

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

(повне найменування закладу вищої освіти)

Філологічний факультет

(назва інституту/факультету)

Кафедра журналістики

(назва кафедри)

СИЛАБУС навчальної дисципліни

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

(вказіть назву навчальної дисципліни (іноземною, якщо дисципліна викладається іноземною мовою))

вибіркова

(вказати: обов'язкова чи вибіркова)

Освітньо-професійна програма «Видавнича справа та медіаредагування»
(назва програми)

Спеціальність 061 Журналістика
(вказати: код, назва)

Галузь знань 06 Журналістика
(вказати: шифр, назва)

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
(вказати: перший (бакалаврський)/другий (магістерський)/третій (освітньо-науковий))

Філологічний факультет
(назва факультету/інституту, на якому здійснюється підготовка фахівців за вказаною освітньо-професійною програмою)

Мова навчання українська
(вказати: на яких мовах читається дисципліна)

Розробник: асист. к. філол. н. Пазюк Р. В.

(вказати авторів (викладач (ів)), їхні посади, наукові ступені, вчені звання)

Профайл викладача (-ів) <https://www.journalistic.space/roman-paziuk>

Контактний тел. +38 (0372) 58-47-02

E-mail: r.paziuk@chnu.edu.ua

Сторінка курсу в Moodle —

Консультації
Онлайн-консультації: середа з 16.00 до 18.00 (щотижня).
Очні консультації: за попередньою домовленістю.

1. Анотація дисципліни (призначення навчальної дисципліни).

Вивчаючи цей курс, студенти можуть швидко оволодіти базовими прийомами роботи з векторною та растровою графікою в середовищі Adobe. Використовуючи різне програмне забезпечення, здобувачі освіти створюватимуть низку авторських графічних проєктів для власного портфоліо, а також навчаться самостійно визначати та відслідковувати актуальні тренди, ефективні напрями й стилі у графічному дизайні.

2. Мета навчальної дисципліни:

Цей курс призначений для освоєння студентами комплексу знань (теоретичних та практичних) необхідних для роботи у царині графічного дизайну загалом та комп'ютерної графіки зокрема.

3. Пререквізити:

- «Мультимедійні засоби створення та верифікації контенту».
- «Основи видавничо-поліграфічної справи»

4. Результати навчання

знати:

- перспективні напрями графічного дизайну;
- критерії вибору програмного забезпечення для роботи з векторним або растровим зображенням;
- принципи вибору колірного режиму (Color Mode) та роздільної здатності (DPI, PPI) у залежності від способу виведення проєкту (Print, Digital, Web);
- аспекти верстки тексту, налаштування міжбуквенних (Kerning, Tracking) та міжрядкових інтервалів (Leading);
- правила компоновання та позиціонування зображень;
- вимоги до технічних параметрів макетів (ДСТУ).

вміти:

- розробляти оригінальний дизайн, створювати макети та верстати текст і зображення в програмному середовищі Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign;
- створювати векторну графіку за допомогою фігур та інструментів групи "перо" (Pen Tool);
- працювати з растровою графікою: масштабувати, ретушувати, модифікувати, компоновати, кадрувати;
- фіналізувати зображення для подальшого друку та / або виведення на екрані.

ЗК 6. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 11. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ФК 3. Здатність використовувати інформаційні технології для вирішення експериментальних і практичних завдань у професійній діяльності.

ФК 14. Здатність створювати й редагувати різні види видань.

ПРН 2. Застосовувати когнітивну гнучкість при вирішенні професійних завдань, навчатися новим вимогам інформаційно-технологічного світу.

ПРН 22. Використовувати набуті знання в умовах динамічності сучасного мультимедійного продукту; застосовувати практичні рекомендації у процесі створення професійного та конкурентного продукту для мас-медіа.

5. Опис навчальної дисципліни

5.1. Загальна інформація

Назва навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка»												
Форма навчання	Рік підготовки	Семестр	Кількість			Кількість годин						Вид підсумкового контролю
			кредитів	годин	змістових модулів	лекції	практичні	семінарські	лабораторні	самостійна робота	індивідуальні завдання	
Денна	II	III	4	120	2	30	30			56	4	Екзамен
Заочна												

