



**УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
НАУКИ І ТЕХНОЛОГІЙ
ННІ «ПРИДНІПРОВСЬКА ДЕРЖАВНА
АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ»**

**Силабус навчальної дисципліни
ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ
бакалавр**

(назва освітнього ступеня)

022 «Дизайн»

(назва спеціальності)

022.03 «Дизайн середовища»

(назва освітньої програми)

Статус дисципліни	Нормативна
Мова навчання	Українська
Факультет	Архітектурний
Кафедра	Дизайну та реконструкції архітектурного середовища
Контакти кафедри	ПДАБА. 49005, м. Дніпро, вул. Архітектора Олега Петрова (Чернишевського), 24а. Каб. 486 (четвертий поверх). Телефон: (056) 756-93-37; внутрішній 3-37. design@pgasa.dp.ua moisieieva.natalia@pgasa.dp.ua
Викладачі-розробники	Фоміна Каріна Олександрівна, ph.d., доц.
Контакти викладачів	fomina.karina@pdaba.edu.ua
Розклад занять	https://pgasa.dp.ua/timetable/WSIGMA/APX/ROZKLADP.HTML#A3
Консультації	https://pgasa.dp.ua/timetable/WSIGMA/APX/ROZKLADK.HTML https://pgasa.dp.ua/departament

Анотація навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Інформаційні технології в дизайні» 1 курс I семестр: **«Організація дизайн-процесів та графічний інструментарій»** закладає основи роботи зі спеціалізованими комп'ютерними програмами для вирішення актуальних проблем дизайну. Дас необхідні знання, вміння і навички із застосування інформаційних технологій для роботи з комп'ютерною графікою, зокрема з векторними та растровими зображеннями; принципами організації дизайн-процесів та макетів.

	Години	Кредити	Семестр	
			I	
Всього годин за навчальним планом, з них:	90	3	90	
Аудиторні заняття, у т. ч.:				
лекції	16		16	
лабораторні роботи				
практичні заняття	24		24	
Самостійна робота, у т. ч.:				
підготовка до аудиторних занять				
підготовка до контрольних заходів				
виконання курсового проекту або роботи				
виконання індивідуальних завдань	20		20	
опрацювання розділів програми, які не викладаються на лекціях				
підготовка до екзамену	30			
Форма підсумкового контролю			Екзамен	

Мета вивчення дисципліни – «Інформаційні технології в дизайні» 1 курс І семестр: надати студентам необхідні знання, вміння та навички для роботи з комп'ютерною графікою, зокрема з векторними та растровими зображеннями, а також розуміння принципів організації дизайн-процесів. Дисципліна спрямована на ознайомлення студентів з основами роботи у графічних редакторах, опанування їхніх можливостей та інструментів. Розглядається робота із зображеннями та текстом, форматуванням, колірними моделями, фільтрами, ефектами. Особлива увага приділяється розвитку практичних навичок у використанні сучасних програм для створення графічного контенту та ефективного вирішення творчих завдань, пов'язаних із використанням комп'ютерної графіки.

Завдання вивчення дисципліни –

- ознайомити студентів з процесами організації дизайн-процесів, включаючи роботу з файлами, архівацію та використання онлайн-сервісів;
- надати розуміння відмінностей між векторною та растровою графікою, їх застосуванням та оптимальними форматами файлів для різних типів завдань;
- вивчити основи колірних моделей (RGB, CMYK, Lab) та їх використання в графічному дизайні, включаючи роботу з монохроматичними та напівтоновими зображеннями;
- навчити використовувати графічний інструментарій, включаючи базові налаштування програм для створення комп'ютерної графіки;
- розвинути навички роботи з текстом, зокрема використання текстових редакторів і процесорів, а також базових редакційних вимог;
- ознайомити з концепцією шарів, маскуванням та іншими механізмами локалізації об'єктів і областей зображення, включаючи smart-шари;
- забезпечити практичні навички роботи з інструментами;
- навчити створювати текстові стилі та застосовувати растрові ефекти в різних редакторах;
- ознайомити з можливостями роботи з фільтрами, градієнтами, текстурами та коригуючими шарами;
- забезпечити розуміння концепції Auto layout у Figma та її застосування при роботі з форматами та компонованням макетів;
- сформувати навички самостійної роботи та створення творчих колажів із використанням вивчених методик і технік.

