



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



Навчально-науковий видавничо-поліграфічний інститут

---

ЗАТВЕРДЖЕНО:  
Методичною радою  
КПІ ім. Ігоря Сікорського  
(протокол № 5 від «05» березня 2026 р.)

## **Ф-КАТАЛОГ**

**вибіркових навчальних дисциплін циклу професійної підготовки  
освітньої програми «Технології друкованих і електронних видань»  
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти  
за спеціальністю G20 Видавництво та поліграфія  
(186 Видавництво та поліграфія)**

Ухвалено  
Вченою радою Навчально-наукового  
Видавничо-поліграфічного інституту  
КПІ ім. Ігоря Сікорського  
(протокол № 7 від «26» лютого 2026 р.)

## РОЗРОБНИКИ:

*Бараускене Оксана Іванівна, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології поліграфічного виробництва*

*Золотухіна Катерина Ігорівна, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології поліграфічного виробництва*

*Зоренко Оксана Володимирівна, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології поліграфічного виробництва*

*Зоренко Ярослав Володимирович, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри репрографії*

*Клименко Тетяна Євгеніївна, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології поліграфічного виробництва*

*Коротенко Олена Володимирівна, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології поліграфічного виробництва*

*Палюх Олександр Олександрович, доктор технічних наук, професор, професор кафедри репрографії*

*Скиба Василь Миколайович, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри репрографії*

*Талімонова Надія Леонідівна, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології поліграфічного виробництва*

*Трищук Руслан Любомирович, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри репрографії*

*Хмілярчук Ольга Іларіонівна, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології поліграфічного виробництва*

*Чепурна Катерина Олександрівна, кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології поліграфічного виробництва*

## ЗМІСТ

	Кафедра	Сторінки
Передмова		5
<b>Вибіркові дисципліни на третій курс (другий за інтегрованим НП) для ВТ-41, ВВ-41, ВТ-п51, ВВ-зп51</b>		
<b>5 семестр/3 семестр (за інтегрованим НП)</b>		
Технології опрацювання графічного контенту	ТПВ	7
Технології газетно-журнального виробництва	ТПВ/Репро	8
Технології цифрового друку	ТПВ	9
Мультимедійні технології відтворення раритетних видань	ТПВ	10
Технології інформаційно-обмінних процесів	ТПВ	12
Практичний дизайн видань	ТПВ	13
Автоматизоване проектування паковань	ТПВ	14
3D моделювання та 3D друк	ТПВ/Репро	15
Цифрова фотографія	Репро	16
Технології підготовки матеріалів у поліграфічних процесах	Репро	17
Практичний дизайн мультимедійних продуктів	Репро	19
Технології візуальних редакторів вебсторінок	ТПВ	20
Основи композиції	ТПВ	21
Вступ до медіавиробництва	ТПВ	22
<b>6 семестр/4 семестр (за інтегрованим НП)</b>		
Технології комп'ютерного верстання	ТПВ	23
Візуалізація засобами векторної графіки	ТПВ	24
Управління кольором в поліграфічних системах	ТПВ	25
Основи баз даних	ТПВ	26
Технології комп'ютерної візуалізації 3D об'єктів	ТПВ/Репро	27
Обладнання та технології виготовлення паковань	Репро	28
Технології опрацювання аудіоінформації	ТПВ/Репро	29
Технології опрацювання відеоінформації	ТПВ/Репро	30
Конструювання прототипів і шаблонів вебсторінок	ТПВ/Репро	32
<b>Вибіркові дисципліни на четвертий курс (третій за інтегрованим НП) для ВТ-41, ВВ-41, ВТ-п51, ВВ-зп51</b>		
<b>7 семестр/5 семестр (за інтегрованим НП)</b>		
Технології підготовки макетів до друку	ТПВ	33
Технології тестування електронних видань	ТПВ	34
Практичний дизайн паковань та етикеток	ТПВ	35
Електронні системи підготовки періодичних електронних видань	ТПВ	36
Чинники успішного працевлаштування у видавництві та поліграфії	Репро	37
Технології доповненої реальності	ТПВ/Репро	38
Цифрове відеовиробництво	ТПВ	40
Типографіка і шрифтове оформлення видань	ТПВ/Репро	42
Технології 2D анімації	Репро	43
Інфографіка та презентаційні технології	Репро	45
Технології термотрансферного і широкоформатного друку	Репро	47
Проектування цифрових продуктів	Репро	49
<b>8 семестр/6 семестр (за інтегрованим НП)</b>		
Виготовлення та дизайн рекламно-подарункової продукції	ТПВ	50
Технології виготовлення та дизайн нестандартної поліграфічної продукції	ТПВ	51
Зберігання, реставрація та консервація видань	ТПВ	52
Основи 3D анімації	ТПВ	53
Ергономіка поліграфічних виробів	ТПВ	54
Аудіо-, візуальні ефекти та композитинг	ТПВ	55
Створення та розвиток ІТ-продуктів	Репро	56
Управління робочими потоками	Репро	57
Айдентика та фірмовий стиль	Репро	58
Основи рециклінгу в поліграфії	Репро	60

	Кафедра	Сторінки
<b>Вибіркові дисципліни на четвертий курс (третій за інтегрованим НП) для ВТ-31, ВВ-31, ВВ-з31, ВВ-зп41</b>		
<b>7 семестр/5 семестр (за інтегрованим НП)</b>		
Технології підготовки макетів до друку	ТПВ	33
Технології тестування електронних видань	ТПВ	34
Автоматизоване проектування паковань	ТПВ	14
Електронні системи підготовки періодичних електронних видань	ТПВ	36
Чинники успішного працевлаштування у видавництві та поліграфії	Репро	37
Технології доповненої реальності	ТПВ/Репро	38
Цифрове відеовиробництво	ТПВ	40
Технології газетно-журнального виробництва	Репро	8
Технології 2D анімації	Репро	43
Інфографіка та презентаційні технології	Репро	45
Технології термотрансферного і широкоформатного друку	Репро	47
Проектування цифрових продуктів	Репро	49
<b>8 семестр/6 семестр (за інтегрованим НП)</b>		
Виготовлення та дизайн рекламно-подарункової продукції	ТПВ	50
Технології виготовлення та дизайн нестандартної поліграфічної продукції	ТПВ	51
Зберігання, реставрація та консервація видань	ТПВ	52
Основи 3D анімації	ТПВ	53
Ергономіка поліграфічних виробів	ТПВ	54
Створення та розвиток ІТ-продуктів	Репро	56
Управління робочими потоками	Репро	57
Айдентика та фірмовий стиль	Репро	58
Основи рециклінгу в поліграфії	Репро	60

## ПЕРЕДМОВА

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 вибірових навчальних дисциплін становить не менше 25 % від загальної кількості кредитів ЄКТС, передбачених для даного рівня освіти.

Обсяг вибіркової складової для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти з циклу професійної підготовки складає не менше 60 кредитів ЄКТС. Дисципліни обираються із Ф-Каталогу навчальних дисциплін. Каталоги вибірових дисциплін формуються відповідно до порядку, встановленого в Університеті.

Вибіркові навчальні дисципліни циклу професійної підготовки надають можливість здійснення поглибленої підготовки за освітньою програмою, що визначає характер майбутньої діяльності, сприяє академічній мобільності студента, його особистим інтересам та дозволяє поглибити фахові компетентності у межах освітньої програми з метою формування компетентностей здобувача відповідно до вимог ринку праці.

Ф-Каталог містить анотований перелік дисциплін, які пропонуються для обрання студентами першого (бакалаврського) рівня вищої освіти згідно навчального плану на наступний навчальний рік. Затверджений в установленому порядку Ф-Каталог вибірових дисциплін розміщується на офіційному сайті Навчально-наукового видавничо-поліграфічного інституту та/або кафедри.

Науково-педагогічні працівники кафедри, що забезпечують викладання навчальних дисциплін Ф-Каталогу, спільно з кураторами академічних груп, можуть проводити (у позанавчальний час) презентації запропонованих до вибору навчальних дисциплін. Також, за потреби, можуть надаватися консультації щодо формування індивідуальної освітньої траєкторії, реєстрації акаунтів в спеціалізованій інформаційній системі Університету.

Вибіркові дисципліни із Ф-Каталогу студенти зобов'язані обрати відповідно до порядку встановленого у Навчально-науковому видавничо-поліграфічному інституті та у спосіб, визначений кожною кафедрою інституту.

Здобувачі обирають дисципліни відповідно до навчальних планів, за якими вони навчаються, що визначає кількість і обсяг навчальних дисциплін вільного вибору здобувача для конкретного семестру. При цьому здобувачі мають право обирати навчальні дисципліни, що пропонуються для інших освітніх програм, за погодженням з завідувачем відповідної випускаючої кафедри.

Вибір дисциплін з Ф-Каталогу, студентами першого (бакалаврського) рівня вищої освіти для вивчення у наступному навчальному році, здійснюється щорічно на початку весняного семестру (не пізніше березня поточного року).

Студенти першого курсу очної (денної) та заочної форми навчання *за інтегрованим навчальним планом* (2025 рік вступу) обирають 7 дисциплін загальною кількістю 28 кредитів ЄКТС для вивчення на 2 курсі: 4 дисципліни у 3 семестрі; 3 дисципліни у 4 семестрі.

Студенти другого курсу очної (денної) форми навчання (2024 рік вступу) обирають 7 дисциплін загальною кількістю 28 кредитів ЄКТС для вивчення на 3 курсі: 4 дисципліни у 5 семестрі; 3 дисципліни у 6 семестрі.

Студенти другого курсу заочної форми навчання за *інтегрованим навчальним планом* (2024 рік вступу) обирають 7 дисциплін загальною кількістю 28 кредитів ЄКТС для вивчення на 3 курсі: 4 дисципліни у 5 семестрі; 3 дисципліни у 6 семестрі.

Студенти третього курсу очної (денної) та заочної форми навчання (2023 рік вступу) обирають 6 дисциплін загальною кількістю 24 кредити ЄКТС для вивчення на 4 курсі: 3 дисципліни у 7 семестрі; 3 дисципліни у 8 семестрі.

Загальна кількість вибіркових навчальних дисциплін професійної підготовки становить — 14, із загальним обсягом — 56 кредитів ЄКТС.

**Процедура вибору студентами навчальних дисциплін включає такі етапи:**

– ознайомлення студентів із переліком вибіркових дисциплін, що відповідають освітнім компонентам на певний навчальний рік;

– реєстрація студентів в інформаційній системі [my.kpi.ua](http://my.kpi.ua);

– здійснення студентами вибору дисциплін за допомогою інформаційної системи [my.kpi.ua](http://my.kpi.ua);

– опрацювання кафедрами результатів вибору студентами освітніх компонент та формування спільно з деканатом навчальних груп для вивчення обраної дисципліни враховуючи нормативну та/або мінімальну чисельність студентів в групі. Нормативна чисельність студентів в групах для вивчення дисциплін циклу професійної підготовки для бакалаврів складає 20–30 (мінімальна — 15 осіб);

– у разі неможливості формування навчальних груп нормативної або мінімальної чисельності для вивчення певної дисципліни, студентам, як правило, надається можливість здійснити повторний вибір, приєднавшись до вже сформованих навчальних груп, або, в окремих випадках, за обґрунтованою заявою та рішенням забезпечуючої кафедри надається можливість опанувати обрану дисципліну за допомогою інших форм навчання (індивідуальні консультації, змішана форма навчання тощо).

Якщо студент із поважних причин не зміг обрати дисципліни вчасно, або виявив помилку щодо свого волевиявлення, він звертається в деканат із заявою для запису на вивчення обраних ним дисциплін, надавши відповідні документи, які засвідчують поважність причин. Заява на зміну вибіркової дисципліни у сформованому індивідуальному навчальному плані має подаватися не пізніше ніж за місяць до початку семестру, в якому викладається ця дисципліна. Студент, який знехтував своїм правом вибору, буде записаний на вивчення тих дисциплін, які завідувач випускової кафедри вважатиме потрібними для оптимізації навчальних груп і потоків.

