

Державний вищий навчальний заклад
«Донбаський державний педагогічний університет»
Фізико-математичний факультет
Кафедра математики та інформатики

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Перший проректор



С.Г. Набока

«29» червня 2023 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

ОНЛАЙН ПЛАТФОРМИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

**підготовки здобувачів
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти**

спеціальності	014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)
за освітньо-професійною програмою	Середня освіта (Інформатика)
мова навчання	Українська

Дніпро-Слов'янськ – 2023 р.

Розробники:

Стьопкін А.В. кандидат фізико-математичних наук, доцент, доцент кафедри математики та інформатики ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет».

Рецензенти:

Кадубовський О. А. кандидат фізико-математичних наук, доцент, доцент кафедри математики та інформатики ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет».

Турка Т.В. кандидат фізико-математичних наук, доцент, доцент кафедри методики навчання математики та методики навчання інформатики ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет».

Робоча програма розглянута і схвалена на засіданні кафедри математики та інформатики.

Протокол № 10 від «27» червня 2023р.

Завідувач кафедри математики та інформатики _____ Чуйко С.М.

Погоджено групою забезпечення спеціальності 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)

Керівник групи забезпечення
кандидат фізико-математичних наук _____ доц. Стьопкін А.В.

Затверджено та рекомендовано до впровадження вченою радою

Державного вищого навчального закладу

«Донбаський державний педагогічний університет»

«29» червня 2023р.,

протокол № 9

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Вибіркова	
Загальна кількість годин – 90	Рік підготовки:	
	3-й	–
	Семестр	
	5-й	–
Тижневих годин для денної форми навчання: контактних – 2,82 самостійної роботи студента – 2,47	Лекції	
	24 год.	–
	Лабораторні	
	24 год.	–
	Самостійна робота	
	42 год.	–
	Вид контролю:	
Залік	–	

Мета. Ознайомлення здобувачів з сучасними онлайн платформами графічного дизайну. Формування навичок підбору правильних інструментів графічного дизайну в залежності від поставлених завдань та практичних навичок створення й обробки типографіки, анімаційної графіки, ілюстрацій та фотографій за допомогою обраних інструментів.

**2.Матриця результатів навчання, методів навчання, методів контролю з навчальної дисципліни
«ОНЛАЙН ПЛАТФОРМИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ»**

Результати навчання	Методи навчання	Методи контролю
<p>Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі у галузі середньої освіти, що передбачає застосування теоретичних знань і практичних умінь із наук предметної спеціальності.</p> <p>Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу, до застосування знань у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність забезпечувати навчання учнів державною мовою; формувати та розвивати їх мовно-комунікативні уміння і навички в області предметної спеціальності.</p> <p>Застосовує сучасні інформаційно-комунікаційні та цифрові технології у професійній діяльності.</p> <p>Здатність до цифрового подання та обробки текстової, числової, графічної, звукової та відеоінформації.</p>	<p>проблемна лекція; практичні завдання; створення проблемних ситуацій; аудиторна та позааудиторна самостійна робота студентів; наочні; консультації.</p>	<p>виконання та захист лабораторних робіт, тематичні письмові самостійні роботи, контрольні роботи; усне та письмове опитування; тестування, залік</p>

3. Структура навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	Усього	Зокрема				Усього	Зокрема			
		л	п	лаб	с.р.		л	п	лаб	с.р.
Розділ 1. Теоретичні основи										
Тема 1. Теоретичні основи графічного дизайну.	2	1	0	0	1	-	-	-	-	-
Тема 2. Продукти графічного дизайну.	2	1	0	0	1	-	-	-	-	-
Тема 3. Етапи розробки графічного дизайну.	4	2	0	0	2	-	-	-	-	-
Тема 4. Прийоми стилізації в графічному дизайні.	4	2	0	0	2	-	-	-	-	-
Розділ 2. Генеративні нейромережі для дизайнерів										
Тема 5. Нейромережа для створення графічних зображень Midjourney	9	2	0	2	5	-	-	-	-	-
Тема 6. Нейромережа для створення графічних зображень DALL-E 2	9	2	0	2	5	-	-	-	-	-
Тема 7. Нейромережа для створення графічних зображень Stable Diffusion	9	2	0	2	5	-	-	-	-	-
Тема 8. Онлайн платформа графічного дизайну з елементами штучного інтелекту Pixlr	11	2	0	4	5	-	-	-	-	-
Розділ 3. Онлайн платформи графічного дизайну										
Тема 9. Онлайн платформа графічного дизайну Canva	15	3	0	7	5	-	-	-	-	-
Тема 10. Онлайн платформа графічного дизайну Snappa	11	3	0	3	5	-	-	-	-	-
Тема 11. Онлайн платформа графічного дизайну Piktochart	14	4	0	4	6	-	-	-	-	-
Усього годин	90	24	0	24	42	-	-	-	-	-

