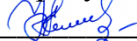


ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ АГРАРНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра менеджменту, маркетингу та інформаційних технологій

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Декан факультету

 Наталя КИРИЧЕНКО

«28» серпня 2025 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**ОК 20 КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН**

(назва навчальної дисципліни)

освітній рівень	<u>бакалавр</u> (бакалавр, магістр)
спеціальність	<u>075 Маркетинг</u> (шифр і назва спеціальності)
спеціалізація (освітня програма)	<u>Маркетинг</u> (назва спеціалізації)
факультет	<u>економічний</u> (назва факультету)

2025– 2026 навчальний рік

Робоча програма дисципліни «Комп'ютерний дизайн» -----  
(назва навчальної дисципліни)

Для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, що навчаються за освітньо-професійною програмою «Маркетинг», спеціальністю 075 Маркетинг

Розробники:

*Оксана ЛАРЧЕНКО, доцент кафедри менеджмент, маркетингу та інформаційних технологій, к.с.г.н.*

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри менеджменту, маркетингу та інформаційних технологій

Протокол від «28» серпня 2025 року № 1

Схвалено методичною комісією економічного факультету

Протокол від «28» серпня 2025 року № 1

Затверджено на Вченій раді економічного факультету

Протокол від «28» серпня 2025 року № 1

Завідувач кафедри менеджменту, маркетингу та інформаційних технологій



(підпис)

Жосан Г.В.

(прізвище та ініціали)

«28» серпня 2025 року

## Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 4	Галузь знань <u>07 Управління та адміністрування</u> (шифр і назва)	Обов'язкова компонента ОК 20 за ОП	
Змістових частин – 2	Спеціальність (професійне спрямування): <u>075 Маркетинг</u> (шифр і назва)	<b>Рік підготовки:</b> 2-й	
Індивідуальне науково-дослідне завдання <u>не передбачено робочим навчальним планом</u> (назва)		<b>Семестр</b>	
Загальна кількість годин – 120	Кваліфікація: <u>бакалавр маркетингу</u>	3-й	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4 год самостійної роботи здобувача - 6 год	Освітній рівень: <u>перший</u> (бакалаврський)	22 год.	
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		38 год.	-
		<b>Лабораторні</b>	
		-	
		<b>Самостійна робота</b>	
		60 год.	.
		Вид контролю: <b>екзамен</b>	

**Примітка.** Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить: для денної форми навчання – 60/60 (1:1)

## Мета та завдання навчальної дисципліни

**Мета:** дисципліни "Комп'ютерний дизайн" полягає у підготовці фахівців, які володіють теоретичними знаннями та практичними навичками використання комп'ютерних технологій для створення візуально привабливих, функціональних та ефективних дизайнерських рішень у різних сферах.

**Завдання:** Засвоєння здобувачами фундаментальних знань з історії дизайну, теорії кольору, композиції, типографіки, ергономіки та інших базових принципів візуальної комунікації.

- Вивчення програмного забезпечення: Навчання ефективному використанню сучасних програмних засобів для створення та редагування графічних зображень, таких як Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma, Blender тощо.
- Розвиток практичних навичок: Формування у студентів умінь розробляти різні види дизайнерської продукції: логотипи, фірмовий стиль, веб-сайти, мобільні додатки, поліграфічну продукцію, ілюстрації, 3D-графіку та інше.
- Опанування UX/UI дизайну: Навчання принципам проектування зручних, інтуїтивно зрозумілих та ефективних інтерфейсів для веб- та мобільних застосунків.
- Розуміння особливостей різних платформ: Надання знань про специфіку дизайну для друкованих видань, веб-середовища, мобільних пристроїв та інших цифрових платформ.
- Розвиток креативного мислення: Стимулювання творчого підходу до вирішення дизайнерських завдань, генерації оригінальних ідей та концепцій.
- Формування навичок комунікації: Навчання ефективній взаємодії з замовниками, розумінню їхніх потреб та представленню власних дизайнерських рішень.
- Ознайомлення з сучасними тенденціями: Інформування про актуальні напрямки розвитку комп'ютерного дизайну, нові технології та інструменти.
- Підготовка до професійної діяльності: Надання студентам необхідних знань та навичок для успішної кар'єри в різних сферах дизайну.
- Розвиток аналітичного мислення: Навчання аналізувати дизайнерські рішення, оцінювати їхню ефективність та вдосконалювати власну роботу.

