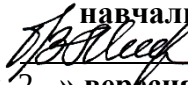


**Коломийський індустріально-педагогічний фаховий
коледж**

Циклова комісія природничо-математичних дисциплін

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Заступник директора з
навчальної роботи
 Мороз О.В.
« 2 » вересня 2024 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**Графічний дизайн, мультимедіа та
WEB-дизайн**

за освітньо-професійною програмою «Трудове навчання та технології»

Галузь знань 01 «Освіта/Педагогіка»

Освітньо-професійний ступінь «Фаховий молодший бакалавр»

Спеціальність 014.10 «Середня освіта. Трудове навчання та технології»

Коломия 2024

Робоча програма навчальної дисципліни «Графічний дизайн, мультимедіа WEB-дизайн» для здобувачів освіти освітньо-професійного ступеня «Фаховий молодший бакалавр» за освітньо-професійною програмою «Трудове навчання та технології», спеціальністю 014.10 «Середня освіта. Трудове навчання та технології», галуззю знань 01Освіта/Педагогіка 2024 р. – 1 с.

Розробники:

Мельник Іван Васильович – викладач природничо-математичних дисциплін, викладач вищої категорії.

Мельник Наталія Василівна – викладач природничо-математичних дисциплін, викладач вищої категорії.

Мороз Оксана Вікторівна – заступник директора з НР, викладач природничо-математичних дисциплін, викладач-методист.

Робоча програма затверджена на засіданні циклової комісії природничо-математичних дисциплін.

Протокол №1 від 30.09. 2024 року

Голова циклової комісії



Пацай І.Б.

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників		Характеристика навчальної дисципліни
		Денна форма навчання
Загальний обсяг навчальної дисципліни	кредитів ЄКТС	4
	годин	120
Загальна кількість аудиторних годин		70
з т.ч.: - лекції		30
- практичні		40
Самостійна робота, год.		50
Контрольна робота		-
Консультації		-
Курсова робота/проект		-
Форма підсумкового контролю		Екзамен

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Графічний дизайн, мультимедіа WEB-дизайн» - одна із складових цілісної інформаційно-комунікаційної підготовки здобувачів освіти освітньо-професійного ступеня «Фаховий молодший бакалавр» за освітньо-професійною програмою «Трудове навчання та технології», галузь знань 01 Освіта/Педагогіка .

Предметом вивчення навчальної дисципліни є засоби комп'ютерної техніки, формалізація і алгоритмізація сучасних інформаційних процесів.

Міждисциплінарні зв'язки: Інформатика, Математика, Основи інформаційних технологій, Комп'ютерна графіка.

Мета вивчення дисципліни:

Вивчення предмету «Графічний дизайн, мультимедіа WEB-дизайн» допоможе студентам зрозуміти принципи створення зручних і візуально привабливих веб-сторінок. Вони навчатимуться аналізувати потреби користувачів і розробляти інтерфейси, що забезпечують комфортну взаємодію. Опановуючи

сучасні інструменти дизайну, студенти зможуть створювати власні макети сайтів та ефективно працювати з графічними матеріалами. Велика увага приділяється UX/UI-дизайну, оскільки розуміння користувацького досвіду є ключовим фактором успішного веб-продукту. Також вони засвоять основи адаптивного дизайну, що дозволить їм розробляти сайти, які коректно відображаються на різних пристроях. Практичні завдання спрямовані на те, щоб студенти могли не лише теоретично розуміти процес розробки, а й реалізовувати власні проєкти. Завдяки цьому курсу студенти отримають необхідні навички для самостійного створення веб-ресурсів та використання сучасних конструкторів сайтів.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

Знати: основи графічного дизайну, принципи композиції, кольорознавства, робота з векторною та растровою графікою; основи мультимедіа, робота з анімацією, відеомонтажем, озвученням та створенням інтерактивних презентацій; основи web-дизайну, базові поняття HTML, CSS, UX/UI-дизайну, адаптивний дизайн; роботу з інструментами, використання безкоштовних та онлайн-сервісів для створення графіки, відео та веб-сторінок; принципи створення навчальних матеріалів, розробка візуального контенту для освітніх потреб; методи оптимізації контенту, стиснення зображень, адаптація дизайну під різні пристрої; основи проектної діяльності, розробка власних навчальних проєктів у сфері графічного дизайну та web-дизайну.

