

ДЕРЖАВНА СЛУЖБА УКРАЇНИ З НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЙ
ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ

Навчально-науковий інститут цивільного захисту

Кафедра інформаційних технологій та систем електронних комунікацій

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ (СИЛАБУС)

«Основи графічного дизайну та проектної графіки»

(назва навчальної дисципліни)

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський), денна форма

Галузь знань: 12 Інформаційні технології

Спеціальність (спеціалізація) : 122 «Комп'ютерні науки»

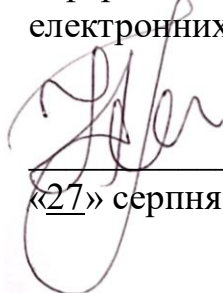
Спеціалізація (за наявності):

Освітня програма: Комп'ютерні науки

Львів 2025

РОЗРОБНИК

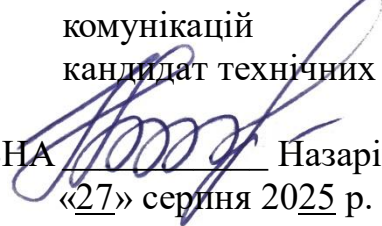
Викладач кафедри
інформаційних технологій та систем
електронних комунікацій



Наталія ЖЕЗЛО-ХЛЕВНА
«27» серпня 2025 р.

ЗАТВЕРДЖЕНО

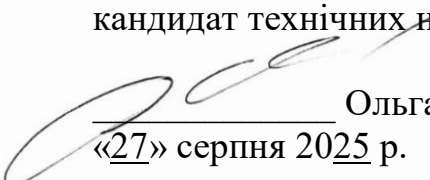
Начальник кафедри інформаційних
технологій та систем електронних
комунікацій
кандидат технічних наук, доцент



Назарій БУРАК
«27» серпня 2025 р.

ПОГОДЖЕНО

Гарант освітньої програми
«Комп'ютерні науки»
першого (бакалаврського)
рівня вищої освіти
кандидат технічних наук, доцент



Ольга СМОТР
«27» серпня 2025 р.

ПОГОДЖЕНО

Заступник начальника
навчально-наукового інституту
цивільного захисту
кандидат фізико-математичних наук,
доцент



Ольга МЕНЬШИКОВА
«15» вересня 2025 р.

Розглянуто та затверджено на засіданні кафедри інформаційних технологій та систем електронних комунікацій, протокол від «27» серпня 2025 №1.

Розглянуто Вченою радою навчально-наукового інституту цивільного захисту, протокол від «15» вересня 2025 №1.

Актуалізовано:

Дата перегляду / внесення змін					
Підпис					
Ім'я, прізвище викладача					

1. Загальна інформація

Назва дисципліни	Основи графічного дизайну та проектної графіки
Статус дисципліни	вибіркова
Рік навчання, семестр	2-й (4-й семестр)
Мова викладання	українська
Викладач	Жезло Наталія Володимирівна, викладач кафедри інформаційних технологій та систем електронних комунікацій
Контактний телефон	
Електронна пошта	line.point81@gmail.com
Сторінка курсу в ВУ	http://virt.ldubgd.edu.ua/course/view.php?id=2588
Консультації	Згідно з розкладом консультацій кафедри інформаційних технологій та систем електронних комунікацій

2. Анотація до курсу

Освітня програма підготовки бакалавра з спеціальності «Комп'ютерні науки» передбачає оволодіння здобувачами вищої освіти фахових компетенцій в області створення, обробки та використання дизайнерської мультимедійної продукції, досягнення яких організовано шляхом вивчення низки курсів, а саме «Основи WEB розробки», «Прикладні програми комп'ютерної графіки та обробки зображень», «WEB-технології та WEB-програмування», «Людино-машинна взаємодія», «Програмування для мобільних платформ» тощо. Проте одним із базових курсів, який є фундаментальним для оволодіння означеними компетенціями є курс «Основи графічного дизайну та проектної графіки». В рамках курсу здобувачі освіти опановують теоретичні основи композиції, колористики, типографіки та вміння застосовувати набуті знання під час реалізації дизайнерських рішень із застосуванням графічних редакторів. В кожному розділі розглядаються можливі способи застосування набутих теоретичних знань при вивченні зазначених та інших дисциплін, так і під час реалізації дизайнерських рішень в процесі професійної діяльності.