### Загальні компетентності

ЗК4. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК7. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК9. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій

### Спеціальні (фахові) компетентності

ФК15. Здатність застосовувати сучасні цифрові технології аналізу, обробки та моделювання маркетингових досліджень.

ФК16. Здатність враховувати специфіку застосування рекламних засобів, PR та бренд технологій у процесі формування фірмового стилю підприємств.

### Програмні результати навчання

ПРН 2. Аналізувати і прогнозувати ринкові явища та процеси на основі застосування фундаментальних принципів, теоретичних знань і прикладних навичок здійснення маркетингової діяльності.

ПРН 3. Застосовувати набуті теоретичні знання для розв'язання практичних завдань у сфері маркетингу.

ПРН 4. Збирати та аналізувати необхідну інформацію, розраховувати економічні та маркетингові показники, обґрунтовувати управлінські рішення на основі використання необхідного аналітичного й методичного інструментарію.

ПРН 6. Визначати функціональні області маркетингової діяльності ринкового суб'єкта та їх взаємозв'язки в системі управління, розраховувати відповідні показники, які характеризують результативність такої діяльності.

ПРН 7. Використовувати цифрові інформаційні та комунікаційні технології, а також програмні продукти, необхідні для належного провадження маркетингової діяльності та практичного застосування маркетингового інструментарію.

ПРН 8. Застосовувати інноваційні підходи щодо провадження маркетингової діяльності ринкового суб'єкта, гнучко адаптуватися до змін маркетингового середовища.

ПРН 9. Оцінювати ризики провадження маркетингової діяльності, встановлювати рівень невизначеності маркетингового середовища при прийнятті управлінських рішень.

ПРН10. Пояснювати інформацію, ідеї, проблеми та альтернативні варіанти прийняття управлінських рішень фахівцям і нефахівцям у сфері маркетингу, представникам різних структурних підрозділів ринкового суб'єкта.

ПРН 11. Демонструвати вміння застосовувати міждисциплінарний підхід та здійснювати маркетингові функції ринкового суб'єкта.

ПРН 12. Виявляти навички самостійної роботи, гнучкого мислення, відкритості до нових знань, бути критичним і самокритичним.

ПРН 14. Виконувати функціональні обов'язки в групі, пропонувати обґрунтовані маркетингові рішення.

ПРН 16. Відповідати вимогам, які висуваються до сучасного маркетинголога, підвищувати рівень особистої професійної підготовки.

ПРН 19. Застосовувати методичний інструментарій для проведення та оцінки ефективності маркетингових засобів підприємств аграрного сектору.

ПРН 20. Вміти використовувати новітні, креативні медіатехнології, здійснювати контроль за якістю рекламних компаній, демонструвати здатність щодо оцінки цільової аудиторії розробки бюджету рекламної компанії та оцінки її ефективності.

### **Програма навчальної дисципліни**

#### **Змістова частина 1 «ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ, СУЧАСНІ ТРЕНДИ В ДИЗАЙНІ»**

##### **ТЕМА 1. Основи комп'ютерного дизайну:**

- **Кольорознавство в дизайні: як підібрати ідеальну палітру?**
  - Які психологічні аспекти кольору?
  - Як створити гармонійну колірну схему?
  - Які інструменти допомагають підбирати кольори?
- **Типографіка в дизайні: шрифти, що розповідають історію.**

- Як вибрати правильний шрифт для проекту?
- Які існують класифікації шрифтів?
- Як створити ієрархію тексту за допомогою шрифтів?

## **ТЕМА 2. Принципи композиції в дизайні: як створити вдалу композицію?**

- Які основні правила композиції?
- Як досягти балансу в дизайні?
- Як використовувати простір у дизайні?

## **ТЕМА 3. Що таке UX/UI дизайн і чому він важливий?**

- Які основні принципи UX/UI дизайну?
- Як створити інтуїтивно зрозумілий інтерфейс?
- Які інструменти використовуються для прототипування та тестування?

## **ТЕМА 4. Сучасні тренди в дизайні:**

- **Моушн-дизайн: як оживити статичний дизайн?**
  - Які інструменти використовуються для моушн-дизайну?
  - Як створити плавну анімацію?
  - Які тренди в моушн-дизайні зараз популярні?
- **Ілюстрації в дизайні: як додати індивідуальність проекту?**
  - Які стилі ілюстрації зараз актуальні?
  - Як підібрати ілюстрації до проекту?
  - Як створити власні ілюстрації?
- **Мікроінтеракції: як зробити дизайн більш приємним?**
  - Що таке мікроінтеракції?
  - Як створити ефективні мікроінтеракції?
  - Які приклади вдалих мікроінтеракцій?

