

# Комп'ютерні технології в дизайні

Факультет початкової, технологічної та професійної освіти

Кафедра педагогіки і методики технологічної та професійної освіти

Освітня програма Середня освіта (Трудове навчання та технології)

Дисципліна широкого вибору для студентів всіх спеціальностей

Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Борисова Світлана Володимирівна,  
кандидат педагогічних наук, доцент;

- сторінка кафедри: <http://www.slavdpu.dn.ua/index.php/kafedra-pedahohiky-i-metodyky-tekhnologichnoi-ta-profesiinoi-osvity/sklad-kafedri> ;
- e-mail викладача: [svitlana.borysova@gmail.com](mailto:svitlana.borysova@gmail.com);
- сторінка курсу в Moodle:  
<http://ddpu.edu.ua:9090/moodle/enrol/index.php?id=1900>;
- розклад консультацій: вівторок 12.00-14.00.

## Анотація до дисципліни

Предметом вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» є забезпечення проєктної (дизайнерської) діяльності, програмне забезпечення комп'ютерних технологій у створенні дизайн-проєкту, набуття практичних навичок роботи з графічними програмами, використання вмінь та навичок при користуванні комп'ютерними засобами для розв'язування різноманітних задач у процесі навчання у закладі вищої освіти та у роботі за фахом.

Програма навчальної дисципліни складається з таких змістових модулів:

1. Загальні відомості про використання комп'ютерних технологій у дизайнерській діяльності .
2. Види графічних зображень та методи їх формування.
3. Можливості комп'ютерних технологій у розробці об'єкту дизайну.

- *Метою вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» є формування інформаційної культури, отримання теоретичних знань та практичних навичок в області комп'ютерного дизайну, створення умов для творчого розвитку особистості та професійної комп'ютерної грамотності студентів;*
- *Компетентності, які будуть сформовані у здобувачів за результатами вивчення:* Здатність до застосування сучасних засобів інформаційних і цифрових технологій, пошуку та критичного аналізу відкритих інформаційних ресурсів, відповідального їх використання для вирішення професійних завдань та саморозвитку.
- *Очікувані результати навчання:* Уміння вирішувати завдання пошуку та критичного аналізу відкритих інформаційних освітніх ресурсів, адаптувати та модифікувати їх, конструювати власні цифрові ресурси; використовувати можливості сучасних програмних засобів, використовувати Інтернет - ресурси;

# Інформаційний обсяг навчальної дисципліни

## Перелік тем

1. Загальні основи проектування. Поняття про комп'ютерну графіку.
2. Редактор растрової графіки Artweaver.
3. Техніка виділення областей зображення.
4. Засоби трансформації.
5. Робота з текстом в Artweaver.
6. Інструменти малювання.
7. Колір та кольорокорекція зображення.