Вміти: розробляти графічний контент, створювати та редагувати зображення, логотипи, ілюстрації за допомогою безкоштовних інструментів; обробляти мультимедійні матеріали, працювати з відео (монтаж, нарізка, додавання ефектів) та аудіо (озвучення, обробка звуку; створювати інтерактивні навчальні матеріали, готувати анімовані презентації, GIF-анімації, інтерактивні відео; проєктувати макети веб-сторінок, розробляти структуру сайтів, вибирати кольорові схеми та шрифти; верстати прості веб-сторінки, застосовувати основи HTML та CSS, працювати з онлайн-редакторами коду; створювати сайти без програмування, використовувати конструктори сайтів; оптимізувати контент для

вебу, стискати зображення, тестувати адаптивність сайтів; розміщувати створені сайти, завантажувати файли на безкоштовний хостинг; аналізувати та покращувати UX/UI, оцінювати зручність інтерфейсів, виявляти помилки у дизайні та вносити коригування; працювати над навчальними проєктами, розробляти власні освітні матеріали, комбінуючи графіку, відео та веб-технології.

На вивчення навчальної дисципліни відводиться 120 годин/4 кредити ECTS.

Зміст самостійної роботи з курсу «Графічний дизайн, мультимедіа WEB-дизайн» спрямований на поглиблення теоретичних знань, розвиток самостійного мислення і набування вмінь опрацювання інформаційних технологій, що сприяє професійному зростанню майбутніх вчителів технологій.

Процес вивчення дисципліни спрямований на формування **компетентностей**:

Інтегральна компетентність:

Здатність вирішувати складні задачі і проблеми в галузі середньої освіти та педагогіки або у процесі навчання, що вимагає застосування положень і методів педагогічних наук та може характеризуватися певною невизначеністю умов; нести відповідальність за результати своєї діяльності; здійснювати контроль інших осіб у визначених ситуаціях.

Загальні компетентності

ЗК04. Здатність спілкуватися іноземною мовою.

ЗК05. Здатність до міжособистісної взаємодії.

ЗК07. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК08. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

СК5. Здатність до використання відкритих ресурсів, інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій в освітньому процесі.

СК7. Здатність до спілкування з батьками, колегами, іншими фахівцями з метою педагогічного супроводу.

СК8. Здатність до забезпечення сприятливих умов в освітньому середовищі для кожного учня відповідно до його індивідуальних потреб, можливостей, здібностей та інтересів.

СК9. Здатність до планування освітнього процесу в межах посадових обов'язків.

СК10. Здатність до організації процесу навчання, виховання та розвитку здобувачів освіти.

СК11. Здатність до використання освітніх інновацій у професійній діяльності.

СК12. Здатність до моніторингу педагогічної діяльності та визначення власних професійних потреб.

СК14.Здатність до формування в учнів відповідального ставлення до інформаційно-комунікаційних, цифрових технологій та безпечного їх використання.

Очікувані результати навчання

РН4.Враховувати вікові особливості учнів в освітньому процесі для забезпечення його ефективності.

РН6.Застосовувати міжпредметні зв'язки та інтеграцію змісту різних освітніх галузей в освітньому середовищі.

РН11.Застосовувати інновації у професійній діяльності.

РН12.Оцінювати власну педагогічну діяльність відповідно до визначених критеріїв.

РН13.Формувати в учнів здатність до конструктивної міжособистісної взаємодії.

РН14.Формувати в учнів здатність використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для вирішення навчальних завдань.

Програма навчальної дисципліни

Програма навчальної дисципліни складається з таких змістових модулів:

1. Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації.
2. Растрова графіка.
3. Основи дизайну.
4. Векторна графіка.
5. Основи мультимедіа.
6. Напрямки та інструменти вебдизайну.
7. Проектування та верстка вебсторінок.
8. Графіка та мультимедіа для вебсередовища.
9. Вебпрограмування.
- 10.Основи дизайну та просування вебсайта.