3. Мета і завдання курсу

Метою навчальної дисципліни є формування у здобувачів освіти системи теоретичних знань законів правил та принципів графічного дизайну та проектної графіки та навиків застосування отриманих знань при роботі з графічними редакторами.

Завдання:

- ґрунтовне оволодіння теоретичною базою основ графічного дизайну та проектної графіки;
- засвоєння концепції використання сучасних інформаційних технологій у графічному дизайні, основних засобів і методів створення графічних проектів за допомогою професійних графічних пакетів програм;
- формування навиків, необхідних для ефективного використання основних законів правил та принципів графічного дизайну у майбутній професійній діяльності.

Процес вивчення дисципліни спрямований на формування елементів таких компетентностей:

спеціальних/фахових (СК/ФК):

- ВКО01 Здатність застосовувати сучасні підходи та інструменти графічного дизайну, проектної графіки і програмування для проектування та прототипування мультимедійної і електронної продукції, у тому числі людино-машинного інтерфейсу, а також гармонійного та раціонального оформлення електронної продукції з урахуванням людської психології візуального сприйняття інформації.

Програмні результати навчання (ПРН):

- ВРН01 Шляхом сумісного застосування технологій програмування, програмного забезпечення для вирішення прикладних завдань у галузі електронного дизайну та основних принципів графічного дизайну пропонувати дизайнерські рішення при розробці людино-машинних інтерфейсів, мультимедійної і електронної продукції.

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти повинен:

знати:

- базові принципи композиції (баланс, пропорції, ритм, контраст, акцент);
- принципи теорії кольору, колірного кола, гармонійних поєднань кольорів, контрастів і відтінків. Як колір впливає на сприйняття дизайну, та які емоції він може викликати;
- особливості використання шрифтів у графічному дизайні, та їх класифікації;
- базові інструменти для створення графічних елементів, включаючи лінії, форми, текстури, ілюстрації, фотографії та малюнки. Вміння працювати з векторною та растровою графікою;
- основи розробки макетів (друкованих або цифрових), створення прототипів дизайну та їх підготовка до презентації чи друку.

вміти:

- працювати з професійними програмами для графічного дизайну, такими як CorelDRAW, Adobe Photoshop, тощо;

- створювати та редагувати векторні зображення (логотипи, іконки) та працювати з растровими зображеннями (фотографіями, ілюстраціями);
- правильно підбирати шрифти для конкретних завдань, поєднувати різні шрифтові стилі та контролювати міжрядкові інтервали, ширину літер і розміри тексту;
- розробляти основні елементи корпоративного стилю (шрифти, кольори, візуальні елементи) для створення цілісного образу компанії чи продукту;
- повинен вміти правильно вибирати кольори для дизайну, створювати гармонійні колірні схеми та працювати з різними відтінками для передачі настрою і атмосфери в роботі;
- розміщувати елементи дизайну так, щоб вони створювали гармонійну та естетично привабливу композицію, з урахуванням принципів балансу, контрасту, симетрії, акценту та пропорцій.

4. Передумови для вивчення дисципліни

Передумовами для вивчення дисципліни є необхідність здобувачами мати базові знання роботи з комп'ютером, базові розуміння кольору та композиції, а також готовність експериментувати та застосовувати нові підходи до вирішення дизайнерських задач, необхідних при подальшій розробці програмного забезпечення.

Ці передумови охоплюють знання з суміжних дисциплін, які сприятимуть кращому розумінню і ефективному засвоєнню матеріалу.