4. Програма навчальної дисципліни

4.1. Теми лекцій

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна	Заочна
1.	Теоретичні основи графічного дизайну.	1	–
2.	Продукти графічного дизайну.	1	–
3.	Етапи розробки графічного дизайну.	2	–
4.	Прийоми стилізації в графічному дизайні.	2	–
5.	Нейромережа для створення графічних зображень Midjourney	2	–
6.	Нейромережа для створення графічних зображень DALL-E 2	2	–
7.	Нейромережа для створення графічних зображень Stable Diffusion	2	–
8.	Онлайн платформа графічного дизайну з елементами штучного інтелекту Pixlr	2	–
9.	Онлайн платформа графічного дизайну Canva	3	–
10.	Онлайн платформа графічного дизайну Sparra	3	–
11.	Онлайн платформа графічного дизайну Piktochart	4	–
Разом		24	–

4.2. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна	Заочна
1.	Основи роботи з нейромережею для створення графічних зображень Midjourney	2	–
2.	Основи роботи з нейромережею для створення графічних зображень DALL-E 2	2	–
3.	Основи роботи з нейромережею для створення графічних зображень Stable Diffusion	2	–
4.	Редактор фотографій та конструктор дизайну і шаблонів Pixlr Editor та Pixlr Express	2	–
5.	Використання елементів штучного інтелекту та Pixl Designer в Pixlr	2	–
6.	Створення інфографіки засобами онлайн платформи графічного дизайну Canva	2	–
7.	Створення презентацій та графічного контенту для соціальних мереж засобами онлайн платформи графічного дизайну Canva	3	–
8.	Розробка логотипів засобами онлайн платформи графічного дизайну Canva	2	–
9.	Основні інструменти онлайн платформи графічного дизайну Sparra	3	–
10.	Особливості роботи з інфографікою засобами онлайн платформи графічного дизайну Piktochart	2	–
11.	Створення графічного контенту для соціальних мереж та використання елементів штучного інтелекту в Piktochart	2	–
Разом		24	–

4.3. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна	Заочна
1.	Використання Midjourney для створення унікальних графічних зображень для соціальних мереж	3	–
2.	Використання DALL-E 2 для створення унікальних графічних зображень для графічного оформлення презентацій	2	–
3.	Використання Stable Diffusion для створення унікальних зображень для власного веб-ресурсу	3	–
4.	Редактор фотографій та конструктор дизайну і шаблонів Pixlr Editor та Pixlr Express	3	–
5.	Використання елементів штучного інтелекту та Pixl Designer в Pixlr	3	–
6.	Підготовка різноманітної інфографіки засобами Canva	3	–
7.	Створення та обробка презентацій та графічного контенту для соціальних мереж засобами Canva	4	–
8.	Розробка логотипів засобами Canva	4	–
9.	Створення графічного контенту засобами Snappa	4	–
10.	Створення графічного контенту засобами онлайн платформи графічного дизайну Piktochart	4	–
11.	Створення графічного контенту для соціальних мереж та використання елементів штучного інтелекту в Piktochart	4	–
12.	Створення інфографіки з використанням інструментів для роботи з мапами країн в Piktochart.	5	–
Разом		42	–

5. Критерії оцінювання результатів навчання

Навчальна дисципліна викладається один семестр та оцінюється максимальною оцінкою у 100 балів.

Оцінювання здійснюється у вигляді поточного контролю знань, оцінювання лабораторних та самостійних робіт. Кожен здобувач може ознайомитись з розподілом балів за всі види роботи впродовж семестру (зокрема, в дистанційному курсі).

Результати поточного контролю рівня знань здобувачів (кількість отриманих балів) обов'язково доводяться викладачем наприкінці кожного заняття до відома всіх здобувачів і виставляються в «Журнал обліку поточної успішності та відвідування занять».

Робота під час лабораторного заняття оцінюється за наступними критеріями:

- опитування – повнота та ґрунтовність відповіді на задане запитання з теми заняття;
- виконання ситуаційних вправ і завдань – за запропонований алгоритм виконання завдання; за знання теоретичних основ проблеми, порушеної в завданні; за володіння формулами та математичними методами, необхідними для виконання завдання; за отриманий правильний результат.

У разі відсутності на лабораторному занятті здобувач вищої освіти повинен самостійно виконати роботу та надати для перевірки.

При проведенні форм контролю знань максимально встановлений бал за кожною з тем може бути знижено у наступних випадках:

- за неповний розв'язок завдання;
- за кожну неправильну відповідь;
- за наявність помилок;
- за несвоєчасне виконання завдання;
- за недостовірність поданої інформації;
- за недостатнє розкриття теми;
- за відсутність обґрунтувань та висновків;
- за порушення академічної доброчесності.