5.2. Дидактична карта навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин												
	денна форма						заочна форма						
	усього	у тому числі					усього	у тому числі					
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Теми лекційних занять	Змістовий модуль 1. Основи комп'ютерної графіки												
Тема 1. Місце та роль комп'ютерної графіки в сучасному видавничому процесі.	16	4	2			10							
Тема 2. Векторна та растрова графіка: переваги / недоліки та сфери використання.	14	4	4			6							
Тема 3. Тренди та напрями в дизайні.	18	4	4			10							
Разом за ЗМ 1	48	12	10			26							
Теми лекційних занять	Змістовий модуль 2. Практика створення комп'ютерної графіки												
Тема 4. Робота з графікою в Adobe Photoshop	21	6	5			10							
Тема 5. Робота з графікою в Adobe Illustrator	26	6	8		2	10							
Тема 6. Робота з графікою в Adobe Indesign	25	6	7		2	10							
Разом за ЗМ 2	72	18	20		4	30							
Усього годин	120	30	30		4	56							

5.3. Зміст завдань для самостійної роботи

№	Назва теми
1	Функції комп'ютерної графіки в сучасному книговидаванні. Перспективні напрями.
2	Специфіка роботи зі стоками та фотобанками. Продаж авторських робіт.
3	Можливості та обмеження векторної графіки для цифрових публікацій.
4	Стильові особливості «Flat Design» та «Material Design». Аналіз еволюції стилів. Перспективні напрями.
5	Типографіка. Стили оформлення текстових блоків.
6	Специфіка створення макетів односторінкових видань.
7	Розробка макету та верстка брошури.
8	Спуск шпальт в Adobe Acrobat.
9	Трасування растрових зображень.
10	Підготовка зображення до публікації онлайн.
11	Правила зорового сприйняття та композиції.

* ІНДЗ – для змістового модуля, або в цілому для навчальної дисципліни за рішенням кафедри (викладача).

6. Система контролю та оцінювання

Види та форми контролю, методи навчання:

МН1 – словесні методи (лекція, співбесіда, консультація, дискусія тощо).

МН2 – практичні заняття.

МН3 – робота з матеріалами медіа

МН6 – наочні методи (презентації, ілюстрації, відеоматеріали тощо).

МН8 – комп'ютерні засоби навчання (курси – ресурси, мультимедійні, дистанційні, web-конференції та вебінари і т.п.)

МН9 – самостійна робота над індивідуальним завданням або за програмою навчальної дисципліни.

МН11 – створення журналістських матеріалів

Методи оцінювання:

МО2 – тести, опитування, контрольні, самостійні роботи за індивідуальними завданнями.

МО6 – презентації результатів виконання завдань.

МО7 – оцінювання завдань, що виконувались в лабораторіях та на об'єктах, комп'ютерне моделювання.

МО8 – іспит.

Критерії оцінювання результатів навчання з навчальної дисципліни

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання є досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни.

Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне оцінювання (<i>аудиторна та самостійна робота</i>)						Кількість балів (екзамен)	Сумарна к-ть балів
Змістовий модуль 1			Змістовий модуль 2			40	100
T1	T2	T3	T4	T5	T6		
4	4	10	14	14	14		

T1, T2 ... T6 – теми змістових модулів.

5. Рекомендована література (основна)

1. Бибик С. Інфографіка перемагає графіку? / С. Бибик // Культура слова. – 2015. – Вип. 82. – С. 123–125.
2. Шевченко В. Графічна організація друкованого тексту та його художня інтерпретація засобами складання // Наукові записки Інституту журналістики. 2001. – Т. 2. – С. 53-69.
3. Грищенко В. Особливості дизайну в мистецтві плакату. Дизайн-освіта в Україні: сучасний стан, перспективи розвитку та євроінтеграція. №6, 2011. С. 138-140.
4. Даниленко В. Дизайн: Підруч. для студ. вищ. навч. закл. які навч. за спец. «Дизайн» / В. Я. Даниленко; Харк. держ. акаддизайну і мистец., Ін-т пробл. сучас. мистец. Акад. мистец. України. – Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003.
5. Ковчак А. Концепція дизайну як складник періодичного видання // Збірник праць студентів, аспірантів і викладачів Запорізького національного університету – Запоріжжя: ЗНУ, 2010. – С. 126-127.
6. Barnard M. Graphic Design as Communication / Malcolm Barnard // Routledge. 2005. 208 p.

6. Інформаційні ресурси

1. Посібник користувача Adobe Illustrator – <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
2. Посібник користувача Adobe Photoshop – <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
3. Посібник користувача InDesign – <https://helpx.adobe.com/ua/indesign/user-guide.html>
4. Adobe Color – <https://color.adobe.com/create/color-wheel/>
5. Canva: A step-by-step guide to designing from scratch <https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-designing-from-scratch/>