Структура навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин			
	Денна форма			
	Усього	у тому числі		
		Лекції	Практичні	Самостійна робота
Тема 1. Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації.	2	1	1	-
Тема 2. Растрова графіка.	30	6	12	12
Тема 3. Основи дизайну.	12	4	-	8
Тема 4. Векторна графіка.	26	4	8	14
Тема 5. Основи мультимедіа.	14	2	6	6
Тема 6. Напрямки та інструменти вебдизайну.	8	2	2	4
Тема 7. Проектування та верстка вебсторінок.	8	3	5	-
Тема 8. Графіка та мультимедіа для вебсередовища.	6	3	3	-
Тема 9. Вебпрограмування.	10	3	3	4
Тема 10. Основи дизайну та просування вебсайта.	4	2	-	2
Всього:	120	30	40	50

Теми лекційних занять

№	Назва теми	Кількість годин
1.	Тема 1. Поняття графічної культури. Дизайн. Інфографіка. Цифрове мистецтво. Основи типографіки.	1
2.	Тема 2. Колір, його характеристики, засоби відтворення. Растровий графічний редактор як інструмент для дизайну GIMP. Інструменти виділення. Режими шарів у GIMP. Коригування зображення в GIMP. Тонове та колірне коригування. Інструменти ретушування. Макетування та верстка документа.	6
3.	Тема 3. Теорія кольору. Колористика. Композиція в дизайні. Образ і стиль у дизайні	4
4.	Тема 4. Векторний графічний редактор Inkscape. Опрацювання тексту, об'єктів і контурів в Inkscape	4
5.	Тема 5. Що таке анімація та її використання у навчальних матеріалах. Основи відеомонтажу: нарізка, ефекти, переходи.	2
6.	Тема 6. Основні тренди у вебдизайні. Інформаційна структура сайту.	2
7.	Тема 7. Мова гіпертекстової розмітки. Каскадні таблиці стилів. Проектування та верстка вебсторінок. Адаптивна верстка. Кросбраузерність.	3
8.	Тема 8. Графіка для вебсередовища. Анімаційні ефекти. Мультимедіа на вебсторінках.	3
9.	Тема 9. Об'єктна модель документа. Вебпрограмування та інтерактивні сторінки. Хостинг сайту. Вебсервер та бази даних. Валідація сайту і збереження даних форм.	3
10.	Тема 10. Пошукова оптимізація та просування вебсайтів.	2
	Всього:	30

Тематика практичних занять

№	Назва теми	Кількість годин
1.	Тема 1. Практична робота «Форматування шрифту в текстовому процесорі»	1
2.	Тема 2. Практична робота «Опрацювання кольірних моделей у середовищі графічного редактора» Практична робота «Колірні режими в Gimp. Інструменти малювання в Gimp» Практична робота «Колірні режими. Створення контурів у GIMP» Практична робота «Багатошарові зображення в Gimp» Практична робота «Режими шарів у GIMP» Практична робота «Створення колажів у GIMP»	12

	Практична робота «Фільтри. Застосування фільтрів до тексту» Практична робота «Інструменти. Перспектива» Практична робота «Створення макета сайту засобами Gimp. Градїєнти. Структури»	
3.	Тема 4. Практична робота «Використання графічних примітивів. Градїєнт» Практична робота «Робота з контурами в Inkscape Художні ефекти в Inkscape» Практична робота «Опрацювання елементів зображення і контурів. Опрацювання текстових об'єктів в Inkscape» Практична робота «Опрацювання текстових об'єктів в Inksape» Практична робота «Створення тривимірних об'єктів»	8
4.	Тема 5. Практична робота «Використання анімаційних ефектів у Canva, Google Slides» Практична робота «Створення навчальних інтерактивних презентацій» Практична робота «Створення коротких навчальних роликів» Практична робота «Створення анімаційного зображення і Gimp»	6
5.	Тема 6. Практична робота «Створення структури сайта за допомогою онлайн-сервісу Draw.io»	2
6.	Тема 7. Практична робота «Текстові елементи вебсторінок. Гіперпосилання та списки» Практична робота «Стильове оформлення сторінок із використанням CSS» Практична робота «Базова модель CSS. Використання модуля CSS Flexbox» Практична робота «Використання спеціального CSS-файла для досягнення кросбраузерності»	5
7.	Тема 8. Практична робота №7 і 8 Практична робота №9	3
8.	Тема 9. Практична робота №10 Практична робота №11 Практична робота №12	3
	Всього:	40

Теми семінарських занять

Навчальною програмою не передбачено.

