



НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»



Видавничо-поліграфічний інститут

Інститутський КАТАЛОГ

вибіркових навчальних дисциплін циклу професійної підготовки
освітніх програм
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

*Затверджено на засіданні Вченої ради
Видавничо-поліграфічного інституту
Протокол № 7 від 30.01.2020 р.*

Київ 2020

Відповідно до розділу X статті 62 Закону України «Про вищу освіту» (№ 1556-VII від 01.07.2014 р.), Вибіркові дисципліни – дисципліни вільного вибору студентів для певного рівня вищої освіти, спрямовані на забезпечення загальних та спеціальних (фахових) компетенцій за спеціальністю. Обсяг вибіркових навчальних дисциплін становить не менше 25% від загальної кількості кредитів ЄКТС, передбачених для даного рівня освіти.

Каталог містить анотований перелік дисциплін професійної підготовки, які пропонуються для обрання студентами першого (бакалаврського) рівня ВО згідно навчального плану на наступний навчальний рік. Студенти обирають дисципліни з урахуванням їх пререквізитів (вимог до початку вивчення).

- **студенти I курсу** – обирають дисципліни для другого року підготовки;
- **студенти II курсу** – обирають дисципліни для третього року підготовки;
- **студенти III курсу** – обирають дисципліни для четвертого року підготовки;
- **студенти I та II курсу, які навчаються за скороченою програмою бакалавра (інтегрованими планами)** - обирають дисципліну відповідно до їх навчального плану.

Кафедри при обробці результатів вибору студентами вибіркових дисциплін перевіряють виконання критерію «вимоги до початку вивчення дисциплін». У разі виявленні невідповідності, зі студентами проводяться консультації, після яких відбувається повторна процедура вибору.

Зі всіма аспектами щодо реалізації права студентів на вибір дисциплін можна ознайомитися в Положенні про порядок реалізації права на вільний вибір дисциплін.

Інститутський Ф-Каталог-2020

Дисципліни для вибору першокурсниками на другий рік навчання	
<i>Міфологія та мистецтво</i>	5
<i>Основи живопису</i>	6
<i>Візуальне мистецтво</i>	7
<i>3D Моделювання і 3D друк</i>	8
<i>Цифрова фотографія</i>	9
<i>Історія світової видавничої справи</i>	10
<i>Медіакомунікації та новітні медіа</i>	11
<i>Інструментальні засоби обробки контенту</i>	12
<i>Професійна комунікація</i>	13
<i>Документознавство і діловодство</i>	14
Дисципліни для вибору другокурсниками на третій рік навчання	
<i>Професійна комунікація</i>	13
<i>Документознавство і діловодство</i>	14
<i>Основи кольорознавства</i>	15
<i>Елітарна культура</i>	16
<i>Скетчинг</i>	17
<i>Технічна естетика</i>	18
<i>Дизайн у рекламі та PR</i>	19
<i>Дизайн шрифтів</i>	20
<i>Рекламний менеджмент</i>	21
<i>Книгорозповсюдження та виставкова діяльність</i>	22
<i>Технології опрацювання векторних зображень</i>	23
<i>Технології опрацювання растрових зображень</i>	24
<i>Верстка друкованих видань</i>	25
<i>Основи проектування цифрових продуктів</i>	26
<i>Конструювання прототипів і шаблонів веб-сторінок</i>	27
<i>Мультимедійні технології відтворення раритетних видань</i>	28
<i>Засоби проектування комп'ютерних видавничих систем</i>	29
<i>Технології візуалізації та анімації</i>	30
<i>Технології цифрового друку</i>	32
Дисципліни для вибору третьокурсниками на четвертий рік навчання	
<i>Книгорозповсюдження та виставкова діяльність</i>	22
<i>Технології опрацювання векторних зображень</i>	23
<i>Технології опрацювання растрових зображень</i>	24
<i>Верстка друкованих видань</i>	25
<i>Основи проектування цифрових продуктів</i>	26
<i>Конструювання прототипів і шаблонів веб-сторінок</i>	27

<i>Мультимедійні технології відтворення раритетних видань</i>	<i>28</i>
<i>Засоби проектування комп'ютерних видавничих систем</i>	<i>29</i>
<i>Технології візуалізації та анімації</i>	<i>30</i>
<i>Технології цифрового друку</i>	<i>32</i>
<i>Основи естетики дизайну і техніки</i>	<i>33</i>
<i>Поліграфічна галузь і основи її розвитку</i>	<i>34</i>
<i>Розробка видавничо-поліграфічної продукції від ідеї до впровадження</i>	<i>35</i>

