



Силабус навчальної дисципліни  
«Візуалізація проєктної діяльності»

Спеціальність: ВЗ "Декоративне  
мистецтво та ремесла"

<b>Освітній рівень</b>	Фахова передвища освіта
<b>Освітньо-професійний ступінь</b>	Фаховий молодший бакалавр
<b>Освітньо-професійна програма</b>	Декоративне мистецтво та ремесла
<b>Статус дисципліни</b>	Вибіркова
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Курс / семестр</b>	Курс 2 / семестр I-II
<b>Обсяг дисципліни: кількість кредитів ЄКТС/загальна кількість годин</b>	3 кредити / 90 годин
<b>Розподіл за видами занять та годинами навчання</b>	Лекції – 8 год. Практичні роботи – 68 год. Самостійна робота – 14 год.
<b>Форма підсумкового контролю</b>	Залік (2 курс, II семестр)
<b>Викладачі</b>	Бербеничук Богдан Іванович
<b>Контактна інформація</b>	vxru_3@ukr.net

#### Анотація навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Візуалізація проєктної діяльності» спрямована на формування у здобувачів освіти сучасних навичок створення та презентації творчих ідей засобами цифрових технологій. У межах курсу учні опановують основи роботи в графічних редакторах, зокрема Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Canva, що дозволяє їм створювати візуальні проєкти різного рівня складності.

Програма інтегрується з професійною підготовкою та передбачає поєднання цифрового проєктування з практичним виконанням виробів у галузях декоративно-прикладного мистецтва. Особлива увага приділяється розвитку композиційного мислення, кольорової культури, вмінню працювати з формою, фактурою та стилем.

У процесі навчання здобувачі освіти розробляти і створювати дизайн-проєкти виробів, розробляти макети, підбирати візуальні рішення відповідно до задуму та цільової аудиторії, а також презентувати результати власної діяльності у сучасному цифровому середовищі.

Програма сприяє розвитку креативності, візуальної грамотності, цифрової компетентності та підготовці учнів до професійної діяльності у сфері дизайну, декоративно-прикладного мистецтва та креативних індустрій.

## **Зміст навчальної дисципліни**

**Мета вивчення дисципліни** – формування у здобувачів освіти цілісної системи знань і практичних умінь у сфері цифрової візуалізації художніх виробів, розвиток проєктного мислення, творчої уяви та здатності поєднувати комп'ютерне проєктування з практичним виконанням виробів. Предмет спрямований на опанування сучасних графічних інструментів, зокрема Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Canva, для створення ескізів, схем і презентацій виробів декоративно-прикладного мистецтва.

У процесі роботи здобувачі освіти навчаються трансформувати творчу ідею у візуальний цифровий проєкт, який слугує основою для подальшого виготовлення виробу власноруч. Це забезпечує міжпредметну інтеграцію та формує практичну спрямованість навчання.

**Основні завдання** дисципліни:

- Формування проєктного мислення: розвиток уміння від ідеї переходити до ескізу, цифрової моделі та готового виробу; планування етапів роботи над проєктом.

- Опанування графічних редакторів: набуття практичних навичок роботи у Adobe Photoshop (створення растрових ескізів, робота з кольором і текстурами), Adobe Illustrator (побудова орнаментів, схем, точних векторних моделей) та Canva (швидка візуалізація, оформлення презентацій та рекламних матеріалів).

- Розвиток художньо-естетичних компетентностей:

формування відчуття композиції, кольору, стилю, пропорцій; застосування принципів дизайну у створенні виробів з бісеру, кераміки та вишивки.

- Візуалізація виробів декоративно-прикладного мистецтва:

створення цифрових моделей, схем та ескізів майбутніх виробів (силянки, браслети, орнаменти для вишивки, декоративні керамічні форми тощо).

- Інтеграція з практичною діяльністю: забезпечення зв'язку між цифровим проєктуванням і виготовленням виробів у межах предмета «Профмайстерність»; перевірка відповідності цифрової моделі реальному результату.

- Розвиток технічної грамотності:

ознайомлення з форматами файлів, підготовкою макетів до друку, роботою з роздільною здатністю, масштабом і якістю зображення.

- Формування навичок самостійної та командної роботи:

розвиток відповідальності за результат, уміння презентувати власні проєкти, працювати над спільними творчими завданнями.