Самостійна робота

№	Назва теми	Кількість годин
1.	Тема 2. Колір та його характеристики Інструменти GIMP та їх налаштування Шари в GIMP Самостійна практична робота «Створення зображення з колами» Самостійна практична робота «Створення рекламне зображення» Макетування для Веб	12
2.	Тема 3. Композиція в дизайні Самостійна практична робота «Створення малюнка текстури» Образ і стиль у дизайні Самостійна практична робота «Створення колажа»	8
3.	Тема 4. Інструменти Inkscape Самостійна практична робота «Створення контура» Самостійна практична робота «Створення контурів зображень» Самостійна практична робота «Створення листівки до Дня вишиванки» Самостійна практична робота «Створення монограми» Самостійна практична робота «Створення плакату» Макетування. Ділова графіка в Inkscape	14
4.	Тема 5. Безкоштовні редактори: Clipchamp, CapCut Онлайн-інструменти для анімації: Canva, Animaker Оптимізація відео	6
5.	Тема 6. Види сайтів Інструменти веброзробника	4
6.	Тема 9. Взаємодія «клієнт—сервер» Прикладний програмний інтерфейс	4
7.	Тема 10. Правила ергономічного розміщення відомостей на вебсторінці	2
	Всього:	50

Методи контролю

При організації навчального процесу з навчальної дисципліни «Інформатика і комп'ютерна техніка» використовуються наступні методи контролю знань:

1. Усне опитування.
2. Письмова перевірка.
3. Тестова перевірка.
4. Програмовий контроль.

Форма підсумкового контролю з дисципліни «Графічний, мультимедіа та Web-дизайн» - екзамен.

Контрольні питання

1. Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації

1. Що таке графічний дизайн?
2. Які основні завдання графічного дизайну?
3. Які елементи візуальної комунікації використовуються у графічному дизайні?
4. Як колір впливає на сприйняття дизайну?
5. Що таке композиція у графічному дизайні?
6. Які є основні принципи графічного дизайну?
7. Як шрифти впливають на ефективність візуального повідомлення?
8. Яку роль відіграє контраст у дизайні?
9. Чим відрізняється графічний дизайн від мистецтва?
10. Які галузі використовують графічний дизайн?
11. Що таке айдентика та брендинг у графічному дизайні?
12. Які програми використовують для графічного дизайну?
13. Як інфографіка допомагає у візуальній комунікації?
14. Які тенденції в графічному дизайні актуальні сьогодні?
15. Чому важливо дотримуватись принципів UX/UI у графічному дизайні?

2. Растрова графіка

1. Що таке растрова графіка?
2. Чим растрова графіка відрізняється від векторної?
3. Які формати файлів використовуються для збереження растрових зображень?
4. Що таке роздільна здатність зображення?
5. Як впливає розширення (DPI) на якість друку?
6. Що таке піксель і яка його роль у растровій графіці?
7. Які інструменти використовуються для редагування растрових зображень?
8. Як працює шарова система у Photoshop або Photopea?
9. Які методи використовуються для покращення якості растрових зображень?
10. Як можна змінити розмір растрового зображення без втрати якості?
11. Що таке альфа-канал у графіці?

12. Як працює маскуванню у растровій графіці?
13. Що таке стиснення з втратами та без втрат?
14. Як можна видалити фон у растровому зображенні?
15. Чому важливо враховувати колірний простір (RGB, CMYK) при створенні графіки?

3. Основи дизайну

1. Які основні принципи дизайну?
2. Що таке композиція та які її основні види?
3. Як кольори впливають на сприйняття дизайну?
4. Що таке правило третин у дизайні?
5. Яку роль відіграє баланс у композиції?
6. Чим відрізняється симетричний та асиметричний дизайн?
7. Що таке контраст і як його використовують у дизайні?
8. Як використання білого простору покращує дизайн?
9. Що таке типографіка і які її основні елементи?
10. Як правильно поєднувати шрифти?
11. Що таке модульна сітка у дизайні?
12. Як впливає текстура на візуальне сприйняття?
13. Що таке брендовий стиль і як його створювати?
14. Як впливає рух і динаміка на дизайн?
15. Що таке адаптивний дизайн і для чого він потрібен?