Дисципліна	Міфологія та мистецтво
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	2
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Знання з історії світової культури, історії літератури на рівні шкільної програми.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – міфологічні і релігійні першоджерела світової культурної спадщини; – міфологічні і релігійні сюжети світового мистецтва; – пам'ятники і шедеври світового мистецтва, що зображують міфологічні та релігійні сюжети з найдавніших часів до початку XXI століття; – персоналії митців різних епох і напрямків, у творчості яких представлена міфологічна і релігійна тематика.
Чому це цікаво/треба вивчати	Задля здатності вільно орієнтуватися в міфологічних і релігійних темах і мотивах світового мистецтва.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – самостійно аналізувати, зіставляти, виявляти світоглядні, змістовні, стилістичні особливості творів світового мистецтва; – знати шедеври світового мистецтва, що зображують міфологічні та релігійні сюжети з найдавніших часів до початку XXI століття.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – вільно орієнтуватися в міфологічних і релігійних першоджерелах світової культурної спадщини; – застосовувати набуті знання під час міжкультурної комунікації.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, семінари.
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Основи живопису
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	2
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з образотворчого мистецтва на рівні шкільної програми .
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – Живопис , як вид образотворчого мистецтва. – Теорії кольору. – Живописні техніки. Акварель. Олія .Гуаш .Темпера .Акрил . Батик. Енкаустика. Левкас. Пастель. Емаль. (теорія і частково практика) – Натурний живопис. – Декоративний живопис. – Абстракція. Формальний живопис. Основи композиції. – Швидкі етюди та тривалі постановки. – Робота з уяви і з пам'яті. – Основні принципи в роботі над творчим задумом. Від ескізу до втілення. – Специфіка монументального розпису і робота над мініатюрою. – Жанри живописних творів. – Що таке плернерний живопис. – Живопис і семіотика. Засоби художнього мовлення. – Натюрморт .Портрет .Постать. Інтер'єр .
Чому це цікаво/треба вивчати	«На сотню людей , які вміють говорити ,знайдеться лише один уміючий думати. Однак на тисячу людей уміючих думати ,знайдеться лише один , той хто вміє бачити». (Джон Рьоскін). Живопис вчить людину різним принципам бачення і суттєво розвиває складні процеси в роботі мозку. Крім того безумовно вміння писати картини , володіти різними живописними техніками (базовий рівень) , розумітися на тонкощах образотворчого мистецтва.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>Написати натурну постановку. Володіти різними засобами кольоропередачі</p> <p>Створювати живописні картини. Освоїти різні живописні техніки</p> <p>Вивчити різні художні матеріали, їхні властивості та методи застосування .</p> <p>Оволодіти стилізацією та трансформацією.</p> <p>Втілити творчий задум і знайти свою художню мову ,опираючись на здобуті знання і внутрішнє бачення.</p> <p>Розбиратись в творах мистецтва і вміння оцінити художній твір.</p> <p>Розпізнавати живописні техніки , стилістику і напрями , як в сучасному мистецтві . так і в культурній мистецькій спадщині.</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – вміння створити живописний твір від задуму до втілення. – глибоке розуміння творів мистецтва. – розвиток зорової пам'яті та запам'ятовування образів . – сприйняття кольорової гамми, різні аспекти роботи з кольором – розвиток високого естетичного смаку – володіння методом створення кольорообразу.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, навчальний посібник, методичні рекомендації, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Практичні заняття , майстеркласи .лекції.
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Візуальне мистецтво
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	2
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Знання з історії світової культури, образотворчого мистецтва на рівні шкільної програми.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – Культурні феномени пов'язані з поняттям «візуальне» (історія образотворчого мистецтва, кіно, телебачення, реклами). – Класифікація візуальних форм у сфері культури. – Візуальна комунікація. – Психологічні аспекти візуальної культури.
Чому це цікаво/треба вивчати	Задля розуміння соціально-історичної еволюції візуального мистецтва.
Чому можна навчитися (результати навчання)	– Теоретичному аналізу конкретних практик візуальної культури.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – Розвивати та формувати професійне творче мислення, уяву і вміння бачити. – Застосовувати на практиці теоретичний інструментарій під час аналізу візуальних практик та артефактів. – застосовувати набуті знання під час міжкультурної комунікації.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми, навчальний посібник, методичні рекомендації.
Форма проведення занять	Лекції, семінарські заняття.
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	3D Моделювання і 3D друк
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	2
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Базові знання комп'ютерної графіки
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – область застосування 3D моделювання та 3D друку; – види 3D-моделей, 3D-моделювання; типи 3D принтерів; – огляд програм тривимірного моделювання; – методи і засоби опрацювання інформації, створення зображення у програмах 3D-моделювання; – інструментарій програмного забезпечення для вирішення прикладних практичних завдань тривимірного моделювання; – правила підготовки моделей для 3D-друку.
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>Тривимірне полігональне, сплайнове моделювання є невід'ємною складовою при створенні тривимірної анімації, відеоігр, часто рекламних роликів.</p> <p>3D моделювання в сукупності з 3D друком забезпечує можливість тестування моделей до початку їх серійного виготовлення, скорочує проектну стадію підготовки виробництва.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>Створювати тривимірні моделі (полігональні, сплайнові, NURBS) за допомогою програмного забезпечення 3DMax (Cinema 4D/ Maya/ Blender).</p> <p>Створювати текстури та візуалізацію будь-яких просторових об'єктів (інтер'єр, екстер'єр, об'єкти природного середовища).</p> <p>Застосовувати 3D-принтер для відтворення 3D-моделей.</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<p>Набутими знаннями та вміннями можна користуватися при створенні форми PET-тари та її тестування; візуалізації будь-яких просторових об'єктів; моделювання тривимірних об'єктів як основи для їх подальшої анімації.</p>
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча навчальна програми, силабус; презентації; методичні рекомендації.
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерні практикуми.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Цифрова фотографія
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	2
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Базові знання з класичної оптики, технологій обробки інформації та базові навички роботи з цифровими фотоапаратами
Що буде вивчатися	Історія розвитку цифрової фотографії. Основні поняття та аспекти цифрової фотографії. Особливості сучасних цифрових фотокамер. Оснащення типової фотостудії. Специфіка створення якісної цифрової фотографії. Основні закони, правила та прийоми цифрової фотографії. Вибір схем освітлення для різних жанрів фотографії. Оцінка, контроль та корегування показників експозиції та їхній вплив на якість цифрової фотографії. Особливості створення портретної, предметної, пейзажної та архітектурної фотографії. Апаратне та програмне забезпечення сучасної фотолабораторії. Система управління кольором (color management system) для цифрової фотографії.
Чому це цікаво/треба вивчати	Цифрова фотографія є невід'ємною частиною сучасного світу та може застосовуватися в різноманітних сферах нашого життя, від соціальних медіа до друкованих і електронних видань. Тому вивчення різноманітних аспектів створення цифрової фотографії дозволить підвищити їх естетичну складову та якість.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися при створенні серії тематичних цифрових фотографій із забезпеченням коректної композиції кадру, глибини різкості та кольоровідтворення. Також, набуті знання і вміння дозволять підвищити навички роботи з цифровими фотоапаратами, зокрема щодо вибору режимів експозиції та застосування додаткового оснащення.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Знання: — основних підходів та методів щодо корегування цифрових фотографій; — знання програмного забезпечення та комп'ютерних інформаційних технологій для створення і опрацювання цифрових фотографій; — базових підходів застосування системи управління кольором для цифрової фотографії; — основних принципів функціонування та оснащення сучасної цифрової фотокамери. Уміння: — вибору раціональних режимів фотозйомки; — аналізу та адаптації отриманих знань для професійного зростання; — користуватися засобами фото- та комп'ютерної техніки; — володіння базовими методами обробки цифрової фотографії; — вибору необхідної схеми освітлення для поширених жанрів фотографії; — користуватися методами та засобами підготовки цифрових фотографій.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, підручники, довідкові джерела.
Форма проведення занять	Лекційні заняття Лабораторні заняття Практичні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Історія світової видавничої справи
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	2
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Видавничої справи та редагування
Вимоги до початку вивчення	Базові знання зі всесвітньої історії, історії України та інших гуманітарних дисциплін на рівні шкільної програми
Що буде вивчатися	Ретроспектива розвитку видавничої справи від появи перших писемних текстів, ранніх форм рукописної книги у різних її формах (глиняні таблички, папірусні та пергаментні сувої, книжкові кодекси тощо) до друкованих книжкових, а згодом продовжуваних та періодичних видань у різних частинах світу. Вплив на розвиток видавничої справи політичних та економічних процесів, які відбувалися у різних державах. Тематику, типи й види видань. Діяльність відомих видавництв, видавців та редакцій різних періодичних видань тощо.