Результати вибору студентом навчальних дисциплін зазначаються в його індивідуальному навчальному плані наступного навчального року в розділі «Обрані дисципліни».

**Зі всіма аспектами щодо реалізації права студентів на вибір дисциплін можна ознайомитися в Положенні про реалізацію права на вільний вибір дисциплін. Текст документу розміщено на сайті НН ВПІ:**

**([https://tpv.vpi.kpi.ua/index.php?option=com\\_content&view=article&id=665&catid=13&lang=uk&Itemid=141](https://tpv.vpi.kpi.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=665&catid=13&lang=uk&Itemid=141)).**

**5 семестр / 3 семестр (за інтегрованим НП)**

**Дисципліна 1 Ф-Каталогу**

**ТЕХНОЛОГІЇ ОПРАЦЮВАННЯ ГРАФІЧНОГО КОНТЕНТУ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Володіння комп'ютерною технікою; знання технологічних особливостей подрукарської обробки графічної інформації; загальні знання основ теорії кольору
<b>Що буде вивчатися</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– прийоми ретушування фотографій та растрового контенту в програмі растрової графіки (Adobe Photoshop, плагін Camera Raw);</li><li>– прийоми колірної та градаційної корекції у колірних просторах Lab, RGB в програмі растрової графіки (Adobe Photoshop, Camera Raw, Adobe Lightroom);</li><li>– прийоми колажування при створенні оригінал-макетів з використанням техніки Matte Painting;</li><li>– особливості обробки растрових зображень зі специфічним колірним представленням (монотон, дуплекс та інші);</li><li>– особливості ретушування з використанням частотного розкладання;</li><li>– прийоми колірної обробки портретних зображень на основі колірного тону та насиченості;</li><li>– формування власних колірних комбінацій для підготовки оригінал-макетів за допомогою Adobe Color;</li><li>– обробка, каталогізація та створення фотокниг у Adobe Lightroom.</li></ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	По завершенню курсу студенти отримують знання з опрацювання, ретушування, кольоро- та градаційної корекції, колажування растрових зображень з метою створення власних оригінал-макетів, призначених для виведення на друк або розміщення в цифровому вигляді
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> способів обробки та ретушування растрових зображень; форматів файлів; спеціальних програм обробки растрових зображень; особливостей підготовки растрового контенту для відтворення на матеріальному носії та у мережі <b>вміння:</b> аналізувати зображення і на основі характеру зображення обирати оптимальну стратегію його обробки; виконувати ретушування, кольоро- та градаційну корекцію за допомогою програм растрової графіки (Adobe Photoshop, Camera Raw, Adobe Lightroom); створювати оригінал-макети у програмі Adobe Photoshop; коректно зберігати оригінал-макети
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для опрацювання растрового контенту, який може бути розміщений як в електронних так і в друкованих виданнях. Опрацьовувати зображення, шляхом вибору оптимального алгоритму ретушування, кольоро- та градаційної корекції.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ТЕХНОЛОГІЇ ГАЗЕТНО-ЖУРНАЛЬНОГО ВИРОБНИЦТВА

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
Мова викладання	Українська
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс створено враховуючи важливість формування у студентів здатностей комплексного бачення газетно-журнальної галузі в контексті новітніх змін, продиктованих науково-технічним прогресом, а також допомагає усвідомити особливості зв'язку роботи журналістського колективу, технічних працівників видання і типографії, як єдиного механізму.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p><b>знати:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– предмет дисципліни, суть газетно-журнального виробництва та його особливості, найважливіші терміни, теоретичні поняття;</li> <li>– основні професійні положення та їх значення у виробничих процесах, пов'язаних із випуском у світ газетно-журнальної продукції;</li> <li>– найсуттєвіші принципи взаємодії редакції газети (журналу) з поліграфічним підприємством;</li> <li>– шляхи вдосконалення додрукарської підготовки газетно-журнального видання;</li> <li>– принципи та завдання художньо-технічного оформлення газети (журналу);</li> <li>– технологічні схеми виробництва газет та журналів з використанням сучасних способів друкування;</li> <li>– основи формування газетних спусків, специфіку технологій фальцювання газет різними обсягами і форматами у фальцювальних апаратах рулонних ротаційних газетно-журнальних друкарських машинах</li> <li>– фізико-хімічні основи поліграфічної технології газетного і журнального виробництва;</li> <li>– форми і методи верстання газети і журналу;</li> <li>– способи використання на сторінках періодичного видання ілюстративних матеріалів;</li> <li>– принципи макетування газетного та журнального номера;</li> </ul> <p><b>вміти:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– застосовувати у практичній діяльності теоретичні положення, висновки, практичні навички, отримані в результаті вивчення курсу;</li> <li>– професійно орієнтуватися в основних напрямках, принципах, методах сучасного газетно-журнального виробництва;</li> <li>– визначити найважливіші завдання та функції оформлення газетного (журнального) видання;</li> <li>– розробити модель конкретного періодичного видання;</li> <li>– користуватися у практичній діяльності розмірними елементами газети й журналу;</li> <li>– застосовувати основні принципи верстки газети (журналу);</li> <li>– виявити свої знання в макетуванні, художньо-технічному оформленні номера, газети, журналу;</li> <li>– здійснювати технологічні розрахунки для газетно-журнального виробництва, враховуючи принципи мінімізації витрат основних матеріальних ресурсів;</li> <li>– організувати технологічне виготовлення основних видів газет і журналів.</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Вивчення дисципліни формує здатність до сприйняття, узагальнення та аналізу інформації; здатність застосовувати отримані знання для вирішення завдань професійної діяльності; володіння технологічними і конструкційними аспектами матеріалознавства для виготовлення газет і журналів; володіння прийомами розробки макетів газетно-журнальної продукції та технологічними навичками їх виготовлення.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
Семестровий контроль	Залік

**Дисципліна 3 Ф-Каталогу**  
**ТЕХНОЛОГІЇ ЦИФРОВОГО ДРУКУ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання технологічних етапів проведення додрукарських та друкарських процесів класичних методів друку; видів, характеристик витратних матеріалів та функціональних можливостей відповідного устаткування
<b>Що буде вивчатися</b>	Технологічні процеси та технічні засоби цифрових способів друку для виготовлення друкованих видань з використанням відповідного устаткування
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Курс створено з урахуванням розвитку сучасних комп'ютеризованих технологій та технічних засобів, що використовуються для виготовлення друкованих видань цифровими технологіями
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– теоретичних основ підготовчих і основних технологічних операцій процесів цифрових технологій друкування;</li> <li>– технологічних характеристик друкарського обладнання та прогресивних методів його експлуатації;</li> <li>– особливостей підготовки основних та допоміжних матеріалів до процесу друку та особливості їх взаємодії в процесі друку;</li> <li>– умов якісного проведення процесу друку у цифрових технологіях;</li> <li>– термінології, що використовується у видавничо-поліграфічній справі.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	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.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, методичні вказівки до виконання практичних та лабораторних робіт
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## Дисципліна 4 Ф-Каталогу

### МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІДТВОРЕННЯ РАРИТЕТНИХ ВИДАНЬ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання технологій редакційно-видавничих та додрукарських процесів, опрацювання текстової та графічної інформації, обладнання, відповідного програмного та апаратного забезпечення
<b>Що буде вивчатися</b>	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. Програма дисципліни охоплює повний цикл цифрових технологій відтворення раритетних, букіністичних, старовинних рукописних видань. Програмою передбачено вивчення сучасних комп'ютеризованих технологій, що застосовуються для цифрового відтворення видань та створення електронних версії на основі друкованих раритетних.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Ця дисципліна цікава оскільки дає уявлення якими способами та за допомогою якого програмного та апаратного забезпечення можна відтворити раритетні видання, перевести їх у електронне видання, створити Real та Virtual book, обов'язкові та пошукові електронні версії раритетних друкованих видань.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основних понять та визначень, термінології з питань оцифрування раритетних видань;</li> <li>– сучасних цифрових технологій відтворення інформації;</li> <li>– сучасного програмного забезпечення для цифрових технологій відтворення інформації;</li> <li>– апаратно-технічного забезпечення для безконтактних методів сканування та забезпечення цілісності стародруків та раритетних видань;</li> <li>– принципів оцифрування, алгоритму перетворення друкованих видань у обов'язкові та пошукові електронні версії;</li> <li>– алгоритмів створення майстер-копій, службових копій;</li> <li>– графічних форматів для оцифрування;</li> <li>– інструментів обробки сканованих зображень;</li> <li>– правових аспектів створення електронних книг на основі друкованих;</li> <li>– технологій впровадження в електронний документ системи пошуку та навігації;</li> <li>– технологій впровадження в електронний документ мультимедійних компонентів, елементів інтерактиву; способів створення Real та Virtual book для раритетних стародруків.</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– користуватися програмним та апаратним забезпеченням для цифрових технологій відтворення інформації;</li> <li>– застосовувати цифрові технології відтворення інформації;</li> <li>– сканувати та розпізнавати видання; налаштовувати скануючі пристрої;</li> <li>– обирати технологічні режими сканування, розпізнавання, обробки інформації;</li> <li>– обирати технологію відтворення видань;</li> <li>– впроваджувати елементи навігації, пошуку, мультимедійні та інтерактивні компоненти до оцифрованих видань.</li> </ul>

<b>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися на поліграфічному підприємстві для сканування та опрацювання відсканованої інформації, користування таким програмним забезпеченням як Scankromsator, Scantailor, WinDjView, Adobe Acrobat, Adobe InDesign, Flipping Book Publisher та ін.; для вибору технологічних режимів та вибору технології відтворення раритетних видань у електронному вигляді.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, підручники, посібники, навчально-методична література, довідкові джерела
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

Дисципліна 5 Ф-Каталогу

ТЕХНОЛОГІЇ ІНФОРМАЦІЙНО-ОБМІННИХ ПРОЦЕСІВ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання основ інформаційних технологій, офісного програмного забезпечення.
Що буде вивчатися	Теоретичні основи та поняття інформаційних технологій та інформаційних систем, системи числення, теорії інформації, обробки, зберігання та передачі даних, організації пошуку інформації, основні принципи кодування, шифрування та стиснення інформації. Поглиблене вивчення програмного забезпечення MS Word, Excel, Power Point
Чому це цікаво/треба вивчати	Студенти вмітимуть працювати на рівні професіонала з програмним забезпеченням MS Word, Excel, Power Point. Навчаються опрацьовувати великі масиви даних, за допомогою MS Excel складають самостійно розрахунки для виготовлення друкованих і електронних видань. Оформлюють всі подальші роботи відповідно до стандартів і автоматизації MS Word. З точки зору професійності створюють презентації для представлення робіт на конференціях, захистах.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знання:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основні принципи кодування, шифрування та стиснення інформації;</li> <li>– кодування різних видів інформації;</li> <li>– основні формати представлення даних;</li> <li>– системи числення;</li> <li>– принципи організації пошуку інформації.</li> </ul> <b>уміння:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– використовувати різні формати даних;</li> <li>– працювати з програмним забезпеченням MS Word, Excel, Power Point.</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для проектування та розрахунку будь-якого виду видавничо-поліграфічної продукції, оформлення технічної документації, власних робіт та проектів, що буде корисним як у навчанні, так і у подальшій професійній діяльності.
Інформаційне забезпечення	Силабус дисципліни, електронне навчальне видання для виконання практичних робіт, електронне навчальне видання для виконання комп'ютерного практикуму..
Семестровий контроль	Залік