4. Векторна графіка

1. Що таке векторна графіка?
2. Які переваги має векторна графіка перед растровою?
3. Які основні формати векторних файлів?
4. Що таке криві Безьє?
5. Які програми використовуються для роботи з векторною графікою?
6. Як працює шарова система у векторних редакторах?
7. Які основні інструменти для створення векторних ілюстрацій?
8. Що таке контур у векторній графіці?
9. Як працює згладжування у векторній графіці?
10. Як змінити колір і контур у векторних об'єктах?
11. Як працюють маски у векторних редакторах?
12. Що таке градієнт і як його використовувати?
13. Як створювати складні форми за допомогою об'єднання фігур?
14. Які особливості підготовки векторних зображень для друку?
15. Як експортувати векторні файли у різні формати?

5. Основи мультимедіа

1. Що таке мультимедіа?
2. Які основні елементи мультимедійного контенту?
3. Як відео використовується у мультимедіа?
4. Що таке інтерактивний контент?
5. Які основні формати мультимедійних файлів?
6. Які безкоштовні інструменти використовуються для створення мультимедіа?
7. Як працюють анімації у мультимедіа?
8. Які особливості роботи зі звуком у мультимедіа?

9. Що таке відеоредагування та які його основні етапи?
10. Як оптимізувати мультимедійний контент для вебсайтів?
11. Як інтегрувати мультимедіа у навчальний процес?
12. Які особливості роботи з 3D-графікою у мультимедіа?
13. Що таке доповнена реальність і як її використовують у мультимедіа?
14. Як забезпечити доступність мультимедійного контенту для всіх користувачів?
15. Які основні тренди у сфері мультимедіа?

6. Напрямки та інструменти вебдизайну

1. Що таке вебдизайн?
2. Які основні напрямки вебдизайну?
3. Чим відрізняється UX-дизайн від UI-дизайну?
4. Які основні принципи створення зручного інтерфейсу?
5. Що таке адаптивний дизайн і для чого він потрібен?
6. Які є популярні інструменти для створення макетів вебсайтів?
7. Як працюють дизайн-системи у вебдизайні?
8. Що таке прототипування і які інструменти для нього використовують?
9. Які є основні стилі вебдизайну?
10. Як колірна схема впливає на враження користувачів?
11. Що таке типографіка у вебдизайні?
12. Як правильно поєднувати шрифти у вебдизайні?
13. Чому важливо враховувати доступність (accessibility) у вебдизайні?
14. Як застосування анімацій може покращити користувацький досвід?
15. Які тренди у вебдизайні популярні сьогодні?

7. Проектування та верстка вебсторінок

1. Що таке структура вебсторінки?
2. Які основні етапи проектування вебсайту?
3. Що таке макет вебсторінки і як його створюють?
4. Які принципи адаптивної верстки?
5. Що таке HTML і яку роль він відіграє у верстці?
6. Як CSS використовується для оформлення вебсторінок?
7. Що таке гнучкі сітки (flexbox, grid) у CSS?
8. Які є типи навігації на вебсайтах?
9. Як працює медіа-запит у CSS?
10. Що таке мобільна верстка і чому вона важлива?
11. Як оптимізувати верстку для швидкого завантаження сайту?
12. Що таке кросбраузерна сумісність?
13. Які інструменти використовуються для перевірки верстки?
14. Як інтегрувати сторонні шрифти у вебсторінку?
15. Що таке семантичний HTML і чому він важливий?

8. Графіка та мультимедіа для вебсередовища

1. Які формати зображень використовуються у вебдизайні?
2. Як оптимізувати зображення для вебсайтів?
3. Що таке SVG і які його переваги?
4. Як використовувати анімацію у вебдизайні?
5. Які інструменти використовуються для створення веб-графіки?
6. Як працює lazy loading для зображень?

7. Що таке WebP і як його використовують?
8. Як інтегрувати відео на вебсторінку?
9. Які переваги GIF-анімації у вебдизайні?
10. Як створити адаптивну графіку для вебу?
11. Що таке CSS-анімації і як їх застосовують?
12. Як працюють векторні іконки у вебдизайні?
13. Чому важливо враховувати контрастність у вебграфіці?
14. Як створити ефективну інфографіку для вебсайту?
15. Що таке ретина-дисплеї і як під них адаптувати зображення?