Чому це цікаво/треба вивчати	Ця дисципліна допоможе студентам зрозуміти як процеси, які відбувалися у минулому у видавничій галузі сприяли змінам у різних сферах суспільного розвитку.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Працювати з історико-книгознавчою інформацією; розробляти робочу документацію, застосовувати базові методи дослідницької діяльності щодо ретроспективи розвитку видавничої справи, брати участь у підготовці досліджень з історії видавничої справи, розрізняти інформаційні джерела різних видів, розробляти питання щодо конкретних тем для досліджень, здійснювати аналіз контенту історичних документів різних видів, розрізняти різні наукові методи.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Набуті знання допоможуть виходячи з оцінки того чи іншого історичного періоду визначити і охарактеризувати в його конкретних умовах закономірності становлення, тенденції і напрями розвитку видавничої справи
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програма дисципліни, РСО, навчальний посібник, публікації у фаховій та науковій періодиці
Форма проведення занять	Лекції, семінари у формі дискусій, обговорень, публічних виступів.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Медіакомунікації та новітні медіа
Рівень ВО	перший (бакалаврський)
Курс	2
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Видавничої справи та редагування
Вимоги до початку вивчення	Розуміння медіа як поняття та основних засад медіабізнесу в Україні та світі, здатність мислити критично та логічно, вміння оцінювати повідомлення та їхній вплив
Що буде вивчатися	Основні види новітніх медіа проти традиційних із акцентом на медіакомунікаційний складник, а саме – основ журналістської діяльності та ролі медіафахівця в епоху трансформації медіа, особливості роботи нових медіа; конвергентна та мультимедійна журналістика, сучасні методи роботи, новітні тренди розвитку медіакомунікацій.
Чому це цікаво/треба вивчати	Майбутній фахівець у галузі медіаменеджменту має всебічно розуміти процеси підготовки, поширення та формування впливу повідомлень в новітніх медіа. Вивчення журналістської діяльності, способів створення та поширення повідомлень, оцінки якості та ефективності дозволить краще формувати та впроваджувати управлінські рішення в системі медіакомунікацій.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Під час вивчення дисципліни студенти навчатимуться працювати в умовах ринку новітніх медіа, оцінювати та формувати бачення медіаринку в Україні та світі; адекватно оцінювати якість матеріалів; виокремлювати мету, функції та різновиди повідомлень в медіа; визначати когнітивні, емоційні та поведінкові компоненти впливу; подавати настанови й вилучати стереотипи в практиці медіа; виокремлювати та усувати недоліки; подавати структури потреб і аналіз мотивів споживачів періодики; розуміти загальні та спеціальні функції журналістики, норми медіаетики, методи журналістської діяльності, особливості підготовки журналістського твору. У процесі вивчення дисципліни будуть розглянуті практичні кейси з української та світової практики. Особлива увага приділяється способам поширення повідомлень за допомогою новітніх цифрових технологій – блоги, канали, подкасти, боти, інтерактивні видання тощо.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набуті знання можна використовувати під час подальшої роботи у системі медіаменеджменту для новітніх медіа, оцінки якості та ефективності медіаносіїв на ринку.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, презентації, конспект лекцій, масовий відкритий онлайн-курс «Цифрові комунікації в глобальному просторі» на платформі Prometheus.
Форма проведення занять	Лекції та практичні заняття у формі доповідей, аналітичних виступів, презентацій, виконання вправ.
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Інструментальні засоби обробки контенту
Рівень ВО	перший (бакалаврський)
Курс	2
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	Менеджменту видавничо-поліграфічної галузі
Вимоги до початку вивчення	Базові знання шкільного курсу інформатики, засвоєний курс Інформаційні системи і технології
Що буде вивчатися	Способи обробки контенту за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення: Microsoft Word, Microsoft Excel, Power Point, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign. Створення веб-сайтів на популярних CMS Joomla та Wordpress.
Чому це цікаво/треба вивчати	Робота медіаменеджера передбачає як створення різноманітного контенту, так і необхідність контролювати якість контенту, що надходить, а також вносити зміни, що неможливо без навичок роботи з відповідним інструментарієм. Знання програмного забезпечення та прийнятих стандартів щодо підготовки контенту необхідне для ефективного управління медійними підприємствами.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Здійснювати обробку текстової та табличної інформації. Основам роботи з растровими та векторними графічними редакторами, вивчити правила та отримати навички верстки. Розміщувати в мережі Інтернет програмний код веб-сайтів, здійснювати їх налаштування, оформлення та наповнення контентом.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – здійснювати опрацювання текстової інформації в програмі Microsoft Word; – опрацьовувати табличні дані, створювати графічний контент на базі числових даних в програмі Microsoft Excel; – створювати та готувати до поліграфічного відтворення або розміщення на електронних ресурсах векторної та растрової графіки в програмах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator; – верстати видавничу та невидавничу продукцію в програмі Adobe InDesign; – створювати веб-сайти на основі CMS Joomla та Wordpress.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програма дисципліни, РСО
Форма проведення занять	Лекції та лабораторні заняття
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Професійна комунікація
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	2 - 3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	Видавничої справи та редагування
Вимоги до початку вивчення	знання української мови та засад усного професійного мовлення, загальні знання з видавничої справи
Що буде вивчатися	Необхідні основи соціальних комунікацій, базові навички комунікаторів, секрети ефективної комунікації у професійному середовищі
Чому це цікаво/потрібно вивчати	Щоб зрозуміти власний напрям майбутньої професійної діяльності та дізнатися більше про професіоналів соціальних комунікацій
Чому можна навчитися (результати навчання)	Здобути навички професійного комунікатора, спробувати себе у різних професіях у сфері соціальної комунікації, навчитися вибудовувати вертикальні та горизонтальні професійні контакти
Як можна користуватися набутими знаннями та вміннями	Соціальні комунікації присутні в житті кожної сучасної людини. Набуті знання про професії у цій сфері сприятимуть професійному розвитку та більш ефективній комунікації, допоможуть у спілкуванні з майбутніми роботодавцями та колегами.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програма дисципліни , конспект лекцій, презентації, інформаційні повідомлення про представників різних професій зі сфери соціальної комунікації.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття, зустрічі з професіоналами зі сфери соціальних комунікацій
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Документознавство і діловодство
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	2-3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Видавничої справи та редагування
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання в межах шкільної програми
Що буде вивчатися	Загальне документознавство, окремі види видавничих документів, організація документообороту, та сучасного діловодства
Чому це цікаво/треба вивчати	Створює можливості для формування вміння логічно і структуровано висловлювати думки, застосовувати положення нормативних документів у професійній діяльності
Чому можна навчитися (результати навчання)	Етиці і культурі підготовки службових документів, набути практичних навичок роботи з документами, що зустрічаються у повсякденній практиці фахівців різних організацій.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Знання основ документообігу можуть бути використані при складанні та редагуванні документів різного призначення (наказів, службових записок, офіційних листів тощо)
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, електронний конспект лекцій
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Основи кольорознавства
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Знання з історії світової культури, образотворчого мистецтва на рівні шкільної програми.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – Кольорознавство та колористика. Іоханнес Іттен. Джозеф Альберс. – Колір в різних наукових дисциплінах. – Фізична природа кольору. Особливості зорового сприйняття кольору. – Кольорова гармонія. Форма і колір. Сім типів кольорових контрастів. – Просторове сприйняття кольору. Змішування кольорів. Композиція. – Нейроестетика. Десять універсальних законів мистецтва. В. Рамачандран. – Оптичні ілюзії кольору. Кваліа в сприйнятті кольору. – Теорії кольору .Кольорові системи. Кольорове конструювання .Стилізація .Трансформація. Семантика кольору. – Колір та художні прийоми і формування чуттєвого сприйняття. – Вплив кольору на психологічний стан людини.
Чому це цікаво/треба вивчати	Основною метою курсу є завдання розвинути у студентів естетичний смак і загальну кольорову культуру опираючись на синтез традиційних і нових підходів. Це ключ до сприйняття методом навчання і отримання досвіду.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – Розуміння впливу кольору на наше життя. – Вміння читати колір. – Розуміння феномену синтезії. – Розвиток візуальної пам'яті. – Вивчити художні прийоми і розвинути чуттєве сприйняття. – Вміння працювати з кольором. Застосовувати це вміння в різних аспектах.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – Розвивати та формувати професійне творче мислення , уяву і вміння бачити. – Базові принципи гармонізації кольору дозволять покращити роботу в усіх напрямках , де застосовується візуальний ряд. – Створювати та розробляти кольорообрази. – Цілісність і гармонічність людської чутливості дозволяє глибше розуміти навколишній світ і бути частиною процесу творення сьогодення. – Застосування безпосереднє : живопис, фотографія , дизайн , моделювання , декорування , флористика , комп'ютерна графіка і всі інші напрямки де передбачена робота з кольором.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисциплін кольорознавство та живопис , навчальний посібник, методичні рекомендації.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття.