Пререквізити дисципліни – відсутні.

Компетентності і результати навчання відповідно до освітньо-професійної програми «Дизайн середовища»

Загальні компетентності

ЗК1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК9. Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ЗК14. Реагувати та протидіяти дезінформаційним впливам в умовах «гібридної війни» проти України; розвивати свою медіаграмотність.

ЗК16. Бути обізнаним з проєктними методиками при відновленні пошкоджених військовими діями об'єктів.

Компетентності відповідно до освітньо-професійної програми «Дизайн середовища» 022.1.03.24:

СК1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

СК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

СК10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

СК11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

СК13. Здатність використання спеціальних комп'ютерних програм для вирішення актуальних проблем дизайну.

СК14. Здатність оцінювати надійність та якість прийняття проєктних рішень і технологій, у тому числі об'єктів захисту людей в умовах воєнних дій.

СК15. Здатність удосконалювати існуючі методи, моделі, алгоритми проєктування.

СК16. Здатність визначити цілі проєктування, критерії ефективності, специфіку компонентів візуальних систем та об'єктів професійної діяльності.

СК17. Здатність інтегрувати професійні знання та навички і використовувати їх в процесі створення художнього твору, впроваджувати сучасні способи формотворення; розуміння значущості візуальних комунікацій в міському середовищі в умовах небезпеки для населення.

ПРН6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПРН17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

ПРН18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

ПРН21. Системно мислити, розробляти, формувати та проводити основні етапи проєкту, верифікувати ступінь руйнації чи пошкодження об'єктів культурної спадщини внаслідок воєнних дій.

ПРН22. Соціально-свідомо та відповідально формувати проєктні складові у межах проєктних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності, в тому числі технологіями відновлення об'єктів культурної спадщини, пошкоджених внаслідок воєнних дій та надзвичайних ситуацій.

Методи навчання:

словесний метод: лекція

наочні методи: ілюстрації, демонстрація.

Форми навчання: групові лекційні заняття в очній та дистанційній формах.

1. СТРУКТУРА (ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН) ДИСЦИПЛІНИ

Назва змістових модулів і тем	Кількість годин, у тому числі				
	усього	л	п	лаб	с/р
Змістовий модуль 1. Організація дизайн-процесів та графічний інструментарій.					
Тема 1. Організація дизайн-процесів. Робота с файлами, перейменування, сортування, пошук. Архівація. Он-лайн сервіси.	4	2	2		
Тема 2. Особливості векторної та растрової графіки. Роздільна здатність зображення. Формати файлів.	2	2			
Тема 3. Колірні моделі. Колірна модель RGB. Колірні моделі CMY і CMYK. Колірна модель Lab. Монохроматичне або чорно-біле зображення. Напівтонове зображення. Плашкові кольори.	4	2	2		
Тема 4. Графічний інструментарій. ПО для створення комп'ютерної графіки. Загальні принцип побудови інтерфейсу редакторів.	2	2			
Тема 5. Робота з текстом. Текстові редактори та процесори. Базові редакційні вимоги до тексту.	4	2	2		
Тема 6. Концепція шарів. Механізми маскування. Маска, макетні групи й ін., локалізація об'єктів і областей зображення. Smart-шари.	2	2			
Тема 7. Інструменти виділення. Види виділення, контури, «чарівна паличка», «швидка маска» і ін.	4	2	2		
Тема 8. Робота з каналами зображення.	2	2			
Разом за змістовним модулем 1	24	16	8		
Змістовий модуль 2. Обробка зображень.					
Тема 9. Векторні контури та маски.	2		2		
Тема 10. Режими накладання.	2		2		
Тема 11. Робота з кольором та текстурами. Інструменти, градієнти, текстури. Корируючі шари.	2		2		
Тема 12. Текстові стилі. Створення растрових ефектів в різних редакторах.	3		2		1
Тема 13. Палітра “Appearance” та векторні стилі.	3		2		1
Тема 14. Робота з фільтрами.	3		2		1
Тема 15. Figma та концепція Auto layout.	3		2		1
Тема 16. Робота з форматом. Вибір формату відповідно то завдання. Максимальна сума кольору. Компонування макету та експорт.	3		2		1
Самостійна робота. Творчий колаж.	15				15
Разом за змістовним модулем 2	36		16		20
Підготовка до екзамену	30				
Усього годин	90	16	24		20