Розподіл балів за темами

Тема	Лабораторні заняття	Самостійна робота	Залік
Тема 1.	0	2	0
Тема 2.	4	2	
Тема 3.	6	4	
Тема 4.	4	3	
Тема 5.	5	3	
Тема 6.	5	3	
Тема 7.	6	4	
Тема 8.	6	4	
Тема 9.	8	5	
Тема 10.	8	5	
Тема 11.	8	5	
Разом	60	40	100

Шкала оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти

За накопичувальною 100 - бальною шкалою	За національною шкалою	
	<i>для екзаменів, звітів з практики, курсових робіт</i>	<i>для заліків</i>
90 - 100 балів	відмінно	зараховано
75 - 89 балів	добре	
60 - 74 балів	задовільно	
26 - 59 балів	незадовільно	не зараховано
0 - 25 балів	неприйнятно	

Для визначення критеріїв оцінювання для отримання заліку потрібно зважати на такі загальні положення:

на оцінку «**зараховано**» (**60-100 балів**) заслуговує здобувач вищої освіти, який за час відвідування лекційних, практичних та/або лабораторних занять й за виконану самостійну роботу отримав зазначену кількість балів протягом семестру;

оцінка «**не зараховано**» (**0-59 балів**) виставляється здобувачеві вищої освіти, який за час відвідування лекційних, практичних та/або лабораторних занять й за

виконану самостійну роботу не набрав 60 балів упродовж семестру, він має прогалини в знаннях основного навчально-програмного матеріалу.

6. Засоби діагностики результатів навчання

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання з навчальної дисципліни є:

- контрольні запитання;
- опитування по результатам лабораторних робіт;
- індивідуальні завдання;
- самостійна робота;
- тестування;
- залік.

7. Рекомендована література

Основна

1. Вілер А. Ідентичність бренду. Базові рекомендації щодо створення фірмового стилю. Київ: КМ-Букс, 2020. 336 с.
2. Barber K. House Industries Lettering Manual. New York: WatsonGuptill Publications, 2020. 197 с. (First Edition)
3. Дуглас ван Праєт. Несвідомий брендинг. Харків: Фабула, 2020. 304 с.
4. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн. Київ : ArtHuss, 2019. 576с.
5. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження; пер. з англ. Мельник М., Пугач В. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
6. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова; пер. з англ. Л. Базь, Р. Дзюба, Т. Кривов'яз. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с
7. Інженерна та комп'ютерна графіка: підруч. для студ. вищ. закладів освіти / В. Є. Михайленко [та ін.]; ред. В. Є. Михайленко. Київ : Вища школа, 2000. 342с. (не перевидавалось)
8. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн: Нові основи. 2-ге видання, змінене та доповнене / Пер. з англ. І. Михайлишена. Київ: ArtHuss, 2020. 264 с
9. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К. : ArtHuss, 2022. 96 с.
10. Патер Р. Політика дизайну. глобальний довідник із візуальної комунікації. Київ : ArtHuss, 2021. 192 с.

Допоміжна

1. Лесняк В. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. Київ: ArtHuss, 2020. 160 с.
2. Лук'янець Т. Маркетингова політика комунікацій: Навч. посіб. / Київський національний економічний ун-т. К. : КНЕУ, 2000. 377с. (не перевидавалось)
3. Косів В. Українська ідентичність у графічному дизайні 1945 – 1989 років: символи, образи, стилістика : дисертація. Київ, 2019. 278 с.

4. Іваненко Т. Шрифтовий дизайн: основи: навч. пос. Харків: ХДАДМ, 2019. 136 с
5. Трофименко О.Г., Козін О. Б., Задерейко О. В., Плачінда О. Є. Веб-технології та веб-дизайн : навч.посібник. Одеса : Фенікс, 2019. 284 с.
6. Yablonski, J. Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services. Newton : O'Reilly Media; 1st edition (May 12, 2020), 152 p
7. Wiedemann J. Logo Design, Global Brands. Köln : Taschen. 2019. 608 p.
8. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. К. : ArtHuss, 2022.
9. Бойлен А.Л. Візуальна культура. К. : ArtHuss, 2021.
10. Рюбен П. Політика дизайну (The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication) К. : ArtHuss, 2021.

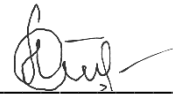
8. Інформаційні ресурси

1. <http://212.3.125.77:9090/moodle/login/index.php> – сайт дистанційного навчання ДДПУ.

9. Посилання на дистанційний курс

Дистанційний курс дисципліни на освітньому контенті в CMS Moodle
<http://212.3.125.77:9090/moodle/course/view.php?id=2810>

кандидат фізико-математичних наук, доцент,
доцент кафедри математики та інформатики



Стьопкін А.В.

РПНД перевірена.
Методист НМВ
Коркішко О.Г.