9. Вебпрограмування

1. Що таке вебпрограмування?
2. Які основні мови вебпрограмування?
3. Чим відрізняється frontend від backend?
4. Що таке JavaScript і яку роль він виконує?
5. Як працює DOM у вебпрограмуванні?
6. Що таке API і як його використовувати у веброзробці?
7. Які є популярні фреймворки для frontend-розробки?
8. Як працює сервер у вебпрограмуванні?
9. Що таке база даних і як вона взаємодіє з вебсайтами?
10. Які основні принципи безпеки у веброзробці?
11. Що таке AJAX і як він використовується?
12. Як працюють вебсокети?
13. Які є популярні CMS для веброзробки?
14. Як працює авторизація на вебсайтах?
15. Що таке адаптивний вебдодаток і як його створити?

10. Основи дизайну та просування вебсайта

1. Які принципи хорошого вебдизайну?
2. Що таке UX та UI у вебдизайні?
3. Як колірна схема впливає на вебдизайн?
4. Що таке SEO і як воно впливає на вебсайт?
5. Як працюють ключові слова у SEO?
6. Що таке мобільна оптимізація сайту?
7. Як швидкість завантаження впливає на SEO?
8. Що таке контент-маркетинг і як його використовують для просування?
9. Які є методи аналітики вебсайтів?
10. Що таке контекстна реклама і як вона працює?
11. Як використовувати соціальні мережі для просування сайту?
12. Що таке адаптивний дизайн і як його реалізувати?
13. Які основні тренди вебдизайну?
14. Як створити ефективну посадкову сторінку (landing page)?
15. Що таке email-маркетинг і як він допомагає просуванню сайту?

Критерії оцінювання знань та вмінь студента

Результати навчання студента, що відображають досягнутий ним рівень компетентностей відносно очікуваних, ідентифікують і вимірюють у процесі контрольних заходів за допомогою критеріїв.

Оцінювання студентів охоплює низку письмових, усних, практичних контрольних процедур, які використовують відповідно до компетентнісних характеристик (знання, вміння навички, комунікація, відповідальність і автономія) результатів навчання, досягнення яких контролюється.

Вимірювання рівня досягнення результатів навчання здійснюється експертно за критеріями.

Оцінювання результатів навчання студентів проводиться під час проведення поточного і підсумкового контролю.

Поточний контроль проводиться у формі усного опитування або письмового експрес-контролю на практичних заняттях та лекціях, виступах студентів під час обговорення питань, комп'ютерного тестування, виконання індивідуальних завдань тощо і має на меті перевірку рівня засвоєння студентом навчального матеріалу навчальної дисципліни.

Семестровий контроль проводиться відповідно до навчального плану у формі диференційованого заліку, в терміни, встановлені графіком освітнього процесу та в обсязі навчального матеріалу, визначеному програмою навчальної дисципліни.

Оцінювання результатів поточного та підсумкового контролю здійснюється за національною (чотирибальною) шкалою:

Відмінно – студент міцно засвоїв теоретичний матеріал, глибоко і всебічно знає зміст навчальної дисципліни, основні положення навчальних першоджерел та рекомендованої літератури, логічно мислить і будує відповідь, вільно використовує набуті теоретичні знання під час аналізу практичного матеріалу, висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем, демонструє високий рівень засвоєння практичних навичок, вільно володіє державною мовою;

Добре – студент добре засвоїв теоретичний матеріал, володіє основними аспектами з першоджерел та рекомендованої літератури, аргументовано викладає його; має практичні навички, висловлює свої міркування з приводу тих чи інших проблем, вільно володіє державною мовою: але припускається певних неточностей і похибок у логіці викладу-теоретичного змісту або під час аналізу практичного завдання:

Задовільно – студент в основному опанував теоретичними знаннями навчальної дисципліни, орієнтується в першоджерелах та рекомендованій літературі, але непереконливо відповідає, плутає поняття, додаткові питання викликають у студента невпевненість або відсутність стабільних знань: відповідаючи на запитання практичного

характеру, виявляє неточності у знаннях, не вміє оцінювати факти та явища, пов'язувати їх із майбутньою діяльністю, на недостатньому рівні володіє державною мовою:

Незадовільно – студент не опанував навчальний матеріал дисципліни, майже не орієнтується в першоджерелах та рекомендованій літературі, фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) викладає навчальний матеріал під час усних виступів та письмових відповідей, недостатньо розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, допускаючи при цьому суттєві неточності, відсутні мислення та сформованість практичних навичок.