2. ЛЕКЦІЙНИЙ КУРС

№ зан.	Тема занять	Кількість годин
Навчальним планом лекційний курс не передбачений		
1	Тема 1. Організація дизайн-процесів. Робота с файлами, перейменування, сортування, пошук. Архівація. Он-лайн сервіси.	2
2	Тема 2. Особливості векторної та растрової графіки. Роздільна здатність зображення. Формати файлів.	2
3	Тема 3. Колірні моделі. Колірна модель RGB. Колірні моделі CMY і CMYK. Колірна модель Lab. Монохроматичне або чорно-біле зображення. Напівтонове зображення. Плашкові кольори.	2
4	Тема 4. Графічний інструментарій. ПО для створення комп'ютерної графіки. Загальні принцип побудови інтерфейсу редакторів. Основні налаштування.	2
5	Тема 5. Робота з текстом. Текстові редактори та процесори. Базові редакційні вимоги до тексту.	2
6	Тема 6. Концепція шарів. Механізми маскування. Маска, макетні групи й ін., локалізація об'єктів і областей зображення. Smart-шари.	2
7	Тема 7. Інструменти виділення. Види виділення, контури, «чарівна паличка», «швидка маска» і ін.	2
8	Тема 8. Робота з каналами зображення.	2
	Разом за змістовним модулем 1	16
	Разом	16

3. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ зан.	Тема занять	Кількість годин
Змістовий модуль 1. Організація дизайн-процесів та графічний інструментарій.		
1	Тема 1. Організація дизайн-процесів. Завдання 1. Створити в Pinterest Mood-board з 12 плакатів, що застосовують різні графічні прийоми. <i>(Посилання на сторінку).</i>	2
2	Тема 3. Колірні моделі. Завдання 2. Заповнити тест-таблицю.	2
3	Тема 5. Робота з текстом. Завдання 3. Редагування тексту з помилками. Виправлення форматування, коректура, розставлення акцентів, двоколірна палітра. <i>(Посилання на Google Doc або MS Word файл).</i>	2
4	Тема 7. Інструменти виділення. Завдання 4. Колаж з вирізаних елементів. <i>(Файли .psd, 1920x1080, .jpg).</i>	2
	Разом за змістовним модулем 2	8
Змістовий модуль 2. Обробка зображень.		
5	Тема 9. Векторні контури та маски. Завдання 5. Проробка каліграфічного напису. <i>(Файли .ai / .pdf / .eps + .jpg).</i>	2
6	Тема 10. Режими накладання. Завдання 6. Серія зображень із застосуванням режимів накладання. <i>(Файли .psd, 1920x1080, .jpg).</i>	2
7	Тема 11. Робота з кольором та текстурами. Завдання 7. Розфарбовування зображення. Заміна кольору. <i>(Файли .psd, 1920x1080, .jpg).</i>	2

№ зан.	Тема занять	Кількість годин
8	Тема 12. Текстові стилі. Завдання 8. Створення трьох різних текстових стилів. (Файли .psd, 1920x1080, .jpg).	2
9	Тема 13. Палітра “Appearance” та векторні стилі. Завдання 9. Створення трьох різних стилів шару. (Файли .ai / .pdf / .eps + .jpg).	2
10	Тема 14. Робота з фільтрами. Завдання 10. Створення креативного постеру. (Файли .psd, 1080x1920, .jpg).	2
11	Тема 15. Figma та концепція Auto layout. Завдання 11. Дизайн картки продукту. Три варіації на основі компоненту. (Посилання на Figma файл, .jpg).	2
12	Тема 16. Робота з форматом. Завдання 12. Заповнення таблиці відповідності графіки та макетів. (Файл, .jpg).	2
	Разом за змістовним модулем 2	16
	Разом	24

4. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Вид роботи / Назва теми	Кількість годин
	підготовка до аудиторних занять	
	підготовка до контрольних заходів	
	виконання індивідуальних завдань: - створення інтер'єрного колажу з деталізованою проробкою (наповнення деталями готового інтр'єру). (Файли .psd, 1920x1080, .jpg).	20
	опрацювання розділів програми, які не викладаються на лекціях:	
	виконання курсового проєкту	
	підготовка до екзамену	30
	Разом	50

5. ПОРЯДОК ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Змістовий модуль 1.