**Дисципліна 6 Ф-Каталогу**  
**ПРАКТИЧНИЙ ДИЗАЙН ВИДАНЬ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання основ видавничо-поліграфічної виробництва, теорії кольору, поліграфічних матеріалів, опрацювання текстової та графічної інформації.
<b>Що буде вивчатися</b>	Характерне композиційне оформлення різних видів видань; застосування стилів дизайну для оформлення видань; етапи розробки дизайну видань; вплив конструкції, задруковуваних матеріалів та технологій виготовлення на дизайн видань
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Дизайн є невід'ємною складовою при створенні будь-яких видань (друкованих та електронних), тож отримані знання, навички та вміння допоможуть сформуванню професійний фундамент створення дизайну видань
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> – принципів дизайну, законів та прийомів композиції, що характерні для конкретного виду видання; – принципів конструювання та розробки дизайну складових елементів видання залежно від технології виготовлення видання. <b>вміння:</b> – розробляти конструкцію та дизайн видань із урахуванням призначення та виду; – обирати та застосовувати колірні рішення в оформленні видань; – застосовувати стильове оформлення до текстової та графічної інформації; – вміння адаптувати дизайн до виду задрукованого матеріалу та способу друку.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Отримані компетентності стануть основою подальшого професійного зростання у напрямку додрукарської підготовки видань та сприятимуть формуванню більш глибокого розуміння процесів розробки, конструювання та оформлення видань різних видів та призначення.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## АВТОМАТИЗОВАНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ПАКОВАНЬ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання основ поліграфічної термінології, особливостей проектування конструкцій паковань та способів їх виготовлення, матеріалів паковань.
Що буде вивчатися	Системи автоматизованого проектування паковань Heidelberg Package Designer, Esko Artios CAD; параметричне моделювання засобами програмного забезпечення; створення тривимірних моделей паковань з візуалізацією дизайну; проектування спеціальних форм пакувального виробництва у спеціалізованому програмному забезпеченні.
Чому це цікаво/треба вивчати	Виробництво переважної більшості продукції, що виробляється людиною, супроводжується і виробництвом пакування для цього продукту. Пакування є невід'ємною складовою життя людини. Тож отримані знання, навички та вміння є актуальним питанням і допоможуть сформулювати професійні засади відповідно до потреб ринку.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знання:</b> теоретичних методів проектування та засобів їх реалізації; вимог до оформлення креслень паковань; правил виконання розгортки паковань; основні програми тривимірного моделювання; спеціалізовані програми створення розгортки паковань, розкладки паковань на аркуші, проектування штанцювальних форм. <b>вміння:</b> аналізувати, оцінювати схему побудови параметричного пакування; проектувати розгортки паковань; застосовувати основний перелік команд програмного забезпечення автоматизованого проектування та при створенні тривимірних моделей; виконувати виведення готового креслення на паперовий носій, формувати розкладку паковань на аркуші, експорту файлів у необхідні формати роботи в КВС. <b>досвід:</b> застосування сучасних комп'ютерних технологій для параметричного двовимірного, тривимірного моделювання паковань; створення супровідної документації.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Вивчення дисципліни формує здатність до сприйняття, узагальнення та аналізу інформації; здатність застосовувати отримані знання для вирішення завдань професійної діяльності; широкого використання автоматизації створення паковань в професійній діяльності.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники
Семестровий контроль	Залік

**Дисципліна 8 Ф-Каталогу**  
**3D МОДЕЛЮВАННЯ ТА 3D ДРУК**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Базові знання комп'ютерної графіки; бажано знання твердотілого моделювання
<b>Що буде вивчатися</b>	Область застосування 3D моделювання та 3D друку. Види 3D-моделей, 3D-моделювання. Типи 3D принтерів. Правила підготовки моделей для 3D-друку. Огляд програм тривимірного моделювання, сфери їх застосування. Методи і засоби опрацювання інформації, створення зображення у програмах тривимірного моделювання. Інструментарій програмного забезпечення для вирішення прикладних практичних завдань тривимірного моделювання: <ul style="list-style-type: none"> <li>– створення і трансформація простих об'єктів;</li> <li>– прості модифікатори деформації об'єктів;</li> <li>– складені об'єкти (Compound objects);</li> <li>– сплайни, Loft-об'єкти, NURBS-моделювання;</li> <li>– складне тривимірне моделювання: POLY, MESH, Surface.;</li> <li>– основи створення матеріалів та освітлення сцени.</li> </ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Тривимірне полігональне, сплайнове моделювання є невід'ємною складовою, основою при створенні тривимірної анімації, відеоігр, часто рекламних роликів. 3D моделювання в сукупності з 3D друком забезпечує можливість тестування моделей до початку їх серійного виготовлення, скорочує проектну стадію підготовки виробництва.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Створювати тривимірні моделі (полігональні, сплайнові, NURBS). Створювати прості матеріали та елементи освітлення. Готувати моделі для тривимірного друку. Застосовувати 3D-принтер для відтворення 3D-моделей.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Сфера використання тривимірного моделювання дуже широка: візуалізація об'єктів та їх подальше тестування; створені форми PET-тари та її тестування; моделювання будь-яких просторових об'єктів як основи для їх подальшої анімації та візуалізації; об'єкти промислового дизайну, моушн-дизайну, віртуальної реальності, реклами тощо.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**Дисципліна 9 Ф-Каталогу**  
**ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Базові знання з класичної оптики, технологій обробки інформації та базові навички роботи з цифровими фотоапаратами
<b>Що буде вивчатися</b>	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 фотолaboratorії. Система управління кольором (color management system) для цифрової фотографії.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	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.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	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.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	<b>знання:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основних підходів та методів щодо корегування цифрових фотографій;</li> <li>– знання програмного забезпечення та комп'ютерних інформаційних технологій для створення і опрацювання цифрових фотографій;</li> <li>– базових підходів застосування системи управління кольором для цифрової фотографії;</li> <li>– основних принципів функціонування та оснащення сучасної цифрової фотокамери.</li> </ul> <b>вміння:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– вибору раціональних режимів фотозйомки;</li> <li>– аналізу та адаптації отриманих знань для професійного зростання;</li> <li>– користуватися засобами фото- та комп'ютерної техніки;</li> <li>– володіння базовими методами обробки цифрової фотографії;</li> <li>– вибору необхідної схеми освітлення для поширених жанрів фотографії;</li> <li>– користуватися методами та засобами підготовки цифрових фотографій.</li> </ul>
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## Дисципліна 10 Ф-Каталогу

### ТЕХНОЛОГІЇ ПІДГОТОВКИ МАТЕРІАЛІВ У ПОЛІГРАФІЧНИХ ПРОЦЕСАХ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання матеріалів видавничо-поліграфічного виробництва, технології видавництва та поліграфії, конструювання видань, теорії кольору, обладнання видавництва і поліграфії, технологій захисту друкованої продукції
<b>Що буде вивчатися</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– характеристики основних та додаткових поліграфічних матеріалів та методик їх підготовки до використання у поліграфічному виробництві;</li> <li>– вплив характеристик матеріалів на якість поліграфічної продукції, а також на виконання окремих технологічних операцій;</li> <li>– технології підготовки сумішевих фарб з врахуванням кольору задрукованого матеріалу та прозорості фарби;</li> <li>– методики контролю властивостей матеріалів;</li> <li>– вибір характеристик матеріалів в залежності від виконуваного технологічного процесу та вимог до продукції;</li> <li>– оцінювання зміни основних експлуатаційних властивостей поліграфічних матеріалів в процесі їх підготовки до використання у виробничих процесах поліграфічного виробництва;</li> <li>– технологічні процеси виконання підготовки поліграфічних матеріалів та їх контролю;</li> <li>– вибір необхідних методів та засобів вимірювань, що використовуються при підготовці матеріалів;</li> <li>– застосування методик змін властивостей матеріалів для одержання матеріалів визначеними характеристиками, виходячи із особливостей та вимог виробництва;</li> <li>– застосування основних методик розрахунків для коригування характеристик матеріалів;</li> <li>– оцінювання закономірностей змін структури і властивостей матеріалів у процесах виробництва книжкової продукції і її експлуатації</li> </ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Курс створено з урахуванням розвитку сучасних комп'ютерних та поліграфічних технологій і технічних засобів, що використовуються для підготовки матеріалів у поліграфічному виробництві. Вивчення дисципліни дозволить сформувати навички з коректного підготування матеріалів до використання з урахуванням різноманітних факторів виробництва.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основних характеристик поліграфічних матеріалів;</li> <li>– рецептур основних багатокомпонентних матеріалів та методики їх виготовлення і підготовки до використання;</li> <li>– впливу додаткових компонентів, що можуть входити до складу матеріалів на кінцеві характеристики матеріалу;</li> <li>– методик контролю експлуатаційних характеристик матеріалів та відповідне вимірювальне обладнання;</li> <li>– сучасних систем змішування фарб;</li> <li>– технологій підготовки матеріалів для досягнення встановлених вимог;</li> <li>– методик розрахунків компонентів для виготовлення багатокомпонентних матеріалів;</li> <li>– термінології, що використовується у видавничо-поліграфічній справі та одиниці вимірювань.</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– виконувати розрахунки кількості фарб основних кольорів для виготовлення сумішевої фарби відповідного кольору;</li> <li>– обирати необхідну технологічну схему виготовлення багатокомпонентного</li> </ul>

	<p>матеріалу з встановленими властивостями;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– проводити вимірювання та розрахунки з використанням відповідного вимірювального обладнання та програмного продукту та обробки результатів вимірювань;</li> <li>– використовувати вимірювальне обладнання та проводити обробку даних у програмних продуктах;</li> <li>– обирати рецептуру матеріалу в залежності від обраного технологічного процесу;</li> <li>– проведення розрахунків складу багатокомпонентних матеріалів (клеїв, сумішевих фарб, проявних розчинів тощо);</li> <li>– проведення розрахунків у відповідних програмних продуктах;</li> <li>– оцінювання технічних вимог до друкованої продукції з подальшим вибором матеріалів, відповідного технологічного процесу підготовки та контролю матеріалів, обладнання, методів та засобів контролю;</li> <li>– користування нормативною документацією з питань поліграфії та суміжних галузей;</li> <li>– пошуку інформації з питань видавничо-поліграфічного виробництва у навчальній, науковій та технічній літературі та мережею Інтернет;</li> <li>– налаштовувати роботу вимірювальної техніки для проведення контролю окремих показників;</li> <li>– коригувати показники матеріалів в залежності від змін та особливостей виконання технологічних процесів.</li> <li>– використовувати технології та обслуговувати системи комплексної автоматизації технологічних і виробничих процесів, з контролем якості матеріалів та продукції під час виробництва на поліграфічних підприємствах.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	<p>Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації.</p> <p>Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.</p> <p>Здатність організувати свою діяльність, працювати автономно та в команді.</p> <p>Навички використання інформаційно-комунікаційних технологій для пошуку, оброблення, аналізу та використання інформації з різних джерел.</p> <p>Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу та встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами.</p> <p>Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.</p> <p>Здатність застосовувати відповідні матеріально-технічні засоби та відповідне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.</p>
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

Дисципліна 11 Ф-Каталогу

**ПРАКТИЧНИЙ ДИЗАЙН МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРОДУКТІВ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання технологій обробки текстової та графічної інформації, технологій видавництва та поліграфії, інформатизації видавничо-поліграфічного виробництва.
<b>Що буде вивчатися</b>	Розглянемо ключові поняття щодо типографіки, композиції, кольорознавства, стилістики у графічному конструюванні мультимедійних продуктів. Також опануємо основи побудови та застосування ефективного процесу графічного конструювання.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Дану дисципліну створено для тих, хто хоче опанувати графічне конструювання мультимедійних продуктів. На якому ви навчитесь основам типографіки для мультимедійних продуктах, принципам композиції, кольорознавства і стилістики у цифровому середовищі.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Побудові процесу створення графічного конструювання від постановки проблеми до реалізації проєкту. Створенню візуальної комунікації у цифровому середовищі. Обирати складові графічного конструювання виходячи з вимог до кінцевого продукту. Створювати оригінальні та лаконічні композиції для застосування у мультимедійних продуктах.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набуті знання та вміння стануть у нагоді як при створенні окремих складників візуальної комунікації у цифровому середовищі, так і при графічному конструюванні мультимедійних продуктів.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус дисципліни, навчальний посібник (методичні рекомендації), довідкові джерела, презентації лекцій.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

Дисципліна 12 Ф-Каталогу

ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛЬНИХ РЕДАКТОРІВ ВЕБСТОРОІНОК