- Підготовка до професійної діяльності:

формування базових компетентностей у сфері дизайну та декоративно-прикладного мистецтва, що можуть бути використані у подальшій освіті та професійній діяльності.

У результаті вивчення предмета здобувачі освіти повинні вміти створювати якісні цифрові проєкти виробів, адаптувати їх до практичного виконання, аналізувати власну діяльність та презентувати результати своєї роботи. Дисципліна «візуалізація проєктної діяльності», як вибіркова компонента освітньої програми, забезпечує оволодіння здобувачами освіти загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними предметних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою:

## **Очікувані результати навчання за дисципліною**

У результаті вивчення навчальної дисципліни «Візуалізація проєктної діяльності» здобувач освіти має:

- застосовувати комплексний художній підхід під час створення цифрових візуалізацій та дизайн-проєктів виробів декоративно-прикладного мистецтва (РН1 ОПП);
- здійснювати пошук, аналіз та обробку інформації для розробки візуальних проєктів, використовувати референси та аналітичні матеріали у творчій діяльності (РН2 ОПП);
- використовувати програмне забезпечення (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva) для створення, редагування та презентації візуального контенту (РН4 ОПП);
- зображати та моделювати об'єкти предметно-просторового середовища у цифровому форматі з урахуванням технології подальшого виконання виробу (РН11 ОПП);

- працювати індивідуально та в команді під час розробки візуальних проєктів, ефективно комунікувати у процесі спільної творчої діяльності (PH15 ОПП);
- застосовувати фахову термінологію дизайну та декоративного мистецтва під час обговорення, аналізу та презентації візуальних проєктів (PH17 ОПП);
- проявляти креативність, ініціативу та підприємницький підхід у створенні та просуванні власних дизайн-проєктів (PH19 ОПП);
- розробляти концепцію виробу або проєкту: від ідеї до цифрової візуалізації та підготовки до практичного виконання;
- створювати ескізи, схеми та макети виробів: бісероплетіння, вишивка, кераміка з використанням цифрових інструментів;
- застосовувати закони композиції, кольорознавства, типографіки та стилістики при створенні візуального продукту;
- готувати цифрові файли до друку та виробництва (формати, роздільна здатність, масштаб, якість зображення);
- презентувати проєкти у візуальному та усному форматах, аргументувати вибір дизайнерських рішень;

В результаті вивчення навчальної дисципліни у здобувачів освіти мають бути сформовані програмні компетентності:

Загальні компетентності

ЗК3 Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

ЗК5 Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу

ЗК6 Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК8 Здатність до пошуку оброблення та аналізу з різних джерел діяльності

ЗК10 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконаних робіт

Спеціальні компетентності

СК1 Здатність до знаходження творчих рішень для створення художніх творів

СК3 Здатність використовувати знання та розуміння традицій та сучасних

культурно-мистецьких процесів

СК4 Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань із втіленням художнього задуму творів мистецтва

### Структура навчальної дисципліни

Назви модулів і тем	Кількість годин			
	Всього	у тому числі		
		Лекції	Практичні	Самостійна роб.
1	2	3	4	5
<b>Модуль 1. Основи візуалізації та робота з растровою графікою (Illustrator)</b>				
<b>Змістовий модуль 1. Цифрове проєктування бісерних виробів</b>				
Основи створення орнаментів	12	2	8	2
Розробка схем бісероплетіння	12		10	2
Разом за модулем 1	24	2	18	4
<b>Модуль 2. Векторна графіка та створення макетів (Photoshop)</b>				
<b>Змістовий модуль 2. Візуалізація тканих виробів</b>				
Створення ескізу гобелену	10	2	8	
Цифрове моделювання тканини	12		10	2
Разом за модулем 2	22	2	18	2
<b>Модуль 3. Дизайн презентацій та соціальних матеріалів (Canva)</b>				
<b>Змістовий модуль 3. Візуалізація декоративного розпису</b>				

Основи цифрового розпису	12	2	8	2
Проектування керамічного виробу.	10		8	2
Разом за модулем 3	22	2	16	4
<b>Модуль 4. Комплексна візуалізація проєкту</b>				
<b>Змістовий модуль 4. Візуалізація української вишивки</b>				
Побудова орнаментів	12	2	8	2
Розробка дизайну рушника.	10		8	2
Разом за модулем 4	22	2	16	4
<b>Всього годин</b>	<b>90</b>	<b>8</b>	<b>68</b>	<b>14</b>
Вид контролю - залік				

### Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання з навчальної дисципліни є: поточний контроль, модульний контроль, підсумковий контроль.

