

**БІЛГОРОД-ДНІСТРОВСЬКИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ  
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ, БУДІВНИЦТВА ТА  
КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**Циклова комісія інформаційних технологій**



**ЗАТВЕРДЖЕНО**

**Заступник директора  
з навчальної роботи**

**Марина ЗАЙЧЕНКО**

**2024 р.**

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
«Комп'ютерна графіка»**



**Рік навчання**  
**Кількість кредитів**  
**ЄКТС**  
**Статус дисципліни**  
**Форма навчання**  
**Мова викладання**

**Галузь знань**

12 Інформаційні технології

**Спеціальність**

123 Комп'ютерна інженерія

**Освітньо-професійна програма**

Комп'ютерна інженерія

**Освітньо-професійний ступінь**

Фаховий молодший бакалавр

3-й, семестр 6-й

4,0 / 120 год., зокрема лекції – 20 год., практичні – 58 год.,  
самостійна робота – 42 год.

вибіркова, цикл спеціальної підготовки

денна

українська

**Викладач**

**Кочерга Олена Анатоліївна,**

кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії»

**Контактна інформація викладача:**

**e- mail**

**kocherha@bdkpbkt.org.ua**

**посилання**

оприлюднено на офіційному сайті та інформаційних ресурсах  
структурних підрозділів коледжу.

**РОЗГЛЯНУТО ТА СХВАЛЕНО**

Цикловою комісією

інформаційних технологій

Білгород-Дністровського фахового

коледжу природокористування,

будівництва та комп'ютерних технологій

Протокол №1 від 29.08.2024р.

Голова циклової комісії

**Сергій ТІТЯПКИН**

**ПОГОДЖЕНО**

Голова групи кадрового забезпечення

освітньо-професійної програми

«Комп'ютерна інженерія»

спеціаліст вищої категорії

**Сергій ТІТЯПКИН**

« 29 » 08 2024 р.

## **Анотація дисципліни**

Навчальна дисципліна передбачена структурно-логічною схемою підготовки фахівців освітньо-професійного ступеню «Фаховий молодший бакалавр» за освітньо-професійною програмою «Комп'ютерна інженерія».

### **Чому це цікаво/потрібно вивчати (мета)**

Метою викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка» є одержання студентами знань і навичок, які потрібні спеціалісту для зображень, постерів, малюнків, а також розуміння роботи з Adobe Illustrator. Однією із основних завдань КГ є ознайомлення з принципами створення зображень з допомогою комп'ютерів.

### **Що буде вивчатися (предмет навчання)**

Предметом вивчення дисципліни «Комп'ютерна графіка» є процес, методи та програмне забезпечення для створення та обробки графічних зображень.

### **Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)**

**ЗК6.** Здатність до виявлення, постановки та вирішення проблем.

**ЗК7.** Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

**СК11.** Здатність оформляти отримані робочі результати у вигляді презентацій, науково-технічних звітів.

**СК12.** Здатність ідентифікувати, класифікувати та описувати роботу програмно-технічних засобів, комп'ютерних та кіберфізичних систем, мереж та їхніх компонентів шляхом використання аналітичних методів.

**СК13.** Здатність вирішувати проблеми у галузі комп'ютерних та інформаційних технологій, визначати обмеження цих технологій.

### **Чому можна навчитися (результати навчання)**

**ПРН1.** Уміння застосовувати знання у практичних ситуаціях.

**ПРН2.** Уміння адаптуватись до нових ситуацій.

**ПРН4.** Уміння здійснювати пошук інформації в різних джерелах для розв'язування задач зі спеціальності.

**ПРН11.** Уміння застосовувати базові знання стандартів у галузі інформаційних технологій при розробці та впровадженні інформаційних систем і технологій.

**ПРН19.** Уміння використовувати засоби сучасних мов програмування для створення програмних продуктів, вміння їх застосовувати під час програмної реалізації алгоритмів професійних задач.

**ПРН20.** Уміння використовувати сучасні комп'ютерні засоби системного, функціонального, конструкторського та технологічного проектування.

### **Методи навчання**

Поєднання традиційних та нетрадиційних методів викладання із використанням інноваційних технологій:

- пояснювально-демонстраційний метод,
- метод проблемного викладання
- метод демонстрацій
- практичний метод
- застосування інформаційних технологій.

### **Пререквізити**

Базується на попередньо вивчених навчальних дисциплінах: «Вступ до спеціальності».

### **Постреквізити**

Є вихідною для вивчення дисциплін: «Операційні системи».

### **Навчальна логістика**

Тема 1.1. Вступ

Тема 1.2. Знайомство з Adobe Illustrator

Тема 1.3. Робота із шарами та створення власного тексту в Adobe Illustrator

Тема 1.4. Робота з текстурами в Adobe Illustrator

Тема 1.5. Створення безшовних текстур в Adobe Illustrator

Тема 1.6. Робота з тінями в Adobe Illustrator

Тема 1.7. Створення патернів в Adobe Illustrator

Тема 1.8. Робота з градієнтами в Adobe Illustrator

Тема 1.9. Створення малюнків з використанням ефектів в Adobe Illustrator

Тема 1.10. Підсумкове заняття

### **Оцінювання результатів навчання**

Оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти здійснюється відповідно до «Положення про оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти у Білгород-Дністровському фаховому коледжі природокористування, будівництва та комп'ютерних технологій».