## **Змістова частина 2 «СПЕЦИФІКА РІЗНИХ НАПРЯМІВ ДИЗАЙНУ, ПРОФЕСІЙНІ АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ»**

### **ТЕМА 5. Веб-дизайн: як створити сучасний веб-сайт?**

- Які основні етапи створення веб-сайту?
- Як зробити веб-сайт адаптивним?
- Які інструменти використовуються для веб-дизайну?

### **ТЕМА 6. Мобільний дизайн: як розробити дизайн для смартфонів та планшетів?**

- Які особливості дизайну для мобільних пристроїв?
- Як забезпечити зручність використання мобільного додатку?

- Які тренди в мобільному дизайні?

## ТЕМА 7. Графічний дизайн: як створити ефективні візуальні матеріали?

- Які види графічного дизайну існують?
- Як створити привабливий логотип?
- Як розробити дизайн для друкованих матеріалів?

## ТЕМА 8. Професійні аспекти дизайну:

- **Портфоліо дизайнера: як представити себе потенційному клієнту?**
  - Які роботи варто включати в портфоліо?
  - Як оформити портфоліо?
  - Як презентувати своє портфоліо?
- **Співпраця дизайнера з іншими спеціалістами: як працювати в команді?**
  - Як ефективно комунікувати з клієнтом?
  - Як працювати з програмістами?
  - Як управляти проектом?

## ТЕМА 9. Тренди на ринку дизайну: куди рухається галузь?

- Які нові технології впливають на дизайн?
- Які навички будуть затребувані в майбутньому?
- Як адаптуватися до змін на ринку?

### Структура навчальної дисципліни

Назви змістових частин і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	Усього	у тому числі					Усього	у тому числі				
		л	лаб	пр	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Змістова частина 1 «ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ, СУЧАСНІ ТРЕНДИ В ДИЗАЙНІ»</b>												
ТЕМА 1. Основи комп'ютерного дизайну: -Кольорознавство в дизайні: як підібрати ідеальну палітру? Які психологічні аспекти кольору? -Як створити гармонійну колірну схему? -Які інструменти допомагають підбирати кольори? -Типографіка в дизайні: шрифти, що розповідають історію. Як вибрати правильний шрифт для проєкту?	10	2		2		6						

-Які існують класифікації шрифтів? -Як створити ієрархію тексту за допомогою шрифтів?													
ТЕМА 2. Принципи композиції в дизайні: як створити вдалу композицію? -Які основні правила композиції? -Як досягти балансу в дизайні? -Як використовувати простір у дизайні?	10	2		2		6							
ТЕМА 3. Що таке UX/UI дизайн і чому він важливий? -Які основні принципи UX/UI дизайну? -Як створити інтуїтивно зрозумілий інтерфейс? -Які інструменти використовуються для прототипування та тестування?	16	2		6		8							
ТЕМА 4. Сучасні тренди в дизайні: -Моушн-дизайн: як оживити статичний дизайн? -Які інструменти використовуються для моушн-дизайну? -Як створити плавну анімацію? -Які тренди в моушн-дизайні зараз популярні? -Ілюстрації в дизайні: як додати індивідуальність проекту? -Які стилі ілюстрації зараз актуальні? -Як підібрати ілюстрації до проекту? -Як створити власні ілюстрації? -Мікроінтеракції: як зробити дизайн більш приємним? -Що таке мікроінтеракції? -Як створити ефективні мікроінтеракції? -Які приклади вдалих мікроінтеракцій?	18	2		6		10							
<b>Разом за змістовною частиною</b>	<b>54</b>	<b>8</b>		<b>16</b>	<b>-</b>	<b>30</b>							
<b>Змістова частина 2 «СПЕЦИФІКА РІЗНИХ НАПРЯМІВ ДИЗАЙНУ, ПРОФЕСІЙНІ АСПЕКТИ ДИЗАЙНУ»</b>													
ТЕМА 5. Веб-дизайн: як створити сучасний веб-сайт? -Які основні етапи створення веб-сайту? -Як зробити веб-сайт адаптивним? -Які інструменти використовуються для веб-дизайну?	14	4		4		6							
ТЕМА 6. Мобільний дизайн: як розробити дизайн для смартфонів та планшетів?	12	2		4		6							