5. Формат і обсяг дисципліни

Формат курсу	Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з двох змістових модулів, які є логічно завершеними, відносно самостійними, цілісними частинами, засвоєння яких передбачає проведення модульних контрольних робіт та аналіз результатів їх виконання. В процесі вивчення курсу здобувачі вищої освіти також повинні брати активну участь в обговоренні дискусійних питань, вирішувати індивідуально та у групі ситуативні завдання.
Обсяг дисципліни:	4,5 кредити / 135 академічних годин, з яких: лекцій 32 години, практичних 30 годин, самостійної роботи 64 години.
Форми навчання	денна

6. Тематика та зміст курсу

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	усього	у тому числі				
		л	п	лаб	інд	с.р.
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1						
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ТА ПРОЕКТНОЇ ГРАФІКИ						
Тема 1. Вступ до предмету						
Тема №1.1. Графічний дизайн та його принципи	8	2	2	-	-	4
Разом за темою	8	2	2	-	-	4
Тема 2. Основи композиції						
Тема №2.1. Сюжетно-композиційний центр	8	2	2	-	-	4
Тема №2.3. Структура композиції	8	2	2	-	-	4
Тема №2.5. Баланс	8	2	2	-	-	4
Тема №2.7. Поняття форми	10	2	2	-	-	6
Разом за темою	34	8	8	-	-	18
Тема 3. Основи теорії кольору						
Тема №3.1. Сприйняття кольорів. Колірне коло.	8	2	2	-	-	4
Тема №3.3. Гармонія кольорів	8	2	2	-	-	4
Тема №3.5. Колірні моделі	8	2	2	-	-	4
Разом за темою	24	6	2	-	-	12
Тема 4. Графіка шрифту						
Тема №4.1. Історична довідка. Еволюція шрифтів	8	2	2	-	-	4
Тема №4.3. Елементи літери. Гарнітура. Класифікація шрифтів	8	2	2	-	-	4
Тема №4.5. Метричні параметри тексту	8	2	2	-	-	4
Тема №4.7. Поєднання шрифту із зображенням. Рекомендована кількість шрифтів. Кольори	8	2	2	-	-	4
Разом за темою	32	8	8	-	-	16
Разом за ЗМ. 1	98	24	24	-	-	50
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2						
ПРИКЛАДНІ АСПЕКТИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ						
Тема 5. Робота з растровими зображеннями						
Тема №5.1. Робота з растровою графікою	9	2	2	-	-	5
Разом за темою	9	2	2	-	-	5
Тема 6. Елементи корпоративного стилю						
Тема №6.1. Логотип	10	2	2	-	-	6
Тема №6.3. Рекламна продукція	10	2	2	-	-	6
Разом за темою	20	4	4	-	-	12
Тема 7. Застосування графічного дизайну та проектної графіки в ІТ						
Тема №7.1. Застосування графічного дизайну та проектної графіки в ІТ	8	2	2	-	-	4
Разом за темою	8	2	2	-	-	4
Разом за ЗМ. 2	37	8	8	-	-	21
Всього за дисципліну	135	32	32	-	-	71

7. Інформаційний обсяг навчальної дисципліни

7.1. Темі лекційних занять

№	Назва теми	Кількість годин
1.	1.1. Графічний дизайн та його принципи Поняття графічного дизайну та проектної графіки. Історія розвитку графічного дизайну. Розвиток графічного дизайну до і після винаходу книгодрукування. Американська школа графічного дизайну XIX ст. Німецька і російська школи графічного дизайну. Японська, польська, швейцарська школи графічного дизайну. Розвиток графічного дизайну в Україні. Сфери застосування графічного дизайну і проектної графіки. Продукти графічного дизайну. Характерні помилки дизайнерів-початківців.	2
2.	2.1. Сюжетно-композиційний центр Основні закони та правила композиції. Поняття композиційного центру. Методи виділення композиційного центру.	2
3.	2.3. Структура композиції Правило третин. Пірамідальна структура. Повний кадр. Поняття і роль негативного простору.	2
4.	2.5. Баланс Баланс композиції.	2
5.	2.7 Поняття форми. Взаємне розміщення форм. Симетрія і асиметрія. Метр і ритм.	2
6.	3.1. Сприйняття кольорів. Колірне коло Сприйняття кольору через зоровий аналізатор. Довжина світлових хвиль. Колірне коло Й. Іттена. Первинні, вторинні і третинні кольори. Холодні і теплі кольори.	2
7.	3.3. Гармонія кольорів Психологічні аспекти сприйняття кольорів. Правила поєднання і гармонія кольорів.	2
8.	3.5. Колірні моделі Основні колірні моделі. Модель CMYK, модель RGB, модель HSB. Модель Lab. Правила переводу між колірними моделями. Колірна температура.	2

