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посібник. Київ: Центр учбової літ., 2013. 346 с.
6. Поліщук А. А. Теорія та практика графіки: навч. посібник / А. А. Поліщук. – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2015. – 198 с.

### Додаткова

7. Барбалат О. В. Старовинна техніка гарячої емалі в умовах інтенсифікації виробництва ювелірних прикрас у творчості сучасного майстра Роїні Хуцидзе. *Науковий вісник Національного музею історії України*. 2020. Вип. 6. С. 471–478.
8. Декоративно-ужиткове мистецтво: словник: у 2 т. / кер. автор. кол. Я. П. Запаско. Львів: Афіша, 2000. Т. 1. 364 с. 51 с.; Т. 2. 400 с. 279 іл.
9. Кухарчук Р. Корчинський: Українська і світова культура та архітектура Києва. Сучасне мистецтво. *Кабінет експертів* Київ, 2022. URL: <http://surl.li/fbjza> (дата звернення: 25.12.2022).
10. Луць С. В. Основи ювелірного мистецтва. Навчально-методичний посібник для здобувачів освіти галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» м. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2022. 116 с.
11. Штучний інтелект у графічному дизайні: як він змінює галузь? URL: <http://surl.li/ljvyz> (date of application: 15.09.2023).
12. Чегусова З. Декоративне мистецтво України кінця ХХ століття. 200 імен: альбом-каталог. Київ: Атлант ЮСІ, 2002. 511 с.
13. Henry de Morant. Histoire des Arts Décoratifs des Origines à Nos Jours Suivi de le Désign et les Tendances Actuelles. Paris: Hachette, 1970. 578 p.
14. Martin M. Pegler Visual Reference Publications, / Martin M. Pegler 2006. 175 p.
15. Barbalat O. Artistic and Pictorial Peculiarities of the Symbol of the Tree of Life in the Kyiv in Gold Business of the XI – first half of the XIII century. *Humanities Science Current Issues: Interuniversity collection of Drohobych Ivan Franko State*

Pedagogical University Young Scientists Research Papers. 2022. Issu. 54, Vol. 1, 2022. P. 77–82. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/54-1-10>

16. Barbalat O. Peculiarities of Hot Enamel Technique Application in the Artistic-Images System of Kyivan Rus Goldsmithing XI – first half of XIII century. *Humanities Science Current Issues: Interuniversity collection of Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University Young Scientists Research Papers*. Issu. 55, Vol. 1, 2022. P. 77–82. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-1-7>

17. Barbalat O. Technika Gorącej Emalii – Zdumiewająca Sztuka Znana od Dawna: Emalię Jako Kosztowną Wstawkę w WYROBACH Jubilerskich *Apm-npocmip*, 2018. № 3. C. 120–122.

18. Brepohl E. Theorie und Praxis des Goldschmieds. Carl Hanser Verlag GmbH & Co. München, 2003. 596 p.

19. Wenn künstliche Intelligenz Kunst schafft URL: <http://surl.li/leuxe> (date of application: 15.09.2023).