-Які особливості дизайну для мобільних пристроїв? -Як забезпечити зручність використання мобільного додатку? -Які тренди в мобільному дизайні?												
ТЕМА 7. Графічний дизайн: як створити ефективні візуальні матеріали? -Які види графічного дизайну існують? -Як створити привабливий логотип? -Як розробити дизайн для друкованих матеріалів?	12	2		4		6						
ТЕМА 8. Професійні аспекти дизайну: -Портфоліо дизайнера: як представити себе потенційному клієнту? -Які роботи варто включати в портфоліо? -Як оформити портфоліо? -Як презентувати своє портфоліо? -Співпраця дизайнера з іншими спеціалістами: як працювати в команді? -Як ефективно комунікувати з клієнтом? -Як працювати з програмістами? -Як управляти проектом?	14	4		4		6						
ТЕМА 9. Тренди на ринку дизайну: куди рухається галузь? -Які нові технології впливають на дизайн? -Які навички будуть затребувані в майбутньому? -Як адаптуватися до змін на ринку?	14	2		6		6						
<b>Разом за змістовою частиною</b>	<b>66</b>	<b>14</b>		<b>22</b>	-	<b>30</b>						
<b>Усього годин</b>	<b>120</b>	<b>22</b>		<b>38</b>		<b>60</b>						

### Теми лекційних занять

№ з/п	Назва теми	К-ть годин
1	ТЕМА 1. Основи комп'ютерного дизайну: -Кольорознавство в дизайні: як підібрати ідеальну палітру? Які психологічні аспекти кольору? -Як створити гармонійну колірну схему? -Які інструменти допомагають підбирати кольори? -Типографіка в дизайні: шрифти, що розповідають історію. Як вибрати правильний шрифт для проекту?	2

	-Які існують класифікації шрифтів? -Як створити ієрархію тексту за допомогою шрифтів?	
2	ТЕМА 2. Принципи композиції в дизайні: як створити вдалу композицію? -Які основні правила композиції? -Як досягти балансу в дизайні? -Як використовувати простір у дизайні?	2
3	ТЕМА 3. Що таке UX/UI дизайн і чому він важливий? -Які основні принципи UX/UI дизайну? -Як створити інтуїтивно зрозумілий інтерфейс? -Які інструменти використовуються для прототипування та тестування?	2
4	ТЕМА 4. Сучасні тренди в дизайні: -Моушн-дизайн: як оживити статичний дизайн? -Які інструменти використовуються для моушн-дизайну? -Як створити плавну анімацію? -Які тренди в моушн-дизайні зараз популярні? -Ілюстрації в дизайні: як додати індивідуальність проекту? -Які стилі ілюстрації зараз актуальні? -Як підібрати ілюстрації до проекту? -Як створити власні ілюстрації? -Мікроінтеракції: як зробити дизайн більш приємним? -Що таке мікроінтеракції? -Як створити ефективні мікроінтеракції? -Які приклади вдалих мікроінтеракцій?	2
5	ТЕМА 5. Веб-дизайн: як створити сучасний веб-сайт? -Які основні етапи створення веб-сайту? -Як зробити веб-сайт адаптивним? -Які інструменти використовуються для веб-дизайну?	4
6	ТЕМА 6. Мобільний дизайн: як розробити дизайн для смартфонів та планшетів? -Які особливості дизайну для мобільних пристроїв? -Як забезпечити зручність використання мобільного додатку? -Які тренди в мобільному дизайні?	2
7	ТЕМА 7. Графічний дизайн: як створити ефективні візуальні матеріали? -Які види графічного дизайну існують? -Як створити привабливий логотип? -Як розробити дизайн для друкованих матеріалів?	2
8	ТЕМА 8. Професійні аспекти дизайну: -Портфоліо дизайнера: як представити себе потенційному клієнту? -Які роботи варто включати в портфоліо? -Як оформити портфоліо? -Як презентувати своє портфоліо? -Співпраця дизайнера з іншими спеціалістами: як працювати в команді? -Як ефективно комунікувати з клієнтом? -Як працювати з програмістами? -Як управляти проектом?	4
9	ТЕМА 9. Тренди на ринку дизайну: куди рухається галузь?	2

	-Які нові технології впливають на дизайн? -Які навички будуть затребувані в майбутньому? -Як адаптуватися до змін на ринку?	
	Разом	22

### Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	К-ть годин
1	ТЕМА 1. Основи комп'ютерного дизайну: -Кольорознавство в дизайні: як підібрати ідеальну палітру? Які психологічні аспекти кольору? -Як створити гармонійну колірну схему? -Які інструменти допомагають підбирати кольори? -Типографіка в дизайні: шрифти, що розповідають історію. Як вибрати правильний шрифт для проекту? -Які існують класифікації шрифтів? -Як створити ієрархію тексту за допомогою шрифтів?	2
2	ТЕМА 2. Принципи композиції в дизайні: як створити вдалу композицію? -Які основні правила композиції? -Як досягти балансу в дизайні? -Як використовувати простір у дизайні?	2
3	ТЕМА 3. Що таке UX/UI дизайн і чому він важливий? -Які основні принципи UX/UI дизайну? -Як створити інтуїтивно зрозумілий інтерфейс? -Які інструменти використовуються для прототипування та тестування?	6
4	ТЕМА 4. Сучасні тренди в дизайні: -Моушн-дизайн: як оживити статичний дизайн? -Які інструменти використовуються для моушн-дизайну? -Як створити плавну анімацію? -Які тренди в моушн-дизайні зараз популярні? -Ілюстрації в дизайні: як додати індивідуальність проекту? -Які стилі ілюстрації зараз актуальні? -Як підібрати ілюстрації до проекту? -Як створити власні ілюстрації? -Мікроінтеракції: як зробити дизайн більш приємним? -Що таке мікроінтеракції? -Як створити ефективні мікроінтеракції? -Які приклади вдалих мікроінтеракцій?	6
5	ТЕМА 5. Веб-дизайн: як створити сучасний веб-сайт? -Які основні етапи створення веб-сайту? -Як зробити веб-сайт адаптивним? -Які інструменти використовуються для веб-дизайну?	4
6	ТЕМА 6. Мобільний дизайн: як розробити дизайн для смартфонів та планшетів? -Які особливості дизайну для мобільних пристроїв? -Як забезпечити зручність використання мобільного додатку? -Які тренди в мобільному дизайні?	4

7	ТЕМА 7. Графічний дизайн: як створити ефективні візуальні матеріали? -Які види графічного дизайну існують? -Як створити привабливий логотип? -Як розробити дизайн для друкованих матеріалів?	4
8	ТЕМА 8. Професійні аспекти дизайну: -Портфоліо дизайнера: як представити себе потенційному клієнту? -Які роботи варто включати в портфоліо? -Як оформити портфоліо? -Як презентувати своє портфоліо? -Співпраця дизайнера з іншими спеціалістами: як працювати в команді? -Як ефективно комунікувати з клієнтом? -Як працювати з програмістами? -Як управляти проектом?	4
9	ТЕМА 9. Тренди на ринку дизайну: куди рухається галузь? -Які нові технології впливають на дизайн? -Які навички будуть затребувані в майбутньому? -Як адаптуватися до змін на ринку?	6
	Разом	38

### Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	К-ть годин
1	Основи комп'ютерного дизайну	6
2	Принципи композиції в дизайні: як створити вдалу композицію?	6
3	Що таке UX/UI дизайн і чому він важливий?	8
4	Сучасні тренди в дизайні:	10
5	Веб-дизайн: як створити сучасний веб-сайт?	6
6	Мобільний дизайн: як розробити дизайн для смартфонів та планшетів?	6
7	Графічний дизайн: як створити ефективні візуальні матеріали?	6
8	Професійні аспекти дизайну	6
9	Тренди на ринку дизайну: куди рухається галузь?	6
	Разом	60

### Методи навчання

З метою формування компетентностей та програмних результатів навчання, що передбачені ОП «Маркетинг», впроваджуються інноваційні методи навчання, які забезпечують комплексне оновлення традиційного освітнього процесу.

При викладанні дисципліни застосовуються такі методи навчання:

1. Пояснювально-ілюстративний метод. Здобувачі вищої освіти здобувають знання, слухаючи лекцію. Сприймаючи й осмислюючи факти, оцінки, висновки, вони залишаються в межах репродуктивного (відтворювального) мислення.

2. Частково-пошуковий, або евристичний метод. Його суть - в організації активного пошуку розв'язання окремих задач – за темами лекційних занять, під керівництвом викладача і його вказівок. Евристична бесіда - перевірений спосіб активізації мислення, спонукання до пізнання.