Кафедра, яка забезпечує викладання	Репрографії
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки текстової та графічної інформації; базові знання основ композиції, теорії кольору, основ типографіки, роботи з сітками; знання основ вебдизайну; розуміння особливостей створення вебсторінок у порівнянні з друкованою продукцією.
Що буде вивчатися	термінологія, ключові поняття, методи і технології створення вебсторінок за допомогою конструкторів; онлайн-конструктори та програми-конструктори; особливості вибору конструкторів вебсторінок для конкретних проектів; робота з шаблонами; адаптивна верстка вебсторінок; оптимізація вебсторінок для мобільних пристроїв.
Чому це цікаво/треба вивчати	Для отримання базових, фундаментальних знань, що допоможуть власноруч створювати вебсторінки за допомогою конструкторів (Readymag тощо). Для особистісного та професійного розвитку в напрямках вебдизайну та створення сайтів, розвитку візуального та дизайн-мислення.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знання:</b> – термінології, що використовується у вебдизайні та створенні сайтів; – сучасних видів конструкторів для створення вебсторінок; – структури онлайн-конструкторів; – основних елементів шаблонів вебсторінок. <b>вміння:</b> – створювати вебсторінки за допомогою конструкторів; – обирати конструктор вебсторінок для конкретних проектів; – працювати з шаблонами вебсторінок; – створювати адаптивну та мобільну версії вебсторінок; – створювати готові вебсторінки без використання засобів програмування.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень. Застосовувати ефективні форми професійної та міжособистісної комунікації в колективі для виконання завдань у професійній діяльності. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
Семестровий контроль	Залік

**Дисципліна 13 Ф-Каталогу**  
**ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Загальні знання основ теорії кольору, базові знання комп'ютерної графіки.
<b>Що буде вивчатися</b>	Складові композиції в графічному дизайні. Основні закони та засоби гармонізації композиції. Психологія візуального сприйняття та естетика. Колір та перспектива як композиційний фактор. Властивості та категорії композиції: цілісність, рівновага, єдність. Динаміка та статика: ритмічна організація простору. Засоби композиції: пропорції, масштаб, акцент. Психологія образу: метафора, контраст та нюанс.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Знання з композиційної побудови розвиває логіку, аналіз та спостережливість, формує технічну грамотність; є одним з базових інструментів отримання якісного продукту, комунікацій зі споживачем та управління його увагою; є технологічною вимогою.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> основних категорій і понять композиції: форма, маса, простір, ритм, баланс, домінанта, акцент, нюанс, контраст, пропорція; принципів організації візуального простору та їх впливу на сприйняття оригінал-макета; закономірностей візуальної ієрархії як інструменту управління увагою читача або глядача; <b>вміння:</b> аналізувати композиційну структуру графічної продукції — друкованих та електронних видань та оцінювати відповідність прийнятих рішень проектному завданню; свідомо керувати домінантою, акцентом і нюансом для досягнення виразності та чіткої візуальної ієрархії; забезпечувати візуальну рівновагу композиції через обґрунтований розподіл графічних елементів у форматі.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</b>	Знання й уміння з основ композиції можна ефективно застосовувати в багатьох сферах — від навчання й мистецтва до дизайну та повсякденного життя: створення плакатів, буклетів, обкладинок, айдентики; логічна побудова сторінки, читабельність, ієрархія інформації в дизайні поліграфічної продукції; зручна навігація, візуальна логіка, фокус на ключових елементах для вебдизайну.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**Дисципліна 14 Ф-Каталогу**  
**ВСТУП ДО МЕДІАВИРОБНИЦТВА**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 5 Курс 2, семестр 3 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 16 лек., 16 пр., 32 лаб., 56 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання видавничого опрацювання інформації, технологій мережних електронних видань.
<b>Що буде вивчатися</b>	Теоретичні основи медіавиробництва, а саме вивчення понять «медіа», «медіапродукт», «медіаплатформа», класифікації медіа (друковані, аудіовізуальні, цифрові, інтерактивні). Основні етапи створення медіапродукту від ідеї та концепції до дистрибуції та просування контенту. Основи роботи з контентом та його адаптації під різні платформи. Технологічні процеси медіавиробництва, а саме апаратно-технічне забезпечення, програмні засоби тощо. Організація виробничого процесу медіавиробництва. Правові та етичні аспекти в медіавиробництві.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Це треба вивчати для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації при розв'язанні складних спеціалізованих задач і практичних проблем медіавиробництва. Дисципліна дає системне бачення структури сучасного медіаринку; розуміння, як взаємодіють креативні, технічні та управлінські процеси; знайомство з ролями у медіавиробництві.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основні етапи розвитку медіавиробництва та сучасні тенденції.</li> <li>– структури та особливостей функціонування медіаринку.</li> <li>– базові етапи виробничого циклу для різних видів медіаконтенту.</li> <li>– нормативно-правові та етичні засади медіавиробництва.</li> </ul> <b>вміння:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– аналізувати структуру та формати медіапроектів.</li> <li>– визначати цільову аудиторію та формулювати концепцію медіапродукту.</li> <li>– розробляти базову ідею та структуру простого медіапроекту.</li> <li>– працювати в команді над створенням медіаконтенту.</li> <li>– застосовувати базові інструменти для технологічно-виробничого процесу.</li> </ul> оцінювати якість медіапродукту за основними критеріями.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися, реалізуючи свій творчий потенціал на практиці, при працевлаштуванні, створюючи різноманітні медіапроекти.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**6 семестр / 4 семестр (за інтегрованим НП)**

**Дисципліна 15 Ф-Каталогу**

**ТЕХНОЛОГІЇ КОМП'ЮТЕРНОГО ВЕРСТАННЯ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; загальні знання основ теорії кольору; знання технологій опрацювання текстової та графічної інформації
<b>Що буде вивчатися</b>	Принципи макетування, розробка та створення макетної сітки. Загальні правила верстки. Основні вимоги до верстки видань. Принципи шрифтового оформлення видань. Особливості заверстування ілюстрацій у виданнях. Створення та застосування декоративних елементів в оформленні видань. Специфіка оформлення акцидентної продукції, на прикладі буклетів/проспектів та їх електронних аналогів. Особливості верстки книжкових видань. Правила верстки та оформлення газет. Особливості верстки журнальних видань. Створення гіперпосилань та закладок в електронних аналогах друкованих видань. Основні помилки при верстанні видань.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	По завершенню курсу студенти отримують знання та навички, які дозволяють розробляти макети друкованих та електронних видань різної складності; виконувати верстку друкованих та електронних видань, за розробленими макетами, у програмі верстки Adobe InDesign; виконувати спуски зверстаних видань.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> – технічних вимог до макетування та верстки різних видів видань; – вимог до заверстування різних видів зображень; – вимог до вибору шрифтового оформлення видання; – засобів макетування та верстки за допомогою програми Adobe InDesign. <b>вміння:</b> – створювати ескізи розрахункові макети оформлення видань; – створювати та редагувати зверстані оригінал-макети друкованих (електронних) видань; – працювати у програмі верстки, на прикладі, Adobe InDesign; – зберігати та експортувати оригінал-макети; – виконувати спуск полос.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та уміннями можна користуватися для макетування та верстки друкованих та електронних видань різної складності. Студенти набувають здатностей до креативного мислення, генерування оригінальних прийомів верстки видань із врахуванням його жанрової характеристики та споживчої аудиторії.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

Дисципліна 16 Ф-Каталогу

**ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ЗАСОБАМИ ВЕКТОРНОЇ ГРАФІКИ**

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Засвоєння основ теорії кольору, основної термінології видавництва та поліграфії
Що буде вивчатися	Область застосування векторної графіки для візуалізації двовимірних зображень та тривимірних об'єктів. Векторні зображення, їх властивості. Формати файлів векторних зображень (2D, 3D). Огляд програм векторної графіки. Методи і засоби опрацювання зображення у програмах векторної графіки. Інструментарій програмного забезпечення для вирішення складних прикладних практичних завдань (створення логотипів, інфографіки, ілюстрацій, елементів гільйоширної техніки, пакування, візуалізації представлення різних даних, створення ментальних карт тощо).
Чому це цікаво/треба вивчати	Векторна графіка є невід'ємною складовою при створенні дизайну друкованої продукції (логотип, візитка, пакування, етикетка, продукції з елементами оформлюючих рамок та заставок, фонових зображень – вітальні листівки, дипломи, подарункові сертифікати, оформлення книжково-журнальної продукції тощо) та веб-дизайну.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знання:</b> способів та технологічного процесу оцифрування та опрацювання векторних зображень, представлення візуалізації засобами векторної графіки; апаратного забезпечення опрацювання зображень; форматів файлів; спеціальних програм обробки векторних зображень; особливостей додрукарської підготовки векторних оригінал-макетів для різних видів друку та для електронних видань і веб-дизайну. <b>вміння:</b> аналізувати та оцінювати придатність векторних зображень до відтворення; працювати з пристроями введення/виведення інформації; виконувати трасування зображень, створювати оригінал-макети у програмах векторної графіки; коректно зберігати оригінал-макети. <b>навички:</b> створення макетів поліграфічної продукції для друку, електронних видань та веб-дизайну за допомогою програм векторної графіки.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для візуалізації при створенні дизайну друкованої продукції та веб-дизайну, зокрема: логотип, візитка, буклет, пакування, етикетка, диплом, сертифікат, обкладинка книжково-журнальної продукції, інфографіка, іконка для вебу, основа для флеш-дизайну тощо. Грунтовне знання векторної графіки надасть основу для вивчення програмного забезпечення 2D-анімації.
Інформаційне забезпечення	Силабус; презентації; навчально-методична література.
Семестровий контроль	Залік

## УПРАВЛІННЯ КОЛЬОРОМ У ПОЛІГРАФІЧНИХ СИСТЕМАХ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Засвоєння основ теорії кольору, знання технологічних особливостей додрукарської обробки графічної інформації.
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс створено з урахуванням розвитку сучасних комп'ютерних та поліграфічних технологій та технічних засобів, що використовуються для додрукарської підготовки та друку поліграфічної продукції. Вивчення дисципліни дозволить сформувати навички управління кольором для створення друкованих та електронних видань.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знати:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– методи визначення, задання та управління колірними характеристиками зображення для додрукарської підготовки;</li> <li>– основні теоретичні відомості про колір — природу кольорового відчуття, властивості кольорового зору, принципи синтезу кольору, основи колориметрії;</li> <li>– основні положення теорії відтворення кольорових оригіналів у поліграфії,</li> </ul> <b>вміти:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– проводити кольорову та тонову обробку, кольороподіл кольорових зображень за допомогою програмних графічних пакетів;</li> <li>– переходити від однієї колориметричної системи до іншої;</li> <li>– аналізувати якість кольоровідтворення поліграфічної продукції;</li> <li>– визначати колірні характеристики об'єктів та розраховувати колірні відмінності.</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Вивчення даної дисципліни дозволить сформувати навички з керування кольором у ході створення друкованих та електронних видань; оволодіти навичками цифрового опрацювання зображень та визначати точність кольоровідтворення зображення, відповідно до його цифрового вигляду.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 18 Ф-Каталогу

ОСНОВИ БАЗ ДАНИХ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки інформації, загальні основи технологій видавництва та поліграфії
Що буде вивчатися	Формування баз даних галузі вивчає відомості про бази даних, опанування однієї із сучасних систем керування базами даних; набуття навичок із створення баз даних за допомогою систем керування базами даних та їх застосування для розв'язання завдань галузі.
Чому це цікаво/треба вивчати	Студенти вирішують типові задачі щодо їх подальшої діяльності, а саме: проектування баз даних, вибір оптимальних варіантів побудови баз даних згідно з методикою їх проектування, будують моделі даних, моделюють предметні середовища у різних моделях даних, організовують реляційні параметричні бази даних, проводять відбір, запит, оформлення і передавання, а також збирання інформації, експлуатують базу даних.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знання:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знати сучасну теорію організації баз даних, методів і технологій їх розробки і використання;</li> <li>– знати призначення, склад, структуру та функції систем управління базами даних;</li> <li>– знати моделі даних;</li> <li>– знати принципи та методи проектування реляційних баз даних;</li> <li>– знати засоби створення реляційних баз даних і прикладних програм</li> </ul> <b>вміння:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– уміти створювати баз даних за допомогою системи керування базами даних Microsoft Access та їх схеми;</li> <li>– уміти проектувати бази даних;</li> <li>– оптимізувати зберігання та методи доступу до бази даних;</li> <li>– розробляти структуровані запити до бази даних;</li> <li>– уміти забезпечувати безпеку зберігання даних;</li> <li>– організовувати реляційні параметричні бази даних;</li> <li>– приймати та обґрунтовувати рішення щодо логічної та фізичної структури баз даних;</li> <li>– експлуатувати базу даних і розробляти документацію.</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Студенти розробляють і проектують базу даних за допомогою системи керування базами даних Microsoft Access. За допомогою даної програми можна здійснювати запити, розрахунки, форми, побудову звітів для видавничо-поліграфічної галузі (реєстрацію замовлення, ).
Інформаційне забезпечення	Силабус дисципліни, електронний навчальний посібник для виконання комп'ютерного практикуму, презентації лекцій.
Семестровий контроль	Залік

## ТЕХНОЛОГІЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ 3D ВІЗУАЛІЗАЦІЇ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Навички полігонального, твердотільного тривимірного моделювання
<b>Що буде вивчатися</b>	<p>Методи і технології створення візуальних моделей, віртуальних прототипів. Методи підвищення реалістичності віртуальних проєктів. Основи візуалізації, створення панорами 360, предметна, персонажна візуалізація. Інструментарій програмного забезпечення для вирішення прикладних практичних завдань тривимірної візуалізації:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Створення матеріалів: основні властивості матеріалів; призначення матеріалів на об'єкти; використання стандартних бібліотек матеріалів; типи матеріалів (Standard, Top-Bottom, Multi-Sub Object і інші); тонування матеріалу (Blinn, Oren-Nayar-Blinn, Metal, Anisotropic, Multi-Layer тощо); віддзеркалення і заломлення зображення в матеріалі.</li> <li>– Текстури карти, створення розгортки текстурних карт. Робота з модифікаторами карт матеріалів. Створення власних текстур.</li> <li>– Освітлення сцени: поняття моделі освітлення; тонкощі комп'ютерного моделювання освітлення; джерела світла, їх налаштування (Omni, Spot і Direct); освітлення сцен під відкритим небом; особливості налаштування тіней; обмеження дальності світла; карта прожектора; різні способи розрахунку світла.</li> <li>– Камери: створення та налаштування камер; конфігурація видів очима камер.</li> <li>– Створення ефектів оточуючого середовища: туман, вогонь тощо.</li> <li>– Рендеринг як заключний етап візуалізації об'єктів.</li> </ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Для отримання базових, фундаментальних знань, що допоможуть власноруч створювати проєкти з візуалізації, віртуальні прототипи, тривимірні сцени.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Знання технологій та принципів візуалізації просторових об'єктів. Вміння застосовувати інструментарій програмного забезпечення для візуалізації простих об'єктів, композицій та персонажів. Навички формування предметної, персонажної тривимірної візуалізації.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Створення реалістичних персонажів для мультимедійних додатків, електронних видань та комп'ютерних ігор, реалістичних сцен різного характеру, комп'ютерної анімації, візуальної реклами.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ОБЛАДНАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ПАКОВАНЬ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Репрографії
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Базові знання технологій видавництва та поліграфії
Що буде вивчатися	Види та функції пакувань; матеріали, які використовуються для виготовлення пакувань; технології та обладнання для виготовлення різних видів пакувань.
Чому це цікаво/треба вивчати	Пакувальна галузь постійно розвивається, існує потреба в розробці екологічних видів пакувань, які б забезпечували необхідні терміни зберігання продукту; з'являються нові види пакувальних матеріалів, які потребують адаптування технології нанесення інформації; модернізується устаткування для виготовлення пакувань нестандартної конструкції промисловими накладами.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знати:</b> – види та функціональне призначення пакувань; – види та характеристики пакувальних матеріалів; – технології нанесення інформації на пакувальні матеріали; – конструктивні особливості основних вузлів машин для виготовлення пакувань; – технологічне забезпечення технологій виготовлення пакувань. <b>вміти:</b> визначати основні технічні параметри пакувань; – вибирати матеріали для пакування з урахуванням специфіки продукції та з метою забезпечення необхідних функцій зберігання продукту; – аналізувати витратні матеріали на безпечність, технологічність, відповідність вимогам ергономіки, технічної естетики; – розраховувати кількість матеріалів для виготовлення накладу; – обирати технологічне устаткування для виготовлення пакувань.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для вирішення практичних завдань; організувати і забезпечувати процес виготовлення різних видів пакувань
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
Семестровий контроль	Залік

## ТЕХНОЛОГІЇ ОПРАЦЮВАННЯ АУДІОІНФОРМАЦІЇ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки аудіоінформації, технологій розміщення аудіоінформації у електронних виданнях.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> <li>– наукова термінологія, ключові поняття обробки аудіо;</li> <li>– характеристики звукової хвилі, її основні параметри; способи представлення звуку в цифровому вигляді; методи синтезу звуку;</li> <li>– види програмного забезпечення для роботи зі звуком;</li> <li>– методи обробки аудіо; амплітудні, частотні, фазові, часові, форматні перетворення;</li> <li>– способи отримання звукових ефектів із використанням перетворень;</li> <li>– фільтрація звуку; методи ефективного стиснення цифрового звуку;</li> <li>– види кодувань аудіоінформації; кодеки для стиснення аудіоінформації;</li> <li>– програми для обробки аудіоінформації, їх налагодження, основні принципи роботи;</li> <li>– способи та засоби для запису аудіоінформації; монтаж звуку;</li> <li>– мікшування звукових файлів, їх редагування з використанням спеціалізованого ПЗ;</li> <li>– застосування ефектів до аудіофайлів з використанням спеціалізованого ПЗ;</li> <li>– редагування аудіофайлів на прикладі програм Adobe Audition, Audacity.</li> </ul>
Чому це цікаво/треба вивчати	Отриманні знання та вміння допоможуть сформувати професійний фундамент у роботі з аудіоінформацією, яку можна розміщувати у цифрових продуктах, створенні аудіо-книг та підкастів.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– термінології, що використовується у технологіях опрацювання аудіоінформації;</li> <li>– теоретичних і практичних аспектів обробки аудіоінформації;</li> <li>– сучасних видів програмного забезпечення для роботи зі звуком;</li> <li>– особливостей форматів звукових файлів;</li> <li>– методів стиснення аудіоінформації;</li> <li>– етапів та технологій створення мультимедійних продуктів із використанням аудіоінформації;</li> <li>– основних характеристик звукового сигналу;</li> <li>– основних ефектів, що застосовуються при обробці звуку;</li> <li>– способів та засобів запису аудіоінформації;</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– здійснювати вибір оптимальних режимів та параметрів підготовки і обробки аудіоінформації в межах сучасної КВС;</li> <li>– застосовувати основний перелік команд програм цифрової обробки аудіоінформації;</li> <li>– проводити монтаж та редагування звукових файлів;</li> <li>– застосовувати ефекти до звукових файлів;</li> <li>– здійснювати мікшування звукових файлів.</li> <li>– розміщувати аудіоінформацію у електронних виданнях.</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<p>Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації.</p> <p>Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.</p> <p>Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення завдань видавництва та поліграфії.</p>
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
Семестровий контроль	Залік

## ТЕХНОЛОГІЇ ОПРАЦЮВАННЯ ВІДЕОІНФОРМАЦІЇ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки відеоінформації, технологій розміщення відеоінформації у електронних виданнях.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> <li>– наукова термінологія, ключові поняття обробки відео;</li> <li>– основні характеристики цифрового відео;</li> <li>– системи відеомонтажу;</li> <li>– переваги і недоліки систем лінійного, нелінійного монтажу;</li> <li>– захват та монтаж відеоінформації;</li> <li>– апаратно-програмне забезпечення для обробки відео;</li> <li>– основні етапи монтажу та стадії обробки цифрового відео;</li> <li>– кодування відеоінформації;</li> <li>– медіаконтейнери та кодеки стиснення;</li> <li>– алгоритми стиснення відеоінформації;</li> <li>– особливості вибору формату відео;</li> <li>– монтаж відео із використанням параметрів та режимів програмних засобів Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect;</li> <li>– основи застосування ефектів;</li> <li>– синхронізація звуку і відео;</li> <li>– правила написання літературного та режисерського сценаріїв;</li> <li>– створення розкадровки та анімацію;</li> <li>– специфічні прийоми роботи в Adobe After Effect;</li> <li>– алгоритми шумозаглушення;</li> <li>– стабілізація відеоінформації програмними методами;</li> <li>– створення елементів моушн-дизайну;</li> <li>– футажі, їх використання при монтажі;</li> <li>– метрики оцінки якості відеоінформації.</li> </ul>
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>Для отримання базових та фундаментальних знань, які допоможуть власноруч створювати відео-контент.</p> <p>Для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації в таких напрямках, як створення відео-контенту для розміщення у мультимедійних електронних виданнях, створення рекламних відео з моушн-дизайном тощо.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– термінології, що використовується у технологіях обробки відеоінформації;</li> <li>– сучасних видів програмного забезпечення для роботи з відео;</li> <li>– особливостей форматів відеофайлів файлів;</li> <li>– кодування відеоінформації;</li> <li>– етапів монтажу та стадій обробки цифрового відео;</li> <li>– основних ефектів, що застосовуються при обробці відео;</li> <li>– правил написання літературного та режисерського сценаріїв;</li> <li>– основних характеристик відео;</li> <li>– алгоритмів стиснення відеоінформації;</li> <li>– алгоритмів шумозаглушення та стабілізації відео;</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– здійснювати вибір оптимальних режимів та параметрів підготовки і обробки відеоінформації в межах сучасної КВС;</li> <li>– здійснювати вибір апаратного та програмного забезпечення КВС для</li> </ul>

	<p>оптимального процесу обробки відеоінформації;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– застосовувати основний перелік команд програм цифрової обробки відеоінформації;</li> <li>– створювати титри;</li> <li>– створювати елементи моушн-дизайну;</li> <li>– застосовувати ефекти та переходи до відео;</li> <li>– виконувати монтаж відеоінформації;</li> <li>– створювати розкадровку та анімації;</li> <li>– синхронізації звуку та відео;</li> <li>– застосовувати футажі.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</b>	<p>Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації.</p> <p>Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.</p> <p>Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення завдань видавництва та поліграфії.</p>
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## КОНСТРУЮВАННЯ ПРОТОТИПІВ І ШАБЛОНІВ ВЕБСТОРИНОК

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 3, семестр 6 Курс 2, семестр 4 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Основи HTML, CSS, знання основ програмування та алгоритмізації, знання ООП, знання JavaScript на початковому рівні, знання комп'ютерних та серверних мереж.
<b>Що буде вивчатися</b>	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.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Для уміння і розуміння як створюються та влаштовуються сучасні веб-сайти та портали, побудовані на типізації та шаблонізації структурного вмісту.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– розуміти принципи роботи веб-сервера і знати які технології застосовуються;</li> <li>– вміти підключати компоненти баз даних, коду та поєднувати з доменним сервісом;</li> <li>– вміти проектувати шаблони в засобах прототипування;</li> <li>– вміти відтворювати шаблони засобами високорівневого програмування;</li> <li>– вміти перевикористовувати створені шаблони.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Застосовувати їх до розробки веб-ресурсів.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**7 семестр / 5 семестр (за інтегрованим НП)**