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Елітарна культура
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Знання з історії світової культури, історії літератури на рівні шкільної програми.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – Основні типи еліт. – Теорії елітарного. – Теорії та практики елітарного в культурі та мистецтві. – Комунікативні функції елітарного та масового.
Чому це цікаво/треба вивчати	Задля формування здатності до міжкультурної та професійної комунікації з урахуванням особливостей елітарного та масового в культурі.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – визначати типи еліт; – виокремлювати «високе», «низьке», «елітарне», «масове» в мистецтві та літературі; – розуміти особливості елітарного мистецтва в різні історичні епохи; – давати обґрунтовані висновки щодо стратегій засобів комунікації з позицій елітарного та масового; – розуміти значення елітарного в процесі культуротворення.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – вільно орієнтуватися в особливостях існуючих еліт; – оцінювати тексти культури (твори мистецтва, а також медіа-тексти) з позицій елітарного та масового; – застосовувати набуті знання під час міжкультурної комунікації
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, монографії «Елітарність як компонент культуротворення: досвід неklasичної естетики», «Елітарна література в іменах», методичні рекомендації, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, семінари.
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Скетчинг
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання с образотворчого мистецтва в межах шкільної програми
Що буде вивчатися	Основи рисунку та перспективи, пропорцій людини, різноманітні графічні матеріали (вугілля, соус, туш, олівець, маркер) основи композиції. Практичні роботи з натурою, як короткочасні так і більш тривалі.
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс спрямований на розвиток творчого мислення, іншого бачення оточуючого середовища, аналіз об'єктів, вміння реалізовувати власні ідеї.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Основам рисунку, перспективи та композиції. Працювати з різними матеріалами, вдосконалити навички з тональної та лінійної трактовки натури. Вільно малювати для себе і розбиратись в основах рисунку. Розвиток творчої особистості.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Креативно підходити до вирішення різноманітних задач, реалізувати себе, як творець, аналізувати оточуючий світ.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програма з дисципліни. Фонд зразків рисунків попередніх років
Форма проведення занять	Практичні заняття, лекції
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Технічна естетика
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання на рівні шкільної програми
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – Загальне уявлення про науку "Технічна естетика" як теоретичну базу дизайну, акцент на проблемах техніки. – Системні проблеми в технічній естетиці та їх застосуванні. – Структурне дослідження функціональних складових технічної естетики (теорія формоутворення, композиція, теорія візуального сприйняття, орнаментики та ін.). – Технічна естетика як теоретична основа та інструмент синтезу дизайну, архітектури і мистецтва. – Історичний екскурс в продизайнерське проектування. – Зв'язок технічної естетики з суміжними науками – Базис формоутворення як ключової категорії технічної естетики – Визначення нових напрямків розвитку дизайну
Чому це цікаво/треба вивчати	Задля того, щоб при будь-якому виді проектування зуміти зв'язати естетичне сприйняття (що включає в себе сприйняття краси через почуття) з технічною або математичною стороною проектування. Крім того, буде сприяти глибині сприйняття попереднього досвіду проектування як базового, що важливо в епоху постмодернізму.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – коректно застосовувати терміни й поняття з технічної естетики и дизайну; – визначати рівень достовірності й аргументованості наукових теорій, пов'язаних з формоутворенням; – розуміти сучасні тенденції в концептуальному дизайн-проектуванні з акцентом на формоутворення
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – вільно орієнтуватися в масиві інформаційних ресурсів з різних напрямів природничого, гуманітарного й технічного знання; – застосовувати набуті знання (передусім про методи роботи з інформацією щодо досвіду попереднього історичного художнього проектування) для вирішення конкретних інформаційно-пошукових завдань у своїй професійній діяльності; – знаходити цікаві міждисциплінарні зв'язки під час власних досліджень
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, презентації лекцій. Науковий збірник «Технічна естетика і дизайн» (інтернет - ресурс). Монографії, які пов'язані з технічною естетикою. Для базису з теорії Підручники (зокрема, підручник академіка Яковлева, 2007).
Форма проведення занять	Лекції, практичні, семінари
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Дизайн у рекламі та PR
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з реклами та програми Photoshop https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj1vjXmd7nAhWE16YKHREOAAAYQFjADegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Fonline-photoshop.org%2Fedit%2F&usg=AOvVaw0S_iYrwVXAwwAja3flcOO
Що буде вивчатися	основні теми з дизайн – проектування об'єктів реклами
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс створено, враховуючи важливість знань специфіки художнього проектування об'єктів реклами, відображаючи бажання людей враховувати естетичні критерії при проектуванні об'єктів реклами, враховуючи моральні категорії, формувати гармонійне середовище в оточенні людини.
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: <ul style="list-style-type: none"> – прийомів дизайн - проектування елементів композицій об'єктів дизайну у рекламі та PR; – засобів гармонізації композиції об'єктів дизайну у у рекламі та PR; – найважливіших принципів композиції об'єктів дизайну у рекламі та PR; – засобів відображення національних та глобалізаційних рис в об'єктах у рекламі та PR; – концепції відображення об'єктів дизайну у рекламі та PR відповідно історії розвитку стилів мистецтва; – методики проектування об'єктів дизайну відповідно трьом основним гілкам дизайну з акцентом на графічний дизайн. уміння: <ul style="list-style-type: none"> - концептуально розробляти об'єкти дизайну у рекламі та PR відповідно теорії композиції та загальним методам дизайн – проектування, - аналізувати запропоновані дизайн - проекти у рекламі та PR, пропонуючи оптимальні варіанти створення. - працювати в парі з дизайнером та в команді
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Вивчення основ дизайн-проектування у рекламі та PR сприятиме особистісному зростанню, покращенню життя не тільки самому студенту, а й навколишньому світу, досягненню успіхів в професійній сфері як фахівця, що враховує естетичні показники і розуміє проблемні моменти зв'язку художнього проектування і реклами та використання знань в інших культурних видах діяльності.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО
Форма проведення занять	Лекції, лабораторні заняття
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Дизайн шрифтів
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; знання технологій опрацювання текстової та графічної інформації (програмне забезпечення Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).
Що буде вивчатися	Основне завдання викладення цієї дисципліни полягає у наданні студентам загального взаємопов'язаного уявлення щодо вивчення теоретичних основ будови літери, як графічної форми, історії виникнення та розвитку шрифтів, шрифтових стандартів, форматів комп'ютерних шрифтів, фірм-виробників шрифтів, технології проектування шрифтів, а також придбання студентами практичних навичок у створенні дизайнерських шрифтів; створенні та редагуванні шрифтів в спеціалізованих редакторах; у роботі з засобами, що забезпечують управління шрифтами, орієнтуватись у сучасному стані та напрямках розвитку графічного дизайну; грамотно використовувати шрифтову графіку при створенні елементарних об'єктів графічного дизайну.
Чому це цікаво/треба вивчати	Розробка шрифтового оформлення - один з ключових моментів розвитку сучасного графічного дизайну, тому опанування основних його методів та надасть змогу <ul style="list-style-type: none"> - застосовувати шрифти різних класифікаційних груп для тексту відповідно до змісту та призначення; - поєднувати гарнітури шрифтів залежно від специфіки проекту; - форматовувати текст, застосовувати стилі у комп'ютерних програмах; - оформлювати основний, додатковий, довідковий текст з урахуванням вимог стандартів і естетики сприйняття; - працювати з шрифтовими файлами; - оформлювати шрифтами тексти і заголовки друкованих і електронних видань - визначення особливостей оформлення окремих елементів дизайну та особливих видів тексту; - компоновати окремі елементи дизайну за технічними правилами верстання; - побудови технологічних етапів сучасного дизайн-процесу; - вимірювати та розраховувати обсяги проекту в залежності від шрифтового оформлення;
Чому можна навчитися (результати навчання)	Результатом навчання є створений власний шрифт у програмах-конструкторах FontLab Studio, Font Creator та Adobe Illustrator .
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набуті знання можна застосовувати у розробці дизайну поліграфічної продукції, проектуванні електронного та мультимедійного видання, створення сайту.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча навчальна програма, силабус, навчально-методична література
Форма проведення занять	лекційні заняття, практичні роботи та комп'ютерні практикуми
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Рекламний менеджмент
Рівень ВО	перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	менеджменту видавничо-поліграфічної галузі
Вимоги до початку вивчення	Знання з маркетингу
Що буде вивчатися	- дослідження рекламного ринку; - планування рекламної діяльності; - медіа планування; - оцінювання ефективності рекламної діяльності організації
Чому це цікаво/треба вивчати	Успіх організації на ринку багато в чому залежить від ефективності її маркетингових комунікацій, складовою частиною яких є реклама. Ефективна реклама є одним із шляхів збільшення обсягів продажу та/або отримання додаткового прибутку, досягнення прихильності потенційних споживачів до товару. Рекламний менеджмент охоплює весь процес – від визначення потреби в рекламі до оцінки ефективності рекламної компанії.