3. Репродуктивний метод – розв'язування задач вивченого матеріалу на основі зразка або правила. Діяльність здобувачів вищої освіти є алгоритмічною, тобто відповідає інструкціям та правилам – розв'язок задач виконується аналогічно до представленого зразка.

4. Дослідницький метод. Після аналізу матеріалу, постановки задачі та короткого усного або письмового інструктажу здобувачі вищої освіти самостійно розв'язують задачі за темами практичних занять дисципліни.

Візуалізація методів навчання та ілюстрування: електронні презентації, таблиці, демонстрація прикладів розв'язання окремих задач з використанням мультимедійних технологій.

### **Методи контролю**

Методи контролю включають в себе поточний, підсумковий контроль знань, тестові завдання для комплексної перевірки знань з навчальних дисциплін тощо.

Дисципліна «Комп'ютерний дизайн» вивчається протягом одного семестру, наприкінці здобувачі складають екзамен. На екзамен виносяться вузлові питання, типові і комплексні завдання, що потребують творчої відповіді та вміння синтезувати отримані знання.

Для оцінювання знань здобувачів використовуються: поточний контроль (контрольні роботи), підсумковий контроль (ПКЗЧ) та семестровий контроль (СК). Метод усного контролю: індивідуальне / фронтальне опитування; метод тестового контролю, поточні контрольні роботи, підсумкова контрольна робота; метод самоконтролю. Рівень знань, підготовленості, ерудиції, активності здобувачів на семінарах оцінюється викладачем самостійно.

За результатами контрольних заходів здобувачам виставляються бали. Максимальна кількість балів, що може набрати здобувач у семестрі дорівнює 100/60-ти балам. Отримані поточні бали в семестрі додаються до наступних максимально можливих 40 балів, що одержуються здобувачем під час екзамену.

### **ФОРМИ ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ**

*Форми поточного контролю:* перевірка виконання завдань для практичних робіт, перевірка виконання завдань для самостійного опрацювання, індивідуальне опитування.

*Форми проміжного контролю:* змістова контрольна робота проводиться письмово у формі тестів.

*Форми підсумкового контролю екзамен*

## **ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ**

*Діагностування включає в себе:* контроль, перевірку, оцінювання.

Перевірка й оцінювання знань студентів здійснюється методами усного, письмового, практичного контролю та методи самоконтролю, фронтальне опитування, індивідуальне опитування, тестування; взаємоконтроль; самоконтроль; модульна контрольна робота, перевірка виконання завдань для самостійного опрацювання, перевірка виконання завдань для лабораторних робіт.

### **Критерії оцінювання аудиторної роботи здобувачів**

#### ***4 бали***

Відмінне володіння теоретичним матеріалом, відповідь відзначається вичерпністю знання матеріалу, вміння вмотивувати власне бачення аналізованих питань, базуючись на нормативних документах. Виклад матеріалу має належний рівень логічності та доказовості, наявність самостійних міркувань і висновків, що свідчить про опрацювання навчальної і нормативної літератури і використання її при висвітленні питання. Теоретичні положення підкріплені конкретними прикладами. Уміння застосувати теоретичні знання на практиці. Практичні завдання в аудиторії і задані додому виконані повністю. На додаткові запитання відповідь є чіткою, послідовною, аргументованою. Є вміння робити самостійні висновки, дискутувати й аргументувати, посилаючись на першоджерела.

#### ***3 бали***

Знання проблемних питань, відповідь є повною й аргументованою, що свідчить про знання матеріалу. Використані знання нормативних документів, опрацьована рекомендована література, але у викладі матеріалу допущені незначні помилки щодо певного джерела. Чіткі відповіді на поставлені додаткові питання, але не завжди відповідь підкріплена прикладами. Відповідь логічна, структурована. Проте допускаються деякі неточності у формулюваннях узагальнень та висновків й у використанні понятійного апарату.

#### ***2 бали***

У викладі теоретичного матеріалу допускаються деякі неточності, відповідь є неповною, поверховою, недостатньо аргументованою. Знання значної частини матеріалу, але знання мають не системний характер. На

додаткові питання дається не завжди правильна, точна відповідь. Знання стандартних дефініцій, основної термінології теми.

### ***1 бал***

Здобувач не володіє матеріалом, допускає неточності і помилки при посилянні на факти і приклади. На додаткові питання відповідає лише частково, не обізнаний з рекомендованою літературою, не володіє термінологією і не здатен сформулювати дефініції.