**Дисципліна 24 Ф-Каталогу**

**ТЕХНОЛОГІЇ ПІДГОТОВКИ МАКЕТІВ ДО ДРУКУ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; загальні знання основ теорії кольору; знання технологій опрацювання текстової та графічної інформації
<b>Що буде вивчатися</b>	Особливості та специфіка підготовки оригінал-макетів книжково-журнальної, акцидентної, етикетко-пакувальної продукції. Прийоми адаптації оригінал-макетів із врахуванням зміни формату видання, способу друку, задруковуваного матеріалу. Формування спусків та розкладка на друкарському аркуші. Вибір технології друку та матеріалів для друку відповідно до характерних особливостей оригінал-макету
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	По завершенню курсу студенти отримують знання та навички, які дозволяють коректно підготувати оригінал-макет до друку, підібрати шрифтове оформлення та опрацювати графічний контент, враховуючи технологічні особливості конкретного способу друку та виду оздоблення
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– технічних вимог до підготовки оригінал-макетів для різних способів друку;</li><li>– технічних вимог до шрифтового оформлення та опрацювання графічного контенту відповідно до виду задруковуваного матеріалу та способу друку;</li><li>– прийомів та способів адаптації оригінал-макету при зміні способу друку, задруковуваного матеріалу, формату видання.</li></ul> <b>вміння:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– обирати, створювати та редагувати оформлення текстової та графічної інформації у програмах опрацювання растрової/векторної графіки та програмах верстки відповідно до технологічних вимог конкретного способу друку;</li><li>– зберігати та експортувати оригінал-макети;</li><li>– виконувати спуск полос, розкладку на друкарському аркуші</li></ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для вирішення практичних прикладних задач. Студенти набувають здатностей коректної підготовки та опрацювання текстового та графічного контенту при підготовці оригінал-макетів із врахуванням технологічних особливостей друку; здатностей до виконання розкладки на друкарському аркуші та виконання спуску полос; здатностей приймати рішення щодо вибору технології та матеріалів друку відповідно до характеру оригінал-макету
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, навчальний посібник до виконання практичних та лабораторних (комп'ютерного практикуму) робіт, навчальні посібники та підручники
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ТЕХНОЛОГІЇ ТЕСТУВАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Для тих хто хоче вміти тестувати веб-застосування, сайти, електронні видання
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– розуміти принципи роботи тестування і знати які технології застосовуються;</li> <li>– знати особливості тестування;</li> <li>– вміти проектувати тести;</li> <li>– вміти виконувати тести при необхідності використовувати інструментальні засоби;</li> <li>– розуміти принципи виникнення вразливостей при тестуванні електронних видань і вміти знайти найбільш критичні вразливості у них;</li> <li>– розуміти принципи оцінки продуктивності електронних видань і вміти виконувати аналіз серверної і клієнтської продуктивності веб-застосувань, електронних видань;</li> <li>– вміти оцінювати зручність використання веб-застосувань, електронних видань.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Вивчення особливостей тестування веб-застосувань, сайтів, електронних видань (HTML, CSS) і специфіки застосування технік тест-дизайна.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**Дисципліна 26 Ф-Каталогу**  
**ПРАКТИЧНИЙ ДИЗАЙН ПАКОВАНЬ ТА ЕТИКЕТОК**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання основ видавничо-поліграфічної технології, теорії кольору, поліграфічних матеріалів, опрацювання текстової та графічної інформації, технологій виготовлення паковань та етикеток
<b>Що буде вивчатися</b>	Композиційне оформлення паковань та етикеток різних видів, конструкції, призначення; етапи розробки дизайну паковань та етикеток; вплив конструкції та технологій виготовлення на дизайн паковань та етикеток
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Дизайн є невід'ємною складовою при створенні будь-яких паковань (з картону, гнучкого пакування) та етикеток товарів, тож отримані знання, навички та вміння допоможуть сформуванню професійний фундамент створення дизайну даного виду поліграфічної продукції
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основних видів етикеток та паковань, принципів їх уніфікації і стандартизації;</li> <li>– основних вимог до матеріалів виготовлення паковань та етикеток;</li> <li>– принципів розрахунку, проектування і дизайну, асортименту конструкційних матеріалів і технологій поліграфічного виготовлення паковань та етикеток;</li> <li>– основних технологічних та технічних аспектів виготовлення етикеток, взаємозв'язку засобів дизайну етикеток, побудови композиції, кольорографічного, текстового та графічного оформлення з конкретними способами їх виготовлення;</li> <li>– програмного забезпечення для виготовлення паковань та етикеток</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Отримані компетентності стануть надійною основою подальшого професійного зростання у напрямку проектування паковань та етикеток та сприятимуть формуванню більш глибокого розуміння процесів розробки, конструювання та виготовлення паковань та етикеток різних видів та призначення.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ЕЛЕКТРОННІ СИСТЕМИ ПІДГОТОВКИ ПЕРІОДИЧНИХ ЕЛЕКТРОННИХ ВИДАНЬ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Курс створено з урахуванням розвитку сучасних комп'ютеризованих технологій та технічних засобів, що використовуються для підготовки та розміщення періодичного електронного видання на базі певної програмної системи у глобальній мережі
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> – технологічних схем виконання редакційно-видавничих процесів підготовки періодичних електронних видань; – основних видів електронних програмних систем підготовки періодичних електронних видань, зокрема журналів; – загальних елементів інтерфейсу та навігацію у програмній системі підготовки періодичних електронних видань; – основних видів користувацьких ролей у програмній системі підготовки періодичних електронних видань та їх функціональне призначення; – термінології, що використовується у видавничо-поліграфічній справі.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Вивчення технологічних особливостей підготовки періодичних електронних видань дозволить орієнтуватись у функціонуванні різноманітних програмних засобів (платформ) для здійснення відповідних редакційно-видавничих процесів на їх базі, підвищити свій професійний рівень та уміння якісно готувати матеріали своєї наукової діяльності до оприлюднення на відповідних програмних платформах.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ЧИННИКИ УСПІШНОГО ПРАЦЕВЛАШТУВАННЯ У ВИДАВНИЦТВІ ТА ПОЛІГРАФІЇ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Репрографії
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
Мова викладання	Українська
Чому це цікаво/треба вивчати	Вміння використовувати як загальні, випробувані методи пошуку роботи так і конкретні ситуації, що виникають на співбесіді з роботодавцями та за умов конкуренції, а також під час проходження випробувального строку на конкретному робочому місці. Основна увага приділяється навчанню студента використовувати теоретичні знання в рішенні практичних завдань, зокрема працевлаштування, робити власні висновки, активізації власних зусиль людини у пошуку роботи
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знати:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– законодавчо-нормативну базу в галузі працевлаштування випускників вищих навчальних закладів;</li> <li>– характеристику основних функцій підрозділу вищого навчального закладу щодо сприяння працевлаштуванню студентів і випускників;</li> <li>– агентства з працевлаштування, рекрутингові, кадрові агентства, державні служби зайнятості;</li> <li>– алгоритм пошуку роботи;</li> <li>– резюме, загальні вимоги до написання резюме, правила складання супровідного листа до резюме;</li> <li>– процедуру тестування, види тестів;</li> <li>– процедуру співбесіди з роботодавцем, підготовку до співбесіди;</li> <li>– правове регулювання трудових відносин.</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Опанування практичних підходів до вирішення проблем працевлаштування; засвоєння методів збирання, обробки та аналізу інформації стосовно техніки пошуку роботи, ефективності її застосування; орієнтація у конкретних ситуаціях, що виникають в умовах конкуренції на реальному ринку праці; формування відповідних професійних та особистісних якостей для успішного працевлаштування; активізація власних зусиль у пошуку роботи, формуванні впевненості в особистих здібностях і можливостях, подоланні комунікативних та інших психологічних бар'єрів; формування вміння розробляти індивідуальні програми кар'єрного зростання, презентувати власний професійний та творчий потенціал; набуття навичок написання резюме, оголошень про пошук роботи, участі у співбесіді з роботодавцями, особистісної та професійної реалізації під час проходження випробувального строку на конкретному робочому місці.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
Семестровий контроль	Залік

## ТЕХНОЛОГІЇ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки інформації, технології електронних видань та технологій видавництва та поліграфії
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> <li>– наукова термінологія, ключові поняття, методи і прийоми розпізнавання образів;</li> <li>– процес формування доповненої реальності;</li> <li>– технологічні варіанти доповненої реальності;</li> <li>– AR vs VR, види та характеристики;</li> <li>– континуум реальності-віртуальності Мілграма;</li> <li>– способи маркероутворення, різновиди маркерів;</li> <li>– методи і засоби побудови маркерів, особливості їх поліграфічного відтворення;</li> <li>– інструментарій програмного забезпечення для вирішення завдань зі створення елементів доповненої реальності;</li> <li>– інтерфейс програмного забезпечення для роботи із доповненою реальністю;</li> <li>– фреймворки для створення додатків з доповненою реальністю;</li> <li>– програмні продукти для створення елементів доповненої реальності та додатків;</li> <li>– апаратні засоби для перегляду мультимедійних додатків і видань з ефектом доповненої реальності;</li> <li>– обмеження технології доповненої реальності.</li> </ul>
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>Для розвитку та закріплення у студентів здатностей до просторового уявлення та мислення, яке має велике значення в оволодінні різними видами діяльності.</p> <p>Для зв'язного викладення своїх думок, правильності прийняття рішень під час створення друкованих видань з елементами доповненої реальності та для досягнення професійного успіху.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– термінології, що використовується у технологіях доповненої реальності;</li> <li>– технологій та алгоритмів доповненої реальності;</li> <li>– основ створення маркерів;</li> <li>– сучасних видів програмного забезпечення для роботи з доповненою реальністю;</li> <li>– підбору інструментів, режимів та параметрів для побудови елементів доповненої реальності;</li> <li>– правил підготовки тривимірних моделей, текстур, що застосовуватимуться в технологіях доповненої реальності;</li> <li>– режимів та параметрів візуалізації;</li> <li>– структури програмних продуктів для роботи із доповненою реальністю. Складові панелі інструментів;</li> <li>– структури середовища Processing та опис основних режимів;</li> <li>– SDK доповненої реальності для IOS і Android;</li> <li>– застосунків для AR та VR;</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– розробки структури тривимірних моделей, поділ на складові частини, створення текстур для подальшого їх використання в технологіях доповненої реальності;</li> <li>– практичного освоєння технологічних прийомів зі створення елементів доповненої</li> </ul>