Система оцінювання виконання тестових завдань

Загальні критерії оцінювання тестових завдань:

- більше 90% правильних відповідей – «відмінно»;
- 76-90% правильних відповідей – «добре»;
- 60-75% правильних відповідей – «задовільно»;
- менше 50% правильних відповідей – «незадовільно»

Методичне забезпечення

1. Лекції
2. Презентації
3. Відеоуроки
4. Інструкційні карти до практичних робіт
5. Запитання для перевірки знань
6. Тести до лекцій
7. Методичні рекомендації до виконання практичних робіт
8. Методичні рекомендації до виконання самостійної роботи
9. Вимоги до підсумкового контролю (екзамен).

Рекомендована література

Основні джерела:

1. "Графічний дизайн. Основи проектування" — А. Бекетов, 2018.
2. "Основи веб-дизайну. Теорія і практика" — Р. Сміт, 2020.
3. "Мультимедіа: Технології та застосування" — М. Ласкін, 2019.
4. "Web-дизайн: Від основ до практики" — Д. Шмідт, 2020.
5. "Інтерактивний дизайн: Створення користувацьких інтерфейсів" — Дж. Грін, 2021.
6. "Adobe Photoshop. Професійні техніки" — Д. Бауер, 2019.
7. "Мультимедійні технології для веб-дизайну" — В. Петров, 2017.
8. "Основи дизайну інтерфейсів для мобільних пристроїв" — О. Воробйов, 2021.
9. "UI/UX Дизайн. Теорія та практика" — М. Лорд, 2022.
10. "CSS та HTML. Повний посібник для веб-дизайнерів" — Р. Джонсон, 2021.

Додаткова література:

1. "Designing for Interaction" — К. Хендерсон, 2017.
2. "Графічний дизайн для мобільних пристроїв" — М. Гудман, 2020.
3. "Principles of Web Design" — Дж. Зелл, 2018.
4. "Visual Design: A Digital Approach" — Н. Кук, 2021.
5. "Дизайн інтерфейсів: Повний посібник" — А. Сміт, 2019.
6. "Designing Web Interfaces" — Х. Джонсон, 2018.
7. "Типографіка у веб-дизайні" — М. Парк, 2021.
8. "Робота з графікою в Adobe Illustrator" — Л. Мартін, 2019.
9. "Анімація для веб-дизайну" — О. Ковальчук, 2021.
10. "Графічний дизайн для не-дизайнерів" — Дж. Сміт, 2018.
11. "UX/UI Design for Beginners" — Т. О'Коннор, 2020.
12. "Web Design. The Complete Guide" — С. Скотт, 2022.
13. "Веб-дизайн: Ідеї та практика" — М. Дункан, 2020.
14. "Робота з графічними редакторами: Photoshop, Illustrator" — М. Іванов, 2019.
15. "User-Centered Design" — Д. Льюїс, 2019.
16. "Мультимедіа-презентації: Теорія та практика" — Р. Ярмоленко, 2021.
17. "Web-дизайн для початківців" — О. Джонсон, 2021.
18. "Adobe XD. Офіційний посібник" — Л. Уорд, 2022.
19. "Графічний дизайн та цифрові медіа" — М. Холмс, 2017.
20. "Мультимедіа та інтерактивні технології в дизайні" — О. Шевченко, 2020.

Інформаційні ресурси:

1. **MDN Web Docs** — для вивчення HTML, CSS, JavaScript.
2. **Smashing Magazine** — для новин, статей та ресурсів по веб-дизайну.
3. **A List Apart** — для порад з веб-дизайну та UX/UI.
4. **Canva Design School** — безкоштовні курси по графічному дизайну та мультимедіа.
5. **Coursera (Web Design Courses)** — онлайн курси від університетів та експертів.
6. **Dribbble** — для натхнення та перегляду портфоліо дизайнерів.
7. **Behance** — платформа для показу та обміну творчими роботами.
8. **Udemy (Web Design and Graphic Design)** — навчальні курси по всіх темах дизайну.
9. **YouTube Channels (The Futur, CharliMarieTV)** — безкоштовні навчальні відео по дизайну.
10. **CreativeBloq** — новини та статті для дизайнерів.