

Форма силябусу навчальної дисципліни
Обробка графічної інформації

№	Назва поля	Детальний контент, коментар
1.	Назва факультету	Комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	Бакалаврський
3.	Код і назва спеціальності	186 Видавництво та поліграфія
4.	Тип і назва освітньої програми	ОПП «Видавничо-поліграфічна справа»
5.	Назва дисципліни	ОК 22. Обробка графічної інформації
6.	Кількість ЄКТС кредитів	4
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції 24 год Лабораторні 20 год Практичні 4 год Консультації 8 год Самостійна робота 64 год Сем. контроль – іспит
8.	Графік (терміни) вивчення дисципліни	2 курс, 3 семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	Бути знайомими з поняттям формати файлів та формати графічних файлів. Бути знайомими з поняттям види комп'ютерної графіки. Розуміти значення ілюстрування, роздільна здатність та кольороподіл. Особливості організації технологічного процесу видавничо-поліграфічної діяльності на практиці.
10.	Анотація (зміст) дисципліни	Змістовий модуль 1. Створення векторної графіки Adobe Illustrator Тема 1. Поняття комп'ютерної графіки. Тема 2. Робоча область та налаштування Adobe Illustrator Тема 3. Створення та редагування фігур. Тема 4. Трансформування об'єктів. Тема 5. Робота з кольором. Тема 6. Робота з текстом. Змістовий модуль 2. Редагування векторної графіки Adobe Illustrator Тема 7. Робота з Шарами. Тема 8. Робота з перспективою. Тема 9. Робота з пензлями. Тема 10. Застосування ефектів. Тема 11. Застосування атрибутів оформлення та стилів графіки
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	СК-1. Здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії. СК-2. Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.

		<p>СК-3. Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>СК-5. Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.</p> <p>СК-10. Здатність використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем, застосовувати засоби автоматизації елементів технологічного процесу.</p> <p>СК-12. Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях.</p> <p>СК-13. Здатність проводити проектування, розробку і супровід web-документів, розробку мультимедійних інформаційних продуктів, проектування і розробку інтерфейсів програмних додатків (UI/UX).</p> <p>СК-14. Здатність розробляти колірні рішення для мультимедійної та поліграфічної продукції, здійснювати тонову та колірну корекцію зображень, працювати з системою управління кольором та керувати кольором в процесах комп'ютерного та друкарського кольоровідтворення</p>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>ПР-07. Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації.</p> <p>ПР-09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.</p> <p>ПР-17. Використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем.</p>

		<p>ПР-21. Володіти прийомами і методами переробки графічної, текстової, аудіо, відеоінформації, тривимірних моделей та анімації для використання в мультимедійних виданнях; використовувати інформаційні технології та програмне забезпечення при розробці нових видавничих проєктів.</p> <p>ПР-26. Використовувати знання з теорії кольору, методів обробки текстової та графічної інформації, технологій додрукарської підготовки видань, технологій друку та палітурно-брошурувальних процесів для забезпечення якості поліграфічної продукції згідно діючим стандартам</p>
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання іспиту	<p>Основні засоби контролю – виконання лабораторних та практичних робіт, тестування, іспит.</p> <p>Загальна оцінка за навчальною дисципліною виставляється за 100-бальною системою, враховуючи роботу здобувачів вищої освіти протягом семестру.</p> <p>Відповідно до Положення про організацію освітнього процесу, про рейтингове оцінювання успішності студентів (затверджено наказом № 400 від 27.11.2020, п. 2.6 Організація контрольних заходів) загальна підсумкова оцінка роботи студента протягом семестру використовується підсумкова рейтингова оцінка Озаг. Оцінка за семестр Озаг обчислюється як сума оцінок за різні види занять та контрольні заходи.</p> $O_{\text{заг}} = \sum O_{\text{сем}} + O_{\text{ісп}}$ <p>де, $O_{\text{сем}}$ – рейтингова оцінка успішності навчання протягом семестру; $O_{\text{ісп}}$ – оцінка за екзамен (комбіноване екзаменаційне завдання)</p> <p>Оцінки за змістові модулі: $ZM\ 1 = (1-3) \times 3 \text{ (ЛБ)} + (1-3) \times 3 \text{ Тести} + (1-4) \times 1 \text{ КР} + (1-1) \times 6 \text{ ВКЗ} = (13-28) \text{ балів,}$ $ZM\ 2 = (1-3) \times 2 \text{ (ЛБ)} + (1-3) \times 3 \text{ Тести} + (2-3) \times 2 \text{ (ПЗ)} + (1-1) \times 6 \text{ ВКЗ} + (1-5) \times 1 \text{ КР} = (22-32) \text{ балів,}$ Іспит (25-40) балів Оцінки за семестр: (60-100) балів</p>
14.	Якість освітнього процесу	<p>Політика академічної доброчесності ґрунтується на підставі Положення про академічну доброчесність ХНУРЕ, наказ від 02.02.2021 № 50. Оновлення змісту дисципліни відбувається відповідно до ОПП, затвердженої рішенням Вченої ради ХНУРЕ</p>
15.	Методичне забезпечення	<p>1. Технології комп'ютерного дизайну [Електронний ресурс] : навч. посіб. / О. І. Пушкар,</p>

		<p>Є. М. Грабовський ; Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця. — Електрон. текстові дан. (5,68 МБ). — Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2025. — 217 с. : іл. — Загол. з титул. екрану. — Бібліогр. : с. 213-214.</p> <p>2. Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник / О. О. Власій, О. М. Дудка. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2021. 72 с.</p> <p>3. Технології опрацювання графічної інформації. Практикум [Електронний ресурс] : навч. посіб. для студ. спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» / К. О. Чепурна, О. І. Хмілярчук ; КПІ ім. Ігоря Сікорського. – Електронні текстові дані (1 файл: 19.68 Мбайт). – Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2022. – 120 с. – Назва з екрана. https://ela.kpi.ua/handle/123456789/52316</p>
16.	Розробник силабусу	ст. викл. каф. МСТ Андрющенко Т.Ю. tetiana.andriushchenko@nure.ua