	<p>реальності;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– вдало обирати найбільш доцільну технологію: маркерну, безмаркерну, залежно від потреб;</li> <li>– використовувати та підключати бібліотеки доповненої реальності;</li> <li>– володіння технологічними прийомами створення маркерів та елементів доповненої реальності;</li> <li>– поліграфічного відтворення маркерів доповненої реальності.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	<p>Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації.</p> <p>Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.</p> <p>Здатність організовувати свою діяльність, працювати автономно та в команді.</p> <p>Навички використання інформаційно-комунікаційних технологій для пошуку, оброблення, аналізу та використання інформації з різних джерел.</p> <p>Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу та встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами.</p> <p>Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.</p>
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**Дисципліна 30 Ф-Каталогу**  
**ЦИФРОВЕ ВІДЕОВИРОБНИЦТВО**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання технологій обробки інформації, технології електронних видань та технологій видавництва та поліграфії
<b>Що буде вивчатися</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ключові поняття, методи і прийоми відеовиробництва; preproduction, production, postproduction;</li> <li>– preproduction – процес підготовки до відеозйомки, створення креативних брифів, технічних завдань для відеоконтенту, BrainStorm, формування концептуальних ідей, їх втілення в сценаріях;</li> <li>– суть preproduction, основна задача та розрахунок вартості створення відеороликів;</li> <li>– особливості та правила написання літературного сценарію, створення літературного сценарію за сформованою концептуальною ідеєю;</li> <li>– режисерський сценарій та створення компонентів до нього – розкадровка (StoryBoard), стайл-фрейми, аніматик, звукова партитура та звуковий сценарій;</li> <li>– стиль та ритм монтажу, колірна гамма, аудіоряд, типажі персонажів, локації, плани роботи знімальної групи, як складові елементи режисерського сценарію;</li> <li>– відеопродакшн, організація знімального періоду, підбір апаратно-технічного оснащення під відеоролик;</li> <li>– світло та реквізит в кадрі; особливості знімального процесу; предметна зйомка, натурна зйомка, зйомка в студійному/павільйонному приміщенні;</li> <li>– postproduction, монтаж, стабілізація відео, синхронізація компонентів, 2D анімація, 3D VFX – тривимірні візуальні ефекти, 3D моделювання та анімація як елемент відеомонтажу, Rendering, Matte painting, Cleanup, Motion Tracking, Chromakeying, Compositing, Color Grading;</li> <li>– програмні продукти для роботи з відео та компонентами до нього;</li> <li>– стиснення, розміщення відеороликів на різних площадках, інтерактивне відео;</li> <li>– оцінка якості готового відеопродукту, метрики оцінки якості: суб'єктивні, об'єктивні;</li> <li>– апаратні засоби для перегляду відео.</li> </ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	<p>Для зв'язного викладення своїх думок, правильності прийняття рішень під час створення відеопродуктів та для досягнення професійного успіху.</p> <p>Для отримання фундаментальних знань, які допоможуть власноруч створювати якісний відео-контент від ідеї до postproduction.</p> <p>Для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації в таких напрямках, як цифрове відеовиробництво, створення рекламних відеороликів, елементів моушн-дизайну, іміджевих відео тощо.</p>
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– термінології, що використовується у цифровому відеовиробництві;</li> <li>– етапів preproduction, production, postproduction;</li> <li>– основ створення різних видів сценаріїв та елементів до них;</li> <li>– технологій та алгоритмів монтажу;</li> <li>– сучасних видів програмного забезпечення для роботи з відео;</li> <li>– підбору апаратно-технічних засобів, інструментів, режимів та параметрів для цифрового відеовиробництва;</li> <li>– правил підготовки до знімального процесу;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– методів, алгоритмів стиснення відео та розміщення на різних площадках.</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– створювати креативні брифи, технічні завдання для відеоконтенту, BrainStorm, формувати концептуальні ідеї, їх втілювати в сценарії;</li> <li>– розраховувати вартість виготовлення відеороликів;</li> <li>– формувати всі необхідні компоненти для режисерського сценарію;</li> <li>– підбирати апаратно-технічні засоби, інструменти для здійснення зйомки;</li> <li>– займатися організацією підготовчих процесів перед відеовиробництвом: локації, реквізит, дійові особи, світло тощо;</li> <li>– postproduction, монтаж відео, стабілізація відео, синхронізація компонентів, 2D анімація, 3D VFX – тривимірні візуальні ефекти, 3D моделювання та анімація як елемент відеомонтажу, Rendering, Matte painting, Cleanup, Motion Tracking, Chromakeying, Compositing, Color Grading;</li> <li>– давати суб'єктивну та об'єктивну оцінку якості створеному відеопродукту;</li> <li>– розміщувати відеоматеріал на різних платформах для перегляду.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	<p>Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації.</p> <p>Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.</p> <p>Здатність організовувати свою діяльність, працювати автономно та в команді.</p> <p>Навички використання інформаційно-комунікаційних технологій для пошуку, оброблення, аналізу та використання інформації з різних джерел.</p> <p>Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу та встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами.</p> <p>Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.</p>
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, підручники, посібники, навчально-методична література, довідкові джерела
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## Дисципліна 31 Ф-Каталогу

### ТИПОГРАФІКА І ШРИФТОВЕ ОФОРМЛЕННЯ ВИДАНЬ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва / Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; знання технологій опрацювання текстової та графічної інформації (програмне забезпечення Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).
<b>Що буде вивчатися</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– вивчення шрифтових технологій,</li> <li>– огляд історичних етапів розвитку шрифтів,</li> <li>– етапи формування українського письма, вивчення сучасних варіацій українських шрифтів,</li> <li>– поєднання історичних літер з сучасною каліграфією,</li> <li>– зміни форм каліграфій відповідно регіональних відмінностей,</li> <li>– шрифтові стандарти на сучасні друкарські шрифти,</li> <li>– вивчення особливостей композиційної побудови шрифтів,</li> <li>– норми и правила шрифтового дизайну,</li> <li>– принципи проектування шрифтової гарнітури,</li> <li>– особливості сприйняття різних видів шрифтів</li> <li>– типографіка для друкованих та електронних видань,</li> <li>– особливості та принципи підбору шрифтових пар для різного контенту електронних та друкованих видань,</li> <li>– поняття кернінгу та трекінгу, їх види та правила їх застосування при наборі текстової інформації,</li> <li>– властивості шрифтів для керування ієрархією контенту у друкованих та електронних виданнях,</li> <li>– іконковий шрифт, особливості додавання шрифтових іконок на веб-сайтах.</li> </ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Використання рукописних шрифтів в сучасній друкованій продукції дозволяє гармонійно використати історичні форми, лігатури в каліграфії або летерингу. Застосування основних принципів побудови літер дозволяють створювати нові унікальні друкарські шрифти. Вивчення гармонійного застосовування шрифтів різних гарнітур дозволяє зробити унікальним друковане та електронне видання.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Результатом навчання є створення нових поліграм шрифтів, редагування існуючих цифрових шрифтів за допомогою програмного забезпечення FontLab Studio, Font Creator та Adobe Illustrator, розробка макетів шрифтових логотипів, вивчення форматів шрифтів, підбір шрифтів та підготовка шрифтових файлів, створення нових форм шрифтової композиції друкованих та електронних видань, створення рукописних шрифтів, практика роботи із графічним редактором Figma.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набуті знання та вміння можна використовувати при створенні макетів логотипів компаній, дизайні друкованої аркушевої та книжково-журнальної продукції; при розробці дизайну обкладинок та палітурок книжково-журнальної продукції, у розробці електронних видань.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**Дисципліна 32 Ф-Каталогу**  
**ТЕХНОЛОГІЇ 2D АНІМАЦІЇ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання технологій обробки інформації, зокрема опрацювання векторних і растрових зображень, методів побудови тривимірних моделей
<b>Що буде вивчатися</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– наукова термінологія, ключові поняття, методи і технології створення анімації;</li> <li>– фундаментальні принципи анімації;</li> <li>– інтерфейс програмного забезпечення для створення анімації;</li> <li>– методи і засоби створення анімації із використанням різних програмних засобів;</li> <li>– параметри та режими створення анімації;</li> <li>– створення елементів моушн-дизайну, зокрема у After Effects;</li> <li>– персонажна анімація; принципи роботи таймінгу і спейсінгу;</li> <li>– види анімаційних роликів;</li> <li>– особливості написання сценаріїв для створення анімаційних роликів в Adobe Animate.</li> </ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	<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>
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– термінології, що використовується в анімації;</li> <li>– основ побудови анімації;</li> <li>– сучасних видів програмного забезпечення для анімації;</li> <li>– режимів та параметрів рендерингу;</li> <li>– різних видів оптичних іграшок. Растрова, векторна та фрактальна графіка. Суть, призначення й математичний зміст кривих Безьє;</li> <li>– структури програмних продуктів для побудови анімації та опис основних режимів. Складові панелі інструментів;</li> <li>– програмні продукти для створення покадрової анімації. Поняття ключових кадрів. Принципи створення й особливості анімації руху. Розкадрування форми та її особливості;</li> <li>– поняття банера, види банерів, їхнє призначення. Принципи використання факторного аналізу для розробки реклами. Багатокритеріальна оцінка якості рекламної анімованої продукції із використанням тривимірної графіки;</li> <li>– існуючі методи тестування й оптимізації анімаційних кліпів для різних призначень;</li> <li>– структури програмного продукту Adobe After Effects та опис основних режимів. Складові панелі інструментів;</li> <li>– теоретичні основи мови програмування Action Script та ознайомлення з її об'єктною моделлю;</li> <li>– методи програмного малювання та створення програмної анімації за допомогою Action Script;</li> </ul>

	<p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– створювати покадрову анімацію;</li> <li>– створювати анімацію на основі розкадровування руху;</li> <li>– створювати анімацію за технологією ключових кадрів;</li> <li>– створювати анімацію за допомогою розкадровування форми. Використовувати анімацію розкадровування форми в анімаційному проекті спільно з іншими видами анімації;</li> <li>– створювати анімацію руху за задалегідь обраним шляхом складної форми. Створювати анімацію на основі шару-маски;</li> <li>– обирати оптимальний склад компонентів для динамічної форми;</li> <li>– створювати цілісний анімаційний проект з урахуванням наданих вимог до його складу.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</b>	<p>Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації.</p> <p>Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.</p> <p>Здатність організовувати свою діяльність, працювати автономно та в команді.</p> <p>Навички використання інформаційно-комунікаційних технологій для пошуку, оброблення, аналізу та використання інформації з різних джерел.</p> <p>Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу та встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами.</p> <p>Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.</p> <p>Здатність застосовувати методи і засоби створення анімації.</p>
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ІНФОГРАФІКА ТА ПРЕЗЕНТАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Репрографії
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки текстової та графічної інформації, основ композиції, основ теорії кольору, основ типографіки.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основні завдання візуалізації даних;</li> <li>– робота з даними;</li> <li>– дослідження даних за допомогою візуалізації;</li> <li>– онлайн інструменти для створення інфографіки (Inzight, Flourish);</li> <li>– структура графіків;</li> <li>– дизайн в інфографіці;</li> <li>– інфографіка та мистецтво презентації;</li> <li>– роль презентації в представленні проекту;</li> <li>– онлайн інструменти для створення презентацій (Canva, Readymag, Google Slides);</li> <li>– шрифти, кольорова гамма, контент;</li> <li>– переходи та анімація в презентаціях.</li> </ul>
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>Для формування структурованого уявлення про процес створення візуалізації даних, самостійної роботи з даними.</p> <p>Для створення власної інфографіки за допомогою онлайн інструментів.</p> <p>Для створення презентацій (підбір шрифтів, керування композицією кадру, створення і використання іконок та інфографіки).</p> <p>Для подальшого занурення у процес створення інфографіки та презентацій у вигляді порад і корисних посилань.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– принципів візуального представлення даних;</li> <li>– етики у візуалізації даних;</li> <li>– ефективності різних типів візуалізації даних;</li> <li>– особливостей використання кольору і шрифту, побудови композиції в інфографіці та презентаціях;</li> <li>– принципів розташування даних на слайді.</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– представляти дані в таблицях у вигляді графіків, карт та діаграм;</li> <li>– готувати дані для візуалізації;</li> <li>– підбирати оптимальний вид графіку;</li> <li>– створювати власну інфографіку – від чернетки до фінальної візуалізації;</li> <li>– використовувати простір слайда, працювати з кольором та шрифтами;</li> <li>– використовувати інфографіку у презентаціях;</li> <li>– підбирати та створювати фотографії, ілюстрації та іконки для презентацій;</li> <li>– працювати з онлайн інструментами для створення інфографіки та презентацій: Inzight, Flourish, Canva, Readymag, Google Slides).</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<p>Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних</p>

	видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ТЕХНОЛОГІЇ ТЕРМОТРАНСФЕРНОГО І ШИРОКОФОРМАТНОГО ДРУКУ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання технологій видавництва та поліграфії, опрацювання текстової та ілюстраційної інформації, теорії кольору, основ дизайну, технологій реєстрації образотворчої інформації, обладнання
<b>Що буде вивчатися</b>	У процесі вивчення дисципліни студент навчиться: <ul style="list-style-type: none"> <li>– проектувати технологічний процес виготовлення широкоформатної продукції різного призначення;</li> <li>– обирати відповідне обладнання, фарби та задрукувані матеріали виходячи з вимог до готової продукції, місця розміщення широкоформатних відбитків, відстані до спостерігача (читача) тощо;</li> <li>– визначати мінімально необхідний розмір файлу для одержання широкоформатного виробу відповідної якості;</li> <li>– визначати, виходячи з технологічних можливостей і особливостей обладнання, а також характеристик фарб, найбільш відповідні колірні гами зображення для одержання відбитки з мінімальними спотвореннями;</li> <li>– визначати, виходячи з технологічних можливостей і особливостей обладнання, а також характеристик фарб та задрукуваних матеріалів, гарнітуру та кегль шрифтів для забезпечення читабельності та найбільшої інформативності текстової інформації;</li> <li>– вибирати необхідні програмні продукти для розроблення дизайну широкоформатної продукції, а також форматів та методів збереження готових файлів для безпроблемного їх роздрукування на відповідному широкоформатному обладнанні</li> <li>– створювати яскравий, гармонійний, високоінформативний дизайн широкоформатної продукції, який би у повній мірі використовував можливості відповідної технології, обладнання та матеріалів, а також відповідав вимогам замовника;</li> <li>– коригувати колірні характеристики зображення з урахуванням особливостей технології, методу нанесення зображення та характеристик матеріалів термотрансферного друку;</li> <li>– проектувати технологічний процес отримання зображень термотрансферним друком виходячи з вимог до кінцевого продукту, умов експлуатації готового виробу, особливостей поверхні матеріалу на яке буде переноситись зображення тощо;</li> <li>– оцінювати поданий оригінал для можливого подальшого виготовлення продукції, що задрукована термотрансферним друком.</li> </ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Для отримання базових, фундаментальних знань, що допоможуть власноруч створювати дизайн широкоформатної продукції та продукції оформленої за допомогою термотрансферного друку різного призначення з урахуванням вимог, що висуваються. Для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації в таких перспективних напрямках, як робота у рекламних агенціях, друкарнях цифрового друку тощо