Чому можна навчитися (результати навчання)	- проводити рекламні дослідження ринків; - планувати та управляти рекламною діяльністю підприємства, - визначати ефективність рекламної діяльності - формувати висновки й рекомендації з обґрунтування пріоритетних напрямів рекламної діяльності підприємств
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	- розробка тактичних і стратегічних планів рекламної діяльності; - визначення ефективності рекламної кампанії та розробка рекомендацій щодо її удосконалення.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, навчальний посібник, методичні рекомендації, презентації лекцій.
Форма проведення занять	лекції, практичні заняття
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Книгорозповсюдження та виставкова діяльність
Рівень ВО	перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	менеджменту видавничо-поліграфічної галузі
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з основ економіки, видавничої справи, маркетингу
Що буде вивчатися	Студенти отримають уявлення про сучасну систему книгорозповсюдження та її основні компоненти в Україні та світі. Зрозуміють сутність технології книгорозповсюдження, а саме: логістику, просування, форми та методи продажу книжкової продукції. Увага буде приділена структурі та інформаційній підтримці національного і глобального книжкового ринку, специфіці різних каналів книгорозповсюдження, зокрема, електронній торгівлі. Виставкова діяльність розглядатиметься як складова маркетингової стратегії медійного підприємства на прикладі міжнародних книжкових фестивалів, виставок і ярмарків.
Чому це цікаво/треба вивчати	У сучасному медійному світі книга у друкованому та цифровому форматах й досі залишається найпоширенішим медійним продуктом і має унікальну цінність – зберігає мудрість, транслює ідеї, розвиває уяву, формує наш світогляд, ціннісні орієнтири та критичне мислення. Книга не залишається консервативною, вона трансформується – отже, змінюються технології та канали книгорозповсюдження. І автору, і видавцю важливо знайти саме свого покупця, зацікавити його, спонукати до купівлі і прочитання. Вивчаючи цю дисципліну, ви дізнаєтесь – як сформувати спільноту закоханих у слово, знання, книгу, як запропонувати їм медійний продукт у зручний час та в зручному місці, як створити книжкову подію, яка запам'ятається надовго.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Студенти будуть знати й розуміти систему книгорозповсюдження в Україні та закордоном, сегментацію ринку книжкової продукції, модель поведінки покупців, специфіку різних каналів розповсюдження друкованих та електронних видань, технологію проведення виставкових заходів.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Студент вмітиме вивчати попит покупців книжкової продукції, обирати найкращі канали книгорозповсюдження для конкретного видання і його цільової аудиторії, розробляти програму заходів з просування і продажу книг, надавати рекомендації щодо збутової та цінової політики медійного підприємства, розробляти організаційний план його виставкової діяльності.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, електронний конспект лекцій, кейси для практичних занять, мультимедійні презентації та відео.
Форма проведення занять	Лекційні, семінарські, практичні заняття. Проведення практичних занять на базі книготорговельних підприємств, книжкових виставок та фестивалів. Дискусії, моделювання ситуацій.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Технології опрацювання векторних зображень
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Засвоєння основ теорії кольору, основної термінології видавництва та поліграфії
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – область застосування векторної графіки; – векторні зображення, їх властивості; – формати файлів векторних зображень, – огляд програм векторної графіки; – методи і засоби опрацювання зображення у програмах векторної графіки; – інструментарій програмного забезпечення для вирішення прикладних практичних завдань (створення логотипів, інфографіки, ілюстрацій, елементів гільйоширної техніки, пакування тощо);
Чому це цікаво/треба вивчати	Векторна графіка є невід'ємною складовою при створенні дизайну друкованої продукції (логотип, візитка, пакування, етикетка, продукції з елементами захисту – дипломи, сертифікати, банкноти, оформлення книжково-журнальної продукції тощо) та веб-дизайну
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>Створювати макети поліграфічної продукції для друку та веб-дизайну за допомогою програмного забезпечення Illustrator, CorelDraw.</p> <p>Створювати елементи графічного захисту гільйоширної техніки (тангірні сітки, бордюри, розетки) за допомогою програмного забезпечення Cerber, <u>SecuriDesign</u>.</p> <p>Створювати та редагувати векторні шрифти за допомогою програмного забезпечення FontCreator.</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися при створенні дизайну друкованої продукції та веб-дизайну, зокрема: логотип, візитка, буклет, пакування, етикетка, диплом, сертифікат, банкнота, обкладинка книжково-журнальної продукції, інфографіка, іконка для вебу, основа для флеш-дизайну тощо.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча навчальна програми, силабус; презентації.
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерні практикуми.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Технології опрацювання растрових зображень
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції та електронних видань; загальні знання основ теорії кольору
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – особливості формування растрової графіки; – способи та особливості оцифрування оригіналів; – поняття «роздільної здатності», види та вибір роздільної здатності; – види кольірних моделей: характеристика, сфери застосування; – калібрування та профілювання комп'ютеризованих видавничих систем; – управління кольором у програмних пакетах Adobe ; – прийоми ретушування в програмі Adobe Photoshop; – прийоми частотної корекції в програмі Adobe Photoshop; – проведення кольірної та градаційної корекції в Adobe Photoshop, Camera Raw, Adobe Photoshop Lightroom; – прийоми колажування при створенні оригінал-макетів в програмі Adobe Photoshop; – прийоми обробки зображень зі специфічним кольірним представленням у програмі Adobe Photoshop; – особливості обробки портретних зображень; – формування власних кольірних комбінацій для підготовки оригінал-макетів за допомогою Adobe Color; – формати файлів для коректного збереження зображень, залежно від їх подальшого використання.
Чому це цікаво/треба вивчати	По завершенню курсу студенти отримують знання з оцифрування, обробки, ретушування, кольоро- та градаційної корекції, колажування растрових зображень з метою створення власних оригінал-макетів, призначених для виведення на друк або розміщення в цифровому вигляді
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способів та технологічного процесу оцифрування та опрацювання растрових зображень; апаратного забезпечення опрацювання зображень; форматів файлів; спеціальних програм обробки растрових зображень; особливостей додрукарської підготовки оригінал-макетів для різних видів друку. <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – аналізувати та оцінювати придатність оригіналів до відтворення; працювати з пристроями введення/виведення інформації; виконувати ретушування, кольоро- та градаційну корекцію за допомогою програм Adobe Photoshop, Camera Raw, Adobe Photoshop Lightroom; створювати оригінал-макети у програмі Adobe Photoshop; коректно зберегти оригінал-макет.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<p>Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для опрацювання зображень, які в подальшому технологічному процесі можуть бути розміщені як в електронних так і в друкованих виданнях.</p> <p>Опрацьовувати зображення: проводити ретушування, кольоро- та градаційну корекцію.</p> <p>Створювати оригінал-макети для виведення на друк.</p>
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, силабус, навчально-методичний посібник (електронне видання).
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Верстка друкованих видань
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; загальні знання теорії кольору; технологій опрацювання текстової та графічної інформації.
Що буде вивчатися	<p>Основні видавничі поняття. Призначення та види макетів, розробка та створення макетної сітки. Шрифтове оформлення видань: художні ефекти в оформленні тексту; психологія сприймання шрифтів; читабельність шрифту; види шрифтів; типові проблеми при роботі зі шрифтами. Особливості заверстування ілюстрацій: види, призначення, особливості верстки. Застосування декоративних елементів в оформленні друкованих видань. Специфіка оформлення акцидентної продукції, на прикладі буклетів/ проспектів. Особливості верстки книжкових видань. Правила верстки та оформлення газет. Особливості верстки журнальних видань. Особливості оформлення обкладинок. Нестандартна верстка. Основні помилки при створенні друкованих видань. Загальні правила верстки. Основні вимоги до верстки видань.</p>
Чому це цікаво/треба вивчати	По завершенню курсу студенти отримують знання та навички, які дозволяють розробляти макети видань різної складності; виконувати верстку друкованих видань, за розробленими макетами, у програмах QuarkXPress, Adobe InDesign
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання: – технічних вимог до макетування та верстки різних видів видань; – вимог до заверстування різних видів зображень; – вимог до вибору шрифтового оформлення видання; – особливостей оформлення кожного виду видання засобів макетування та верстки за допомогою програм QuarkXPress, Adobe InDesign.</p> <p>вміння: – створювати ескізні розрахункові макети художнього оформлення видань; – створювати та редагувати всі види друкованих видань різної складності; – працювати у програмних пакетах QuarkXPress, Adobe InDesign; – зберігати та експортувати оригінал-макети; – виконувати спуск полос.</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для макетування та верстки видань різної складності. Студенти набувають здатностей: виконувати макетування сторінок складання видань; створення оригінал-макетів у програмних пакетах QuarkXPress, Adobe InDesign
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, силабус, методичні вказівки до виконання комп'ютерного практикуму (електронне видання).
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Основи проектування цифрових продуктів
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	базові знання принципів проектування, технологій створення електронних видань, знання теорії кольору, принципи побудови композиції, правила типографіки; логічне мислення, здатність до аналізу, вміння сприймати критику