9.	4.1. Історична довідка. Еволюція шрифтів Історична довідка. Еволюція шрифтів. Ієрогліфічне та ієратичне письмо. Грецькі літери, кирилиця, латиниця. Слов'янські шрифти. Психологічні особливості використання шрифтів.	2
10.	4.3. Елементи літери. Гарнітура. Класифікація шрифтів Елементи літери. Гарнітура. Класифікація шрифтів. Шрифти з зарубками. Шрифти без зарубок. Брускові та заголовкові шрифти.	2
11.	4.5. Метричні параметри тексту Метричні параметри тексту. Сімейства шрифтів.	2
12.	4.7. Поєднання шрифту із зображенням. Рекомендована кількість шрифтів. Кольори Поєднання шрифту із зображенням. Рекомендована кількість шрифтів. Поняття шрифтової пари. Кольори шрифту.	2
13.	5.1. Робота з растровою графікою Основи сканування. Принцип роботи сканера. Сканування тексту. Сканування зображень. Усунення артефактів. Робота з муаром. Розмиття Гаусса.	2
14.	6.1. Логотип Поняття корпоративного стилю. Логотипи та їх класифікація. Історія логотипів відомих брендів. Лінгвістичні, зображальні та змішані логотипи.	2
15.	6.3. Рекламна продукція Візитна картка. Вимоги та правила до оформлення та використання візитних карток. Вимоги до розробки та оформлення листівок. Вимоги до розробки та оформлення буклетів.	2
16.	7.1. Застосування графічного дизайну та проектної графіки в ІТ Спільні та відмінні риси роботи веб-дизайнера та графічного дизайнера. Застосування принципів графічного дизайну у веб-дизайні. UI та UX-дизайн.	2
	Разом	32

8. Теми практичних, семінарських та лабораторних занять

8.1. Теми практичних занять

№	Назва теми	Кількість годин
1	Розробка елементу корпоративного елементу «Логотип»	8
2	Розробка елементу корпоративного елементу «Візитка»	8
3	Розробка елементу корпоративного елементу «Буклет»	8
4	Розробка елементу корпоративного елементу «Флаєр»	8
Разом		32

8.2. Теми семінарських занять

Семінарські заняття не передбачені

8.3. Теми лабораторних занять

Лабораторні заняття не передбачені

9. Завдання для самостійного опрацювання

№	Назва теми/види завдань	Кількість годин
1.	Опрацювання матеріалу про графічний дизайн та його принципи. Підготовка до практичної роботи №1	4
2.	Опрацювання матеріалу про сюжетно-композиційний центр. Виконання практичної роботи №1	4
3.	Опрацювання матеріалу про структуру композиції. Виконання практичної роботи №1	4
4.	Опрацювання матеріалу про баланс. Виконання практичної роботи №1	4
5.	Опрацювання матеріалу про поняття форми. Підготовка до практичної роботи №2.	6
6.	Опрацювання матеріалу про сприйняття кольорів. Колірне коло. Виконання практичної роботи №2.	4
7.	Опрацювання матеріалу про гармонію кольорів. Виконання практичної роботи №2.	4