Підсумкова модульна оцінка – мах.100 балів складається з:

- оцінки за Завдання №1 – мах. 5 балів;
- оцінки за Завдання №2 – мах. 30 балів;
- оцінки за Завдання №3 – мах. 30 балів;
- оцінки за Завдання №4 – мах. 30 балів;
- відвідування студентом занять – мах. 5 балів;

Змістовий модуль 2.

Підсумкова модульна оцінка – мах.100 балів складається з:

- оцінки за Завдання №5 – мах. 10 балів;
- оцінки за Завдання №6 – мах. 10 балів;
- оцінки за Завдання №7 – мах. 10 балів;
- оцінки за Завдання №8 – мах. 20 балів;
- оцінки за Завдання №9 – мах. 10 балів;
- оцінки за Завдання №10 – мах. 10 балів;
- оцінки за Завдання №11 – мах. 10 балів;

- оцінки за Завдання №12 — мах. 5 балів;
- відвідування студентом занять — мах. 5 балів;
- оцінки виконання самостійного проєкту — мах. 30 балів.
- екзамен — мах. 100 балів.

Підсумкова оцінка за семестр.

Підсумкова оцінка визначається як середня з ваговими коефіцієнтами за формулою:

$$(ЗМ1 + ЗМ2 + Екзамен) / 3$$

Критерії оцінки виконання завдань.

Критерії оцінки виконання завдань творчої практичної роботи:

Завдання №1, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12

Кількість балів	Кількість балів	Значення оцінки
5	9-10	Виконання характеризується повнотою та глибиною знань з розумінням роботи інструментів, увагою до деталей та вимог, відзначається оригінальністю дизайнерського рішення (за вимоги). Виконано охайно, відповідає формату, немає проблем з іменуванням файлів.
4	7-8	Виконання клазури вище середнього стандарту, допущені деякі поширені помилки. Виконано охайно, немає проблем з іменуванням файлів.
3	5-6	Виконання клазури в цілому добре, супроводжується необхідною кількістю графічного матеріалу, але виконання чи обробка окремих елементів з помітними помилками або огріхами.
2	3-4	Виконання задовільне, супроводжується графічним матеріалом, допущені значні помилки, неохайно виконано або проблеми з іменуванням.
1	1-2	Виконання задовольняє мінімальним вимогам щодо представлення графічного матеріалу за завданням.
0	0	Виконання не виявляє практичних знань, з грубими графічними помилками та обов'язковим повторним курсом.

Критерії оцінки виконання завдань творчої практичної роботи:

Завдання №2, 3, 4, 8

Кількість балів	Кількість балів	Значення оцінки
18-20	26-30	Виконання характеризується повнотою та глибиною знань з розумінням роботи інструментів, увагою до деталей та вимог, відзначається оригінальністю дизайнерського рішення (за вимоги). Виконано охайно, відповідає формату, немає проблем з іменуванням файлів.
14-17	20-25	Виконання клазури вище середнього стандарту, допущені деякі поширені помилки. Виконано охайно, немає проблем з іменуванням файлів.

9-13	13-19	Виконання клаузури в цілому добре, супроводжується необхідною кількістю графічного матеріалу, але виконання чи обробка окремих елементів з помітними помилками або огріхами.
5-8	6-12	Виконання задовільне, супроводжується графічним матеріалом, допущені значні помилки, неохайно виконано або проблеми з іменуванням.
1-4	1-5	Виконання задовольняє мінімальним вимогам щодо представлення графічного матеріалу за завданням.
0	0	Виконання не виявляє практичних знань, з грубими графічними помилками та обов'язковим повторним курсом.