Що буде вивчатися	Принципи UX-дизайну; вивчення та аналіз користувацького досвіду; проектування цифрових інтерфейсів; типографіка та особливості підготовки тексту для інтерфейсу (мігросору); розробка дизайну цифрового продукту
Чому це цікаво/треба вивчати	Отримані знання, навички та вміння допоможуть сформувати професійний фундамент у сфері проектування цифрових продуктів
Чому можна навчитися (результати навчання)	Принципам проектування цифрових продуктів, основам розробки користувацького досвіду, основам юзабіліті, методам побудови дизайну на основі даних, принципи взаємодії на різних етапах реалізації проекту
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Отримані компетентності стануть надійною основою подальшого професійного зростання у напрямку проектування цифрових інтерфейсів та сприятимуть формуванню більш глибокого розуміння процесів створення та підтримки цифрових продуктів
Інформаційне забезпечення	Силабус дисципліни, навчальний посібник (методичні рекомендації), презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, роботи із комп'ютерного практикуму, практичні завдання, самостійні завдання в різних форматах: презентації результатів роботи, колективні дискусії, короткі письмові роботи, аналітичні вправи тощо
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Конструювання прототипів і шаблонів веб-сторінок
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Основи HTML, CSS, знання основ програмування та алгоритмізації, знання об'єктно-орієнтованого програмування, знання JavaScript на початковому рівні, знання комп'ютерних та серверних мереж.
Що буде вивчатися	Основи серверного влаштування систем. Способи розміщення сайтів на хостинг. Підключення багатокомпонентних систем (код, база даних, поштові сервери, відображення, системи управління кодом). Вивчення основних структурних блоків веб-порталів. Створення шаблонних сторінок засобами проектування мокапів (вайрфреймів) з елементами прототипування. Відтворення запроєктованих сторінок засобами високорівневого програмування в середовищі CMS. Налаштування шаблонів блогу/категорії/блог-посту. Налаштування шаблонів магазину/категорії/продукту. відтворення/клонування сторінок із використанням попередньо створених шаблонів.
Чому це цікаво/треба вивчати	Для уміння і розуміння як створюються та влаштовуються сучасні веб-сайти та портали, побудовані на типізації та шаблонізації структурного вмісту.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – розуміти принципи роботи веб-сервера і знати які технології застосовуються; – вміти підключати компоненти баз даних, коду та поєднувати з доменним сервісом; – вміти проектувати шаблони в засобах прототипування; – вміти відтворювати шаблони засобами високорівневого програмування; – вміти перевикористовувати створені шаблони.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Застосовувати їх до розробки веб-ресурсів.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, силабус.
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Мультимедійні технології відтворення раритетних видань
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій редакційно-видавничих та додрукарських процесів, опрацювання текстової та графічної інформації, обладнання, відповідного програмного та апаратного забезпечення
Що буде вивчатися	<p>Основне завдання викладення цієї дисципліни полягає у наданні студентам загального взаємопов'язаного уявлення щодо: цифрових технологій відтворення видань, вимог до програмного та апаратного забезпечення, технологічних параметрів та режимів, які використовуються для відтворення інформації.</p> <p>Програма дисципліни охоплює повний цикл цифрових технологій відтворення видань. Програмою передбачено вивчення сучасних комп'ютеризованих технологій, що застосовуються для цифрового відтворення видань.</p>
Чому це цікаво/треба вивчати	Ця дисципліна цікава оскільки дає уявлення якими способами та за допомогою якого програмного та апаратного забезпечення можна відтворити раритетні видання та перевести їх у електронне видання.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сучасних цифрових технологій відтворення інформації; - сучасного програмного забезпечення для цифрових технологій відтворення інформації; - основних понять та визначень; - графічних форматів для оцифрування; - інструментів обробки сканованих зображень; - правових аспектів створення електронних книг на основі друкованих; - технологій впровадження в електронний документ системи пошуку та навігації. <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> - користуватися програмним та апаратним забезпеченням для цифрових технологій відтворення інформації; - застосовувати цифрові технології відтворення інформації; - сканувати та розпізнавати видання; - налаштовувати скануючі пристрої; - обирати технологічні режими сканування, розпізнавання, обробки інформації; - обирати технологію відтворення видань.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Набутими знаннями та уміннями можна користуватися на поліграфічному підприємстві для сканування та опрацювання відсканованої інформації, користування таким програмним забезпеченням як Scankromsator, Scantailor, Adobe Acrobat, Adobe InDesign та ін.; для вибору технологічних режимів та вибору технології відтворення.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча навчальна програма., підручники та навчальні посібники
Форма проведення занять	Лекції, лабораторні та практичні роботи.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Засоби проектування комп'ютерних видавничих систем
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання інженерної графіки, мати загальні навички просторового мислення
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – розгляд проектування як невід'ємного процесу виробництва; – знайомство з поняттям САПР та основними програма CAD, CAM, CAE, CALLS; – методи проектування; – проектування конкретних моделей; – виконання основних операцій при проектування у системі КОМПАС 3Д; – навички складання технічних завдань; – коригувати проекту на кожному етапі проектування; – виконання процесу проектування у командах;
Чому це цікаво/треба вивчати	Вивчення дисципліни дозволить опанувати типовий інтерфейс проектувальних програм, дасть змогу зрозуміти процес проектування, як у ролі інженера, так і у якості замовника. Одержані знання можуть бути використані для проектування КВС, що підвищить конкурентоспроможність на світовому ринку.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основних термінів та їх визначень; – основ інтерфейсу програм для проектування; – методів та принципів проектування; – головних операцій при проектуванні; – вимог до моделей; – етапів проектування. <p>уміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – складати технічне завдання та навпаки опрацювати його; – розробляти план проектування; – безпосереднього проектування потрібної моделі; – просторового мислення; – працювати з деревом моделі; – працювати у команді;
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у проектувальних програмах. Обізнаність у наявних на ринку програмних пакетів для проектування та розуміння специфіки кожного, для яких задач кожен з них підходить. Розвиток просторового мислення дозволить підвищити здатність до адаптації, креативності, та генерування ідей. Здатність організувати свою діяльність, працювати індивідуально та в команді.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча навчальна програма, силабус, МВ з виконання ДКР
Форма проведення занять	Лекції, практичні та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Технології візуалізації та анімації
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки інформації, зокрема опрацювання векторних і растрових зображень, методів побудови тривимірних моделей
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – наукова термінологія, ключові поняття, методи і технології створення анімації; – фундаментальні принципи анімації; – інтерфейс програмного забезпечення для створення анімації; – методи і засоби створення анімації із використанням різних програмних засобів; – параметри та режими створення анімації; – створення елементів моушн-дизайну, зокрема у After Effects; – персонажна анімація; принципи роботи таймінгу і спейсінгу; – види анімаційних роликів; – особливості написання сценаріїв для створення анімаційних роликів в Adobe Animate.
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>Для отримання базових, фундаментальних знань, що допоможуть власноруч створювати цікаві анімаційні ролики.</p> <p>Для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації в таких перспективних напрямках, як створення персонажів для мультимедійних додатків, видань та комп'ютерних ігор, створення анімованих елементів моушн-дизайну, анімованої реклами тощо.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – термінології, що використовується в анімації; – основ побудови анімації; – сучасних видів програмного забезпечення для анімації; – режимів та параметрів рендерингу та візуалізації; – різних видів оптичних іграшок. Растрова, векторна та фрактальна графіка. Суть, призначення й математичний зміст кривих Безьє; – структури програмних продуктів для побудови анімації та опис основних режимів. Складові панелі інструментів; – програмні продукти для створення покадрової анімації. Поняття ключових кадрів. Принципи створення й особливості анімації руху. Розкадрування форми та її особливості; – поняття банера, види банерів, їхнє призначення. Принципи використання факторного аналізу для розробки реклами. Багатокритеріальна оцінка якості рекламної анімованої продукції із використанням тривимірної графіки; – існуючі методи тестування й оптимізації анімаційних кліпів для різних призначень; – структури програмного продукту Adobe After Effects та опис основних режимів. Складові панелі інструментів; – теоретичні основи мови програмування Action Script та ознайомлення з її об'єктною моделлю; – методи програмного малювання та створення програмної анімації за допомогою Action Script; <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – створювати покадрову анімацію; – створювати анімацію на основі розкадрування руху; – створювати анімацію за технологією ключових кадрів; – створювати анімацію за допомогою розкадрування форми. Використовувати анімацію розкадрування форми в анімаційному проєкті спільно з іншими видами анімації; – створювати анімацію руху за заздалегідь обраним шляхом складної форми. Створювати анімацію на основі шару-маски; – обирати оптимальний склад компонентів для динамічної форми;