8.	Опрацювання матеріалу про колірні моделі. Виконання практичної роботи №2.	4
9.	Опрацювання матеріалу про еволюцію шрифтів. Підготовка до практичної роботи №3.	4
10.	Опрацювання матеріалу про елементи літери. Гарнітуру. Класифікацію шрифтів. Виконання практичної роботи №3.	4
11.	Опрацювання матеріалу про метричні параметри тексту. Виконання практичної роботи №3.	4
12.	Опрацювання матеріалу про поєднання шрифту із зображенням. Рекомендовану кількість шрифтів. Поняття шрифтової пари. Кольори шрифту. Виконання практичної роботи №3.	4
13.	Опрацювання матеріалу про роботу з растровою графікою. Підготовка до виконання практичної роботи №4.	5
14.	Опрацювання матеріалу про логотип. Виконання практичної роботи №4.	6
15.	Опрацювання матеріалу про рекламну продукцію. Виконання практичної роботи №4.	6
16.	Опрацювання матеріалу про застосування графічного дизайну та проектної графіки в ІТ. Виконання практичної роботи №4. Підготовка до підсумкового контролю.	4
	Разом	71

10. Методи навчання

Основні форми організації навчання: лекції, практичні заняття із поточним контролем виконання індивідуальних завдань та проведенням тематичних контрольних робіт, консультації.

Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності:

- лекції – словесні та наочні методи навчання із елементами мозкового штурму;
- практичні завдання – частково-пошуковий метод навчання (певні елементи матеріалу відомі, решта студенти здобувають самостійно виконуючи завдання, розв’язуючи задачі тощо);
- консультації – словесний та дискусійний методи.

11. Технічне й програмне забезпечення /обладнання

Комп’ютери на базі процесорів Intel Pentium Gold G5400, компоненти програмного забезпечення MS Office 365 (Teams, PowerPoint, Word), графічні

редактори Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, електронне освітнє середовище “Віртуальний університет”(на базі платформи Moodle).

12. Критерії оцінювання

Оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти здійснюється відповідно до «Положення про організацію освітнього процесу у ЛДУ БЖД» <https://cutt.ly/0WRAkEh> та «Положення про порядок та критерії оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ЛДУ БЖД» <https://cutt.ly/iWRAWF3>.

Поточний контроль	
Поточний контроль проводиться у формі тестування та виконання практичних завдань. Оцінювання результатів поточного контролю здійснюється за національною (чотирибальною) шкалою. Результати поточного контролю (поточна успішність) враховуються викладачем при виставленні підсумкової оцінки за диференційований залік та екзамен.	
Вид робіт	Формат проведення та критерії оцінювання
Тестові завдання	Курсом передбачено проходження 8 тестових завдань. Критерії оцінювання тестів наведені у електронному курсі «Віртуального університету». За успішне виконання тестових завдань сумарно можна отримати до 40 балів.
Контрольна(модульна) робота	Курсом передбачено виконання індивідуального проекту, розділеного на 4 практичні роботи. Типові завдання та критерії оцінювання наведені у електронному курсі «Віртуального університету». За виконання індивідуального проекту можна отримати до 40 балів
Робота на практичному занятті; самостійна робота	Оцінювання здійснюється за національною (чотирибальною) шкалою, відповідно до Додатку Б «Положення про порядок та критерії оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ЛДУ БЖД». За роботу на практичних заняттях протягом семестру можна отримати до 20 балів.

Підсумковий контроль
Підсумковий контроль проводиться у формі диференційованого заліку. Допуск до семестрового контролю здійснюється за умови виконання здобувачем індивідуального проекту та успішно (оцінка «3» та більше) пройденими підсумковими тестами в середовищі «Віртуальний університет».
Диференційований залік (максимально 50 балів) відбувається у форматі тестування у електронному освітньому середовищі “Віртуальний університет”.

Підсумкова семестрова оцінка обчислюється як сума балів поточного (із коефіцієнтом 0,5) та підсумкового контролю за 100-бальною шкалою і переводяться в національну (чотирибальну) шкалу (“відмінно”, “добре”, “задовільно”, “незадовільно”).

Підсумкові оцінки виставляються та вносяться до екзаменаційної відомості в національній, 100-бальній шкалі та шкалі ЄКТС відповідно до співвідношень, поданих у наступній таблиці.