Формою семестрової атестації є диференційований залік – 5-й семестр 3-го року навчання (денна форма).

Результати навчання здобувачів фахової передвищої освіти Коледжу з теоретичної та практичної підготовки можуть оцінюватись за 100-бальною шкалою, оцінкою в ЄКТС.

Відповідно рейтинг здобувача освіти із засвоєння навчальної дисципліни може складатися з рейтингу з навчальної роботи – 70 балів та рейтингу з атестації – 30 балів. Таким чином, на оцінювання засвоєння змістових модулів, на які поділяється навчальний матеріал дисципліни, передбачається 70 балів. Рейтингові оцінки із змістових модулів, як і рейтинг з атестації, теж обчислюються за 100-бальною шкалою.

Для занесення оцінок у екзаменаційну відомість, залікову книжку та журнал рейтингової оцінки знань здобувача освіти його рейтинг з різних видів навчальної роботи у балах переводиться у національну та ЄКТС (Європейська кредитна трансферно-накопичувальна система) оцінки згідно з таблицею.

## Відповідність результатів контролю знань за різними шкалами і критерії оцінювання

Оцінка ЄКТС	Сума балів за 100 бальною шкалою	Національна шкала (12-бальна)	Національна шкала (4-бальна)	Рівень компетентності	Критерії оцінювання
A	90 – 100 (відмінно)	12-10	відмінно	Високий рівень	Здобувач освіти виявляє особливі творчі здібності, вміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить та опрацьовує необхідну інформацію, вміє використовувати набуті знання і вміння для ухвалення рішень у нестандартних ситуаціях, переконливо аргументує відповіді, самостійно розкриває власні обдарування і нахили.
B	85 – 89 (дуже добре)	9-8	добре	Достатній рівень	Здобувач освіти вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, застосовує його на практиці, вільно розв'язує вправи і задачі у стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна
C	75 – 84 (добре)	7			Здобувач освіти вміє зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача; в цілому самостійно застосовувати її на практиці; контролювати власну діяльність; виправляти помилки, серед яких є суттєві, добирати аргументи для підтвердження думок
D	70 – 74 (задовільно)	6-5	задовільно	Середній рівень	Здобувач освіти відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень; з допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, виправляти помилки, серед яких є значна кількість суттєвих.
E	60 – 69 (достатньо)	4			Здобувач освіти володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні
FX	35 – 59 (незадовільно)	3	незадовільно	Початковий рівень	Здобувач освіти володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу
F	1 – 34 (незадовільно)	2			Здобувач освіти володіє матеріалом на елементарному рівні засвоєння, викладає його уривчастими реченнями, виявляє здатність викласти думку на елементарному рівні.
		1			Учень володіє навчальним матеріалом на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів, що позначаються учнем окремими словами чи реченнями.

## Політика оцінювання

<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання:</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Перескладання модулів відбувається із дозволу викладача за наявності поважних причин.
<b>Політика щодо академічної доброчесності:</b>	Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Роботи / проєкти повинні мати коректні текстові посилання на використану літературу
<b>Політика щодо відвідування:</b>	Відвідування занять є обов'язковим. За об'єктивних причин навчання може відбуватись за індивідуальним графіком (в он-лайн формі за погодженням із завідувачем відділення)

## Рекомендовані джерела інформації:

### Основна

1. Баженов В. А., Венгерський П. С., Гарвона В. С. Інформатика. Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології. Київ: Каравела, 2019. 356 с.
2. Пічугін М.Ф. Компютерна графіка: Навч. посібн. К.: Центр навчальної літератури (ЦУЛ), 2019. 346 с.
3. Adobe. Adobe Illustrator CS. San Jose, Calif : Adobe Systems, 2024. 564 с.
4. Adobe Creative Adobe Creative Team. Adobe Illustrator CS5 Classroom in a Book. Pearson Education, Limited.
5. Adobe illustrator: Tutorial. / ред. А. Systems. Mountain View, Calif. (1585 Charleston Rd., P.O. Box 7900, Mountain View 94039-7900) : Adobe Systems Inc., 2021. 187 с.
6. Press A. Adobe Illustrator. Prentice Hall (a Pearson Education company), 2017.
7. Press A. Design Essentials with ADOBE Illustrator and ADOBE Photoshop (Professional studio techniques). Adobe Press, U.S., 2015. 112 с.

## **Інформаційні ресурси**

1. Вивчайте Illustrator. Adobe Illustrator. URL:  
<https://www.adobe.com/ua/learn/illustrator> (дата звернення:  
13.02.2025).
2. Офіційний сайт Adobe Illustrator. Adobe Illustrator. URL:  
<https://www.adobe.com/ua/> (дата звернення: 13.02.2025).
3. Панель «Цікаве» в Illustrator. Adobe Illustrator. URL:  
<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/illustrator-discover.html>  
(дата звернення: 13.02.2025).