	створювати цілісний анімаційний проект з урахуванням наданих вимог до його складу.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях. Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації. Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків. Здатність організувати свою діяльність, працювати автономно та в команді. Навички використання інформаційно-комунікаційних технологій для пошуку, оброблення, аналізу та використання інформації з різних джерел. Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу та встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами. Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії. Здатність застосовувати методи і засоби створення анімації.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча навчальна програма, силабус
Форма проведення занять	Лекції та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Технології цифрового друку
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3-4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Знання технологічних етапів проведення додрукарських та друкарських процесів класичних методів друку; видів, характеристик витратних матеріалів та функціональних можливостей відповідного устаткування
Що буде вивчатися	Технологічні процеси та технічні засоби цифрових способів друку для виготовлення друкованих видань з використанням відповідного устаткування
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс створено з урахуванням розвитку сучасних комп'ютеризованих технологій та технічних засобів, що використовуються для виготовлення друкованих видань цифровими технологіями
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: <ul style="list-style-type: none"> – теоретичних основ підготовчих і основних технологічних операцій процесів цифрових технологій друкування; – технологічних характеристик друкарського обладнання та прогресивних методів його експлуатації; – особливостей підготовки основних та допоміжних матеріалів до процесу друку та особливості їх взаємодії в процесі друку; – умов якісного проведення процесу друку у цифрових технологіях; – термінології, що використовується у видавничо-поліграфічній справі.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Вивчення технологічних особливостей процесів цифрового друку дозволить орієнтуватись у сучасних тенденціях та аналізувати основні напрями науково-технічного прогресу в області технології друкарських процесів цифрових способів, обирати раціональну технологію для виготовлення певного виду друкованої продукції з урахуванням техніко-технологічних характеристик відповідного друкарського устаткування та витратних матеріалів, контролюючи процес на всіх технологічних етапах.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, методичні вказівки до виконання практичних робіт та РГР.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття (контроль якості виконання технологічних етапів виготовлення друкованої продукції різними цифровими способами)
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Основи естетики дизайну і техніки
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Знання на рівні шкільної програми з математики та фізики, загальні знання з теорії філософії
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – Загальне уявлення про естетику дизайну, мистецтва і техніки. – Основні естетичні категорії в контексті сприйняття об'єктів дизайну, мистецтва і техніки. – Дизайн, декоративно-прикладне й образотворче мистецтво як цілісна система в контексті функцій. – Зображально-виражальна природа дизайну та мистецтва. – Структурне дослідження функціональних складових технічної естетики (теорія формоутворення, композиція, орнаментики та ін.). – Естетична свідомість людини в контексті сприйняття об'єктів дизайну, мистецтва і техніки. – Естетика стилів у дизайні та мистецтві. – Загальне уявлення про естетику українського дизайну та мистецтва. – Естетичні категорії, напрямки вивчення естетики як базис для визначення нових напрямків розвитку дизайну.
Чому це цікаво/треба вивчати	Щоб при будь-якому виді проектування вміти використовувати естетичне сприйняття (що включає в себе сприйняття краси через почуття). Отримані знання будуть сприяти глибині сприйняття попереднього досвіду проектування як базового, що важливо в сучасну епоху постмодернізму
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – коректно застосовувати терміни й поняття з естетики дизайну, мистецтва і техніки , – вміти прогнозувати зміну елементів, пов'язаних з формоутворенням; – вміти використовувати поняття основних естетичних категорій при дизайн-проектуванні в контексті сприйняття об'єктів дизайну, мистецтва і техніки
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – вільно орієнтуватися в масиві інформаційних ресурсів з різних напрямів природничого, гуманітарного й технічного знання; – застосовувати набуті знання (передусім про методи роботи з інформацією щодо досвіду попереднього художнього проектування) задля вирішення конкретних інформаційно-пошукових завдань у своїй професійній діяльності; – знаходити цікаві міждисциплінарні зв'язки під час власних досліджень
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, презентації лекцій. Підручник буде виданий у 2021 р.
Форма проведення занять	Лекції, семінари, індивідуальні завдання
Семестровий контроль	залік