Поточний контроль здійснюється під час практичних занять і передбачає оцінювання:

- виконання практичних завдань у графічних редакторах (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva);
- дотримання етапів проектування (ідея → ескіз → цифрова модель);
- якості та завершеності виконаних робіт;
- активності під час занять та участі в обговореннях;
- своєчасності виконання завдань.

Модульний контроль передбачає оцінювання комплексного завдання (проєкту), що включає:

- розробку концепції виробу або дизайн-проєкту;
- створення цифрової візуалізації (ескіз, схема, макет);
- відповідність візуального рішення поставленому завданню;
- технічну якість виконання роботи;
- оформлення та подання проєкту.

Підсумковий контроль проводиться з метою оцінювання результатів навчання на певному освітньо-кваліфікаційному рівні або на окремих його етапах:

- виконання підсумкового проєкту;
- цілісності та завершеності візуального рішення;
- рівня володіння цифровими інструментами;
- якості презентації (візуальної та усної);
- здатності аргументувати прийняті дизайнерські рішення.

Розподіл балів, які отримують здобувачі освіти

Модульний контроль				Залік	Разом
Модуль 1	Модуль 2	Модуль 3	Модуль 4		
15%	15%	20%	20%	30%	100%

### Політика оцінювання та академічної доброчесності

**Політика щодо термінів виконання та перескладання:** Після виконання програми змістового модулю у визначений навчальним планом термін здійснюється поточний модульний контроль у письмовій формі, який оцінюється у межах від 1 до 50 балів. Якщо з об'єктивних причин здобувач освіти не пройшов модульний контроль у визначений термін, то він має право з дозволу викладача пройти його після виникнення заборгованості, але не пізніше дати настання наступного модульного контролю.

**Політика щодо академічної доброчесності:** Очікується, що здобувач освіти буде дотримуватися Положенням про академічну доброчесність учасників освітнього процесу

Вищого художнього професійного училища №3 м. Івано-Франківська та Методичним рекомендаціям з підтримки принципів академічної доброчесності, затвердженим Міністерством освіти і науки України.

У разі порушення здобувачем освіти академічної доброчесності (списування, плагіат, фабрикація тощо) робота оцінюється незадовільно та має бути виконана повторно, при цьому викладач залишає за собою право змінити тему завдання.

**Політика щодо відвідування і засвоєння навчального курсу:** Здобувач освіти зобов'язаний:

– не пропускати лекції та практичні заняття без поважної причини, а у разі хвороби надати довідку;

– не запізнюватися на лекції та практичні заняття; запізнення більш, ніж на 15 хв. до лекції або практичного заняття зараховується як відсутність;.

– своєчасно відпрацьовувати пропущені заняття;

– своєчасно й акуратно виконувати завдання для СРС;

– дотримуватися усіх термінів, які визначені для виконання усіх видів робіт, передбачених курсом.

За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, карантинні обмеження, надзвичайна ситуація техногенного, воєнного або природного характеру) навчання може відбуватись в онлайн формі.

### **Рекомендована література**

#### **Базова:**

1. Руденко М. Основи композиції в дизайні. – Київ: Освіта, 2018.
2. Даниленко В. Дизайн: підручник. – Харків: ХДАДМ, 2017.
3. Лаврентьева О. Основи кольорознавства. – Київ: Каравела, 2019.
4. Бойчук О. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник. – Львів: Новий Світ, 2020.
5. Горобець С. Основи візуальної комунікації. – Київ: Либідь, 2021.

#### **Допоміжна література:**

6. Adobe Photoshop Classroom in a Book. – Adobe Press, 2022.
7. Adobe Illustrator Classroom in a Book. – Adobe Press, 2022.
8. The Non-Designer's Design Book. – Peachpit Press, 2015.
9. Canva. Довідковий центр: <https://www.canva.com/help/>
10. **Інтернет-ресурси** з графічного дизайну, трендів візуалізації та створення контенту (Behance, Pinterest, YouTube).