## **Критерії оцінювання поточного контролю знань здобувачів**

### ***4 бали***

Володіння повною мірою навчальним матеріалом, вільний самостійний та аргументований виклад під час усних та письмових відповідей, всебічне розкриття змісту теоретичних питань та практичних завдань з використанням обов'язкової і додаткової літератури. Усі практичні завдання виконані в повному обсязі та без помилок.

### ***3 бали***

Достатнє володіння навчальним матеріалом, обґрунтований його виклад під час усних виступів та письмових відповідей, здебільшого розкритий зміст теоретичних питань та практичних завдань з використанням обов'язкової літератури. Під час висвітлення окремих питань немає достатньої глибини відповіді та аргументації, допущені окремі несуттєві неточності та незначні помилки. Правильне виконання більшості практичних завдань.

### ***2 бали***

Часткове володіння навчальним матеріалом, є лише базові знання. Усні та письмові відповіді викладені фрагментарно, поверхово, недостатньо розкритий зміст теоретичних питань та практичних завдань, допущені суттєві неточності, правильно виконана половина практичних завдань.

### ***1 бал***

Недостатнє володіння навчальним матеріалом, зміст більшості питань теми не викладений, допущені суттєві помилки. Правильно виконані окремі практичні завдання.

## **Критерії оцінювання самостійної роботи здобувачів**

### ***4 бали***

Повне і всебічне розкриття питань самостійного опрацювання, вільне оперування поняттями і термінологією, демонстрація глибоких знань джерел, є власна думка щодо відповідної теми і аргументованість. Усі види практичних завдань правильно виконані та оформлені.

**3 бали**

Розкриті питання, винесені для самостійного опрацювання, оперування поняттями і термінологією, продемонстровані знання джерел, є власна думка щодо відповідної теми, однак не доведена. Усі види практичних завдань виконані та оформлені належним чином, допущені несуттєві помилки.

**2 бали**

Розкриті не всі питання самостійного опрацювання, невпевненість щодо понять і термінології, є знання більшості джерел. При виконанні практичних завдань допущені помилки, виконані завдання оформлені належним чином, деякі завдання не виконані.

**1 бал**

Питання розкриті у загальних рисах, демонструє нерозуміння їх сутності, допущені помилки у висновках, матеріал викладений нелогічно. Виконані лише окремі завдання, не дотримуючись вимог при їх оформленні.

**Розподіл балів з дисципліни  
де форма контролю – екзамен**

Поточне оцінювання і контроль змістових частин (бали)											Підсумков а оцінка (залік)
Змістова частина 1					Змістова частина 2						
T1	T2	T3	T4	ПК ЗЧ 1	T5	T6	T7	T8	T9	ПК ЗЧ 2	
10	10	10	20	50	5	5	10	10	20	50	100

T1, T2 ... T9 – теми змістових частин.

**Шкала оцінювання**

Шкала рейтингу ХДАЕУ	Оцінка за шкалою ЄКТС	Оцінка за національною шкалою	
90-100	A	Відмінно	зараховано
82-89	B	Добре	
74-81	C		
64-73	D	Задовільно	
60-63	E		

35-59	FX	Незадовільно	не зараховано
1-34	F	Незадовільно (з обов'язковим повторним вивченням курсу)	

### Методичне забезпечення

1. Ларченко О.В. Курс лекцій з дисципліни: «Комп'ютерний дизайн» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності D5 Маркетинг освітньо-професійної програми Маркетинг. Херсон: ХДАЕУ, 2025. 98 с.

2. Ларченко О.В. Методичні матеріали до виконання практичних робіт з дисципліни: «Комп'ютерний дизайн» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності D5 Маркетинг освітньо-професійної програми Маркетинг Херсон: ХДАЕУ, 2025. 23 с.

3. Ларченко О.В. Методичні матеріали для виконання самостійної роботи з дисципліни: «Комп'ютерний дизайн» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності D5 Маркетинг освітньо-професійної програми Маркетинг. Херсон: ХДАЕУ, 2025. 10 с.