Критерій оцінки виконання самостійної роботи

Кількість балів	Значення балів
26-30	Оригінальна самостійна робота, яка повністю виконана і відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення завдання. Відзначається уважністю до деталей, охайним виконанням.
20-25	Повністю завершена робота. Відповідає вимогам до оформлення сутності та графічного дизайнерського завдання з декількома помилками які можливо виправити без зміни початкового задуму. Достатньою кількістю деталей.
13-19	В цілому завершена робота. Відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання. З недопрацьованими деталями і деякими помилками, огріхами в обробці графіки. Які неможливо виправити без зміни початкового задуму.
6-12	Робота не відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання, з недопрацьованими частинами і помилками які неможливо виправити не змінивши початкового задуму; (можлива доробка проектного рішення на існуючий основі)
0-5	Робота не відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання, містить сліди генерування замість особистої роботи, з великими недоліками та помилками які потребують кореневої переробки початкового задуму або плагіат, згенероване зображення; (вимагатимете повторний навчальний курс за темою проєкту)

Критерій оцінки виконання самостійної роботи

Кількість балів	Значення балів
26-30	Оригінальна самостійна робота, яка повністю виконана і відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення завдання. Відзначається уважністю до деталей, охайним виконанням.
20-25	Повністю завершена робота. Відповідає вимогам до оформлення сутності та графічного дизайнерського завдання з декількома помилками які можливо виправити без зміни початкового задуму. Достатньою кількістю деталей.
13-19	В цілому завершена робота. Відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання. З недопрацьованими деталями і деякими помилками, огріхами в обробці графіки. Які

	неможливо виправити без зміни початкового задуму.
6-12	Робота не відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання, з недопрацьованими частинами і помилками які неможливо виправити не змінивши початкового задуму; (можлива доробка проектного рішення на існуючий основі)
0-5	Робота не відповідає вимогам до сутності та графічного оформлення дизайнерського завдання, містить сліди генерування замість особистої роботи, з великими недоліками та помилками які потребують кореневої переробки початкового задуму або плагіат, згенероване зображення; (вимагатимете повторний навчальний курс за темою проекту)

Критерій оцінки відвідування студентом аудиторних занять – max. 5 балів

Кількість балів	Значення балів
5	Регулярне відвідування
4	Відвідування із незначними пропусками
3	Відвідування половини занять
2-1	Відвідування менше половини занять
0	Відсутність

Критерії оцінки екзамену Форма проведення – тести

Кількість балів	Екзамен складається з 25 теоретичних питань по 4 бали за кожне. Питання з декількома правильними відповідями оцінюються пропорційно до кількості правильно обраних відповідей.
4	Правильна відповідь
3	75% правильних відповідей у питанні з множинним вибором.
2	50% правильних відповідей у питанні з множинним вибором.
1	25% правильних відповідей у питанні з множинним вибором.
0	Невірна відповідь

6. ПОЛІТИКА КУРСУ

Політика курсу передбачає відповідальність викладачів та студентів: прозорість оцінювання; інформування та реалізацію політики академічної доброчесності при організації освітнього процесу здобувачів вищої освіти.

Курс передбачає індивідуальну та групову роботу в колективі у встановлений термін. Середовище на занятті є дружнім, творчим, відкритим до конструктивної критики.

Усі завдання передбачені програмою, мають бути виконані у встановлений термін.

Порядок зарахування пропущених занять відбувається шляхом самостійного опрацювання студентами навчального матеріалу з теми пропущеного заняття.

Студенти мають керуватися у своїй діяльності Кодексом академічної доброчесності Українського Державного Університету Науки та Технологій наказ №14 від 10.03.2023 р., яким встановлено загальні моральні принципи та правила етичної поведінки.

Неприйнятними у навчальній та науково-дослідницькій діяльності для здобувачів вищої освіти та працівників університету є: академічний плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво, необ'єктивне оцінювання.

Дотримання академічної доброчесності здобувачів вищої освіти передбачає:

- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;

- самостійне виконання всіх видів робіт, завдань, форм контролю, передбачених робочою програмою навчальної дисципліни;
- посилення на джерела інформації у разі використання ідеї, розробок, тверджень, відомостей інших авторів;
- надання достовірної інформації про результати (наукової, творчої) діяльності.

У випадку надзвичайної ситуації (епідемії, пандемії, стихійного лиха, введення надзвичайного стану і т. д.) студенти повинні дотримуватися правил поведінки, які встановлені відповідними інструкціями.

7. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Посібник користувача Adobe Photoshop. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
2. Посібник користувача Adobe Illustrator. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
3. Вивчайте Photoshop. URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/photoshop>
4. Вивчайте Illustrator URL: <https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/illustrator>
5. Lernen | Inkscape. URL: <https://inkscape.org/learn/>
6. Figma Learn - Help Center. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us>
7. Методичні вказівки для практичної роботи.

Допоміжна

8. Вольська, С. Ю. Практикум з інформатики. Комп'ютерна графіка. Photoshop : Навч. посібник / С. Ю. Вольська. К. : Вид-во Європ. ун-ту, 2002. 53 с.
9. Photoshop уроки. URL: <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>
10. Photoshop уроки. URL: https://www.youtube.com/Adobe_photoshop
11. Photoshop уроки. URL: <http://tutsplus.evanto.com>
12. Вільямс Робін. Книга для недизайнерів. Vivat. 2022. 240 с.
13. Рудер, Еміль. Типографіка: Шрифт і верстка. Москва: Издательство Стройиздат, 1980. 280 p.
14. Faulkner A., Chavez C. Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2018 release). Pearson Education, 2017. 561 p.
15. Von Glitschka. Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork. Berkeley, CA: New Riders. 2010. 312 p.
16. Galer, Mark. Digital Imaging: Essential Skills. Burlington, MA: Focal Press. 2007. 264 p.
17. Rodney, Andrew. Color Management for Photographers: Hands on Techniques for Photoshop Users. Burlington, MA: Focal Press. 2005. 336 p.
18. Pattinson, Robert. Learning Figma: Design and Prototype UI/UX. Independently Published. 2021. 240 p.
19. Fraser, Bruce, and Jeff Schewe. Real World Image Sharpening with Adobe Photoshop, Camera Raw, and Lightroom. Berkeley, CA: Peachpit Press. 2009. 352 p.
20. Wood, Brian. Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. San Jose, CA: Adobe Press. 2021. 480 p.
21. Kelby, Scott. The Adobe Photoshop Lightroom Classic CC Book for Digital Photographers. Berkeley, CA: New Riders. 2018. 432 p.

8. ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

1. Електронний каталог Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського. URL: <http://www.nbuv.gov.ua>
2. Національна історична бібліотека України. URL: www.nibu.kiev.ua
3. Про рекламу : Закон України [Електронний ресурс] // Відомості Верховної Ради України /ВРУ. Київ, 1996, № 39. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/270/96-%D0%B2%D1%80#Text>
4. Електронний каталог бібліотеки Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. URL: <http://library.nakkkim.edu.ua>
5. Теорія та практика дизайну // архіви // наукові журнали національний авіаційний університет. URL: [http://jrn1.nau.edu.ua/index.php/ Design/ issue/archive](http://jrn1.nau.edu.ua/index.php/Design/issue/archive)
6. Періодичні та серійні видання. URL: <http://resource.history.org.ua/ejournal/EJ00000002>
7. Актуальні проблеми психології. URL: <http://modern-construction.org.ua/index.php/mc/index5>. Список повнотекстових наукових фахових видань України. URL: <https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/ESU/issue/archive>
8. Список повнотекстових наукових фахових видань України. URL: <https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/ESU/issue/archive>
9. **Віртуальний читальний зал бібліотеки ПДАБА** / Кафедра Дизайну та реконструкції архітектурного середовища / Дизайнерська діяльність: екологічне проєктування. Свірко В.О.. [Електронний ресурс]/Режим доступу: <http://surl.li/epawu>
10. **Віртуальний читальний зал бібліотеки ПДАБА** / Кафедра Дизайну та реконструкції архітектурного середовища / Дизайн звичних речей. Норман А. Д. [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://surl.li/epaxh>

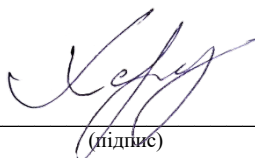
Розробник(и)  _____ (Каріна ФОМІНА)
(підпис)

Гарант освітньої програми  _____ (Лариса ЯНКОВСЬКА)
(підпис)

Силабус затверджено на засіданні кафедри

Дизайну та реконструкції архітектурного середовища _____
(назва кафедри)

Протокол від «_27_» _____ 08 _____ 2025 року № __1__

Завідувач кафедри  _____ (Катерина ХАРЧЕНКО)
(підпис)