Шкала оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, диференційованого заліку, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
91 – 100	A	відмінно	зараховано
81-90	B	добре	
71-80	C		
61-70	D		
51-60	E	задовільно	
36-50	FX	незадовільно	не зараховано
0-35	F		

13. Політика курсу

Виконання навчальних завдань і робота в курсі має відповідати вимогам «Кодекс академічної доброчесності та корпоративної культури ЛДУ БЖД» https://ldubgd.edu.ua/sites/default/files/1_nmz/nakazy/kodeks_akademichnoyi_dobrochnosti_ta_korpo.pdf.

Академічні очікування від здобувачів – своєчасне виконання завдань, передбачених силабусом дисципліни; обов’язкове відвідування і виконання практичних занять та завдань самостійної роботи.

Політика щодо термінів виконання завдань та ліквідації академічної заборгованості: терміни виконання завдань вказуються у електронному курсі «Віртуального університету». Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Відпрацювання академічної заборгованості з дисципліни можливо до дня проведення підсумкового контролю (відповідно до розкладу).

Недопущені до підсумкового контролю здобувачі освіти здійснюють перездачу в терміни, відведені для усунення академічної заборгованості у два етапи:

заборгованість із поточного контролю;

заборгованість із підсумкового контролю.

Ліквідація заборгованості поточного контролю відбувається шляхом проходження тестових завдань та виконання контрольних робіт згідно із тематичним планом курсу. Ліквідація заборгованості з підсумкового контролю організовується в форматі перездачі диф.залику.

Дотримання принципів академічної доброчесності: роботи (завдання) виконуються здобувачами самостійно, ідеї та ініціативи інших авторів використовуються лише при належно оформленню цитуванні.

Поведінка в аудиторії – неприпустимо запізнення та користування телефоном на заняттях, за винятком виконання громіздких обчислень та використанні додаткових програм в освітніх цілях; повага до думки інших колег; дотримання норм культури мовлення та ін.

14. Рекомендована література

14.1. Базова

1. Веселовська Г. В., Ходакова В.Є.: Комп'ютерна графіка. Навч. пос. - К.: Кондор, 2020. – 584 с.

2. Коссак О. С., Малець Р. Б. Застосування пакету CORELDRAW в комп'ютерній графіці: навчальний посібник. – ЛНУ імені Івана Франка, 2019. – 132 с.

3. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник : для студентів вищ. навч. закл. / Михайло Якович Куленко ; Київ. нац. ун-т будівництва та архітектури ; за ред. Є. А. Антонович. – Вид. 3-тє, перероб. та допов. – Київ : Кондор, 2018. – 543 с. : іл.

14.2. Допоміжна

1. Павлов В. П. Бесіди про мистецтво. Види образотворчого мистецтва / В. П. Павлов. – К.: Мистецтво, 1983. – 14 с.

2. Тимошик М. С. Історія видавничої справи: Підручник / М. С. Тимошик. – К.: Наша культура і наука, 2003. – 496 с.

3. Христенко В. Є Техніки авторського друку / Христенко В. Є. – Харків: «Колорит», 2004. – 154 с.

4. Хмельовський О., Костукевич С. Графіка й основи графічного мистецтва / Хмельовський О., Костукевич С. – Луцьк.: Луцький державний технічний університет, 2003. – 132 с.

5. Шевченко В. Е. Видавнича марка (логотип) як показник стилю друкованого видання: Текст лекції / В. Е. Шевченко. – К.: Інститут журналістики, 2003. – 32 с

6. Гребенюк Г.Є. Основи композиції та рисунок. Підручник для учнів проф. техн.навч.закладів/ Г.Є. Гребенюк – К.: Техніка, 1997. – 221 с.:іл.

14.3. Інформаційні ресурси

1. Віртуальний університет ЛДУ БЖД [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://virt.ldubgd.edu.ua/>
2. Prometheus. Курс «Візуалізація даних». [Електронний ресурс]. — Доступний
https://courses.prometheus.org.ua/courses/IRF/DV101/2016_T3/about/