Дисципліна	Поліграфічна галузь і основи її розвитку
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Машин та агрегатів поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Знання з технології поліграфічного виробництва, з обладнання поліграфії, а також з загальноосвітніх дисциплін – фізики, математики, хімії, електротехніки та електроніки
Що буде вивчатися	В процесі викладання дисципліни вирішуються наступні задачі: <ul style="list-style-type: none"> – формування професійних знань з основних напрямків розвитку обладнання та технологічних процесів поліграфічного виробництва; – вивчення впливу технологічних параметрів процесів з виготовлення поліграфічної продукції на конструктивні особливості машин; – знайомство з сучасними технологічними рішеннями виробничого процесу розповсюдження інформації і перспективи його подальшого розвитку.
Чому це цікаво/треба вивчати	Для усвідомлення логіки впливу науково-технічного прогресу на розвиток поліграфічної галузі. Результатом вивчення дисципліни є знання з будови поліграфічного обладнання, тенденцій їх розвитку, уміння правильно визначити устаткування для виготовлення поліграфічної продукції. Це допоможе скласти обґрунтоване уявлення про перспективи обраної спеціальності.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – визначати рівень достовірності й аргументованості наукових теорій; – на прикладі історичних тем проводити наукові диспути і дискусії, аргументовано відстоювати власну позицію; – набути вміння аналізувати основні фактори, які впливають на технічні і технологічні показники обладнання.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – вільно орієнтуватися в масиві інформаційних ресурсів з різних напрямів; – застосовувати набуті знання для вирішення конкретних інформаційно-пошукових завдань у своїй професійній діяльності; – розуміння та критичне осмислення основних критеріїв визначення перспективних напрямів розвитку галузі; – здатність комплексно оцінювати вплив середовища функціонування технологічних і виробничих процесів для удосконалення параметрів продукції; – здатність оптимізувати логістичну та виробничу діяльність поліграфічного підприємства і наявного устаткування для синхронізації його окремих елементів.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, навчальний посібник, методичні рекомендації, презентації.
Форма проведення занять	Лекції, семінари, можливість відпрацювання практичних занять у виробничих умовах (на поліграфічних підприємствах).
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Розробка видавничо-поліграфічної продукції від ідеї до впровадження
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	5 кредити ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	Міжкафедральна дисципліна (Репрографії, ТПВ, ВСтАР, графіки, МВПГ, МАПВ)
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою, базові знання з інформаційних технологій, видавничо-редакційних процесів, технології поліграфічного виробництва, основ економіки.
Що буде вивчатися	Процес створення видавничо-поліграфічної продукції від генерування ідеї, розробки концепції, роботи з текстовим та графічним матеріалом до створення макету та презентації власного продукту. Тайм-менеджмент. Робота в команді.
Чому це цікаво/треба вивчати	Вивчення дисципліни не лише формує здатність до креативності, адаптації, дій у новій ситуації; надає можливість студентам випробувати себе на різних етапах робіт проектування видавничо-поліграфічних продуктів та застосовувати отримані знання для вирішення завдань професійної діяльності, а й забезпечує формування соціальних навичок (soft skills) таких як комунікативні, робота в команді тощо.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Студенти отримують знання та навички щодо створення видавничо-поліграфічного продукту, а саме: формування концепції продукту, розробки макетів видань, їх оформлення та презентації. Робота в команді сприяє розвитку комунікаційних вмінь та налагодженню конструктивних відносин.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Використання отриманих знань та набутих навичок для вирішення завдань майбутньої професійної діяльності. Здатність організовувати свою діяльність, працювати автономно та в команді.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча навчальна програма, кейси для практичних занять та індивідуальних завдань.
Форма проведення занять	лекції, практичні заняття, індивідуальні завдання
Семестровий контроль	залік