4. Тестові завдання

### Рекомендована література

<b>Основна література</b>	<p>1.Ларченко О.В. Курс лекцій з дисципліни: «Комп'ютерний дизайн» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності D5 Маркетинг освітньо-професійної програми Маркетинг. Херсон: ХДАЕУ, 2025. 98 с.</p> <p>2.Ларченко О.В. Методичні матеріали до виконання лабораторних робіт з дисципліни: «Комп'ютерний дизайн» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності D5 Маркетинг освітньо-професійної програми Маркетинг Херсон: ХДАЕУ, 2025. 23 с.</p> <p>3. Ларченко О.В. Методичні матеріали для виконання самостійної роботи з дисципліни: «Комп'ютерний дизайн» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня спеціальності D5 Маркетинг освітньо-професійної програми Маркетинг. Херсон: ХДАЕУ, 2025. 10 с.</p> <p>4.Василь Косів Українська ідентичність у графічному. Родовід, 2019.- 480с</p> <p>5. Віктор Папанек Дизайн для реального світу. Екологія людства та соціальні зміни ArtHuss,2020.- 480с</p> <p>6. Володимир Лесняк Відтворення шрифтової спадщини 40 оригінальних шрифтів ArtHuss, 2020.- 160с</p> <p>7. Вступ до комп'ютерного дизайну. Навчальний посібник підготовлено для самостійної роботи студентів вищих навчальних закладів. Київ: ННІТ ДУТ, 2021. 245 с. [Електронний ресурс] Режим доступу. – <a href="https://dut.edu.ua/uploads/1_2175_20133593.pdf">https://dut.edu.ua/uploads/1_2175_20133593.pdf</a></p> <p>8. Ганс Блумквіст. Натхнення кольором. Ідеальні палітри для оригінальних інтер'єрів. ArtHuss,2021.- 208с</p> <p>9. Г. ЕмброузН. Оно-Білсон Основи. Графічний дизайн 02 Дизайнерське дослідження ArtHuss.,2019.- 192с</p>
---------------------------	--

	<p>10. Г. Емброуз Ніл Леонард Основи. Графічний дизайн 03 Генерування ідей ArtHuss 2019.- 192с</p> <p>11. Шеховцов А.В Комп'ютерні технології для .ОЛДІ ПЛЮС, 2019.- 318с.</p>
<b>Додаткова</b>	<p>1. Дональд А. Норман Дизайн звичних речей Книжковий клуб "Клуб Сімейного Дозвілля",2019.- 320с</p> <p>2. Еллен ЛаптонДженніфер Коул Філіпс Основи. Графічний дизайн 04 Нові основи ArtHuss, 2019.- 262с</p> <p>3. Маєвський О. В. Комп'ютерна графіка та дизайн: навч. посіб. / О. В. Маєвський, С. М. Васько, О. Б. Борисюк. – Житомир : ЖНАЕУ, 2022. – 195 с. .[Електронний ресурс] Режим доступу: <a href="http://ir.znau.edu.ua/handle/123456789/7906">http://ir.znau.edu.ua/handle/123456789/7906</a></p> <p>4. Пасічник В. В. Веб-дизайн./ Пасічник В. В., Пасічник О.В. Львів:«Магнолія 2006», 2021.- 520с.</p> <p>5. Робота в програмі Adobe Photoshop (конспекти уроків виробничого навчання) – К.:ДНЗ «ЦПО ІТПД», 2022 – 84 с.</p> <p>6. Ребекка Етвуд. Життя з візерунком. Колір, текстура та принти у вашій домівці ArtHuss, 2021- 288с</p> <p>7. Рюбен Патер Політика дизайну ArtHuss 2021.-192с.</p> <p>8. Синєпулова Н. Композиція. Тотальний контроль ArtHuss 2019.- 240с</p> <p>9. Стівен Фартінг. Історія мистецтва від найдавніших часів до сьогодення / За загальною редакцією Стівена Фартінга; пер. з англ. А. Пітик, К. Грицайчук, Ю. Єфремов, Ю. Сироїд, О. Ларікова — Х. : Віват, 2019. — 576 с.</p> <p>10. О. О. Сафронова. Сучасні технології дизайн-діяльності: навч. посіб. Київ : КНУТД, 2019. – 208 с.</p>
<b>Інформаційні ресурси</b>	<p>1. Photoshop. Посібник .[Електронний ресурс] Режим доступу <a href="https://tebenko.com/files/photoshop/index.html">https://tebenko.com/files/photoshop/index.html</a></p> <p>2. View all Adobe Photoshop tutorials .[Електронний ресурс] Режим доступу: <a href="https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/view-alltutorials.html">https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/view-alltutorials.html</a></p> <p>3. Фінн Білз Сторітелінг у фотографії. Воркшоп: П'ять кроків до створення незабутніх світлин ArtHuss 2023.- 176с</p>