<p><b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b></p>	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основних термінів та їх визначень;</li> <li>– основних видів широкоформатної продукції та сферу її застосування;</li> <li>– технологій друкування широкоформатної друкованої продукції різного призначення;</li> <li>– алгоритму визначення мінімального необхідного формату файлу для підготовки зображення для тиражування широкоформатним способом друкування, виходячи з формату друкованої продукції та вимог до її роздільної здатності;</li> <li>– основних тенденцій розвитку технологій широкоформатного та термотрансферного друку;</li> <li>– технологій введення та опрацювання інформації, її компонування та алгоритму підготовки файлу для подальшого друкування широкоформатним та термотрансферним друком;</li> <li>– основних програмних продуктів, що використовуються при створенні файлів;</li> <li>– основних форматів файлів та методики їх опрацювання;</li> <li>– особливостей друкування електрографічним та струминним друком широкоформатної продукції та методів уникнення небажаного спотворення роздруковуваних зображень;</li> <li>– технологій нанесення зображень за допомогою термотрансферного друку на різноманітні поверхні та матеріали;</li> <li>– алгоритму підготовки файлу зображення для подальшого нанесення на вироби різної геометричної форми;</li> <li>– класифікацій технологій, матеріалів, обладнання, задруковуваних матеріалів широкоформатного та термотрансферного друку;</li> <li>– технологію вибору відповідного обладнання, фарб, задруковуваних матеріалів та характеристик вихідного файлу для одержання відбитків належної якості;</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– обирати необхідну технологічну схему введення даних, оброблення текстової та ілюстраційної інформації різного виду та формату;</li> <li>– розробляти концепцію та композицію широкоформатної продукції в залежності від призначення, цільової аудиторії, умов її перегляду і отримання інформації;</li> <li>– використовувати сучасні програмні продукти для введення, опрацювання та перетворення інформації;</li> <li>– добирати відповідне колірне та шрифтове оформлення широкоформатної продукції та продукції, що віддрукована термотрансферним друком виходячи із їх призначення, технології виготовлення, застосовуваних матеріалів та вимог до кінцевої якості продукції;</li> <li>– внесення змін до файлу зображення, оцінюючи можливі спотворення зображень при використанні різних технологій виготовлення широкоформатної продукції та продукції, що віддрукована з використанням термотрансферного друку;</li> <li>– обирати відповідну технологію та будувати оптимальний виробничий процес виходячи з вимог до продукції та її виду;</li> <li>– встановлювати необхідні і достатні точки контролю упродовж виконання всього технологічного процесу;</li> <li>– висувати вимоги до якості широкоформатної друкованої продукції та продукції, що віддрукована з використанням термотрансферного друку, а також до вхідних файлів зображень і окремих елементів зображень тощо.</li> </ul>
<p><b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b></p>	<p>Здатність вчитися й опановувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації.</p> <p>Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.</p> <p>Здатність організовувати свою діяльність, працювати автономно та в команді.</p>
<p><b>Інформаційне забезпечення</b></p>	<p>Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.</p>
<p><b>Семестровий контроль</b></p>	<p>Залік</p>

## ПРОЄКТУВАННЯ ЦИФРОВИХ ПРОДУКТІВ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 7 Курс 3, семестр 5 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 36 лаб., 48 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	базові знання принципів проєктування, технологій створення електронних видань, знання теорії кольору, принципи побудови композиції, правила типографіки; логічне мислення, здатність до аналізу, вміння сприймати критику
<b>Що буде вивчатися</b>	Принципи UX-дизайну; вивчення та аналіз користувацького досвіду; проєктування цифрових інтерфейсів; типографіка та особливості підготовки тексту для інтерфейсу (microcopy); розробка дизайну цифрового продукту
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Отримані знання, навички та вміння допоможуть сформувати професійний фундамент у сфері проєктування цифрових продуктів
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Принципам проєктування цифрових продуктів, основам розробки користувацького досвіду, основам юзабіліті, методам побудови дизайну на основі даних, принципи взаємодії на різних етапах реалізації проєкту
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Отримані компетентності стануть надійною основою подальшого професійного зростання у напрямку проєктування цифрових інтерфейсів та сприятимуть формуванню більш глибокого розуміння процесів створення та підтримки цифрових продуктів
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## 8 семестр / 6 семестр (за інтегрованим НП)

### Дисципліна 36 Ф-Каталогу

### ВИГОТОВЛЕННЯ ТА ДИЗАЙН РЕКЛАМНО-ПОДАРУНКОВОЇ ПРОДУКЦІЇ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Загальні знання з основ дизайну, технологій опрацювання текстової і графічної інформації; комп'ютерної верстки; способів друкування та оздоблення поліграфічної продукції
<b>Що буде вивчатися</b>	Особливості розробки оригінал-макетів рекламно-подарункової продукції. Технології виготовлення рекламно-подарункової продукції, технології виготовлення промо-сувенірів, бізнес-сувенірів, віп-сувенірів із врахуванням особливостей компанії. Роль сувенірної продукції у формуванні іміджу бренду; принципи розробки концепції сувенірної лінійки; композиційні та шрифтові рішення в акцидентній продукції; технології нанесення зображень; специфіка роботи з папером, текстилем, склом, керамікою, пластиком; підготовка макетів до виробництва; сучасні тенденції та екологічні матеріали.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	По завершенню курсу студенти отримують знання та навички, які дозволяють розробляти дизайн рекламно-подарункової продукції, враховуючи її призначення. Виготовляти магніти, брелоки, блокноти, планінги, чашки, футболки тощо. Знати технології виготовлення значків, істивних сувенірів, об'ємних наклейок, фотокристалів, акрилатів. Технології і їх особливості при друці на склі, кераміці, текстилі, металі.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> – різновидів рекламно-подарункової продукції; – принципів розробки та створення логотипу компанії; – особливості додрукарської підготовки оригінал-макетів для виготовлення рекламно-подарункової продукції; – технологій виготовлення кожного виду продукції; <b>вміння:</b> – створювати і розробляти бренди, товарні марки/знаки компаній, – розробляти стиль бренду, корпоративні елементи дизайну, знаки, логотипи і бренд-персонажі; – створювати макети рекламної продукції; – проектувати технологічні процеси виготовлення рекламно-подарункової продукції.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та уміннями можна користуватися для розробки бренду, товарної марки/знаку. Студенти набувають здатностей до креативного мислення; художнього, композиційного та стильового оформлення рекламної продукції. Удосконалюють навички створення оригінал-макетів у програмних пакетах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, навчально-методична література, довідкові джерела, навчальний посібник до виконання комп'ютерного практикуму (електронне видання)
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ТА ДИЗАЙН НЕСТАНДАРТНОЇ ПОЛІГРАФІЧНОЇ ПРОДУКЦІЇ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Засвоєння основ теорії кольору, знання технологічних процесів видавництва та поліграфії, програм опрацювання текстової та графічної інформації.
<b>Що буде вивчатися</b>	Принципи створення конструкцій, макетів, дизайну складних багатокомпонентних паковань та видань (pop-up, 3D-книги, книги-іграшки). Технології виготовлення, композиція, типографіка, колористика, психологія сприйняття та їх застосування при розробці нестандартної, унікальної продукції.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Дисципліна є цікавою, так як дає навички просторового та нестандартного мислення при проектуванні та дизайні оригінальних, унікальних, подарункових видань, що є привабливим на ринку та виокремлюються з-поміж інших стандартних видань
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Вивчення дисципліни формує здатність до сприйняття, узагальнення та аналізу інформації; здатність нестандартно мислити та застосовувати отримані знання для вирішення завдань професійної діяльності; проектувати оригінальну, унікальну продукцію.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та уміннями можна користуватися для розробки технологій виготовлення, конструкцій та дизайну оригінальної, унікальної, подарункової продукції. Студенти набувають здатностей до креативного мислення; художнього, композиційного та стильового оформлення паковань. Удосконалюють навички створення оригінал-макетів у програмних пакетах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ЗБЕРІГАННЯ, РЕСТАВРАЦІЯ ТА КОНСЕРВАЦІЯ ВИДАНЬ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання матеріалів видавничо-поліграфічного виробництва, фізико-хімічних основ поліграфії, основ конструювання поліграфічної продукції
Що буде вивчатися	Технологічні та організаційні основи консервації, зберігання та реставрації поліграфічної продукції
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс створено враховуючи важливість забезпечення збереження фондів рідкісних і цінних видань. Після вивчення курсу студент зможе проводити перевірку документів (у архівах, бібліотеках, музеях, сімейних архівах), здійснювати оцінку їх збереженості; виявляти та ідентифікувати пошкодження; обирати та проводити реставраційні та/або консерваційні заходи залежно від виду пошкодження та цінності документу чи видання, а також вміння виготовляти унікальні видання різної конструкції.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знання:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– положень та вимог щодо зберігання архівних фондів; ведення обліку і обробки документів;</li> <li>– видів видань та документів на паперовій основі;</li> <li>– способів консервації, стабілізації та реставрації документів;</li> <li>– матеріалів, обладнання та інструментів, що використовуються для реставрації.</li> </ul> <b>уміння:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– аналізувати і оцінювати фізичний стан документу, ступінь його пошкодження та черговість реставрації чи консервації;</li> <li>– вибирати способи реставрації пошкоджених документів;</li> <li>– обирати відповідні реставраційні матеріали та обладнання;</li> <li>– обирати способи стабілізації паперу;</li> <li>– організувати і здійснювати перевірку документів, що зберігаються у фондосховищах.</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Набуті знання і уміння дозволяють проводити перевірку документів (у архівах, бібліотеках, музеях, фондосховищах), здійснювати оцінку їх збереженості; виявляти та ідентифікувати пошкодження; обирати та проводити реставраційні та/або консерваційні заходи залежно від виду пошкодження та цінності документу чи видання.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
Семестровий контроль	Залік

**Дисципліна 39 Ф-Каталогу**  
**ОСНОВИ 3D АНІМАЦІЇ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Технології поліграфічного виробництва
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Навички полігонального тривимірного моделювання
<b>Що буде вивчатися</b>	Базові поняття тривимірної анімації: загальні налаштування, часові інтервали, швидкість кадрів, ключові кадри та способи їх створення, налаштування швидкості та напрямку; редагування параметрів ключів. Робота з кривими анімації: створення, налаштування; анімація камер та матеріалів. Анімаційні шари: активізація, редагування; створення та завантаження анімації. Анімація простих об'єктів. Модифікатори анімації. Пряма кінематика: ієрархічні зв'язки, викривлення при масштабуванні, забезпечення цілісності конструкції, обмеження на переміщення об'єктів. Анімація персонажу: побудова скелетної системи, налаштування параметрів кісток, призначення обмежень точок з'єднання. Модуль САТ. Вставка скелету в оболонку, налаштування оболонки персонажа, рух встановленим шляхом.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	3D-анімацію використовують у багатьох сферах діяльності. Вона є невід'ємною складовою відеороликів, як навчальних (наприклад, принципів роботи обладнання), так і рекламних. Це основа ігрової індустрії для створення персонажів, моделювання сцен, створення футуристичних чи історичних світів та спецефектів, є невід'ємною складовою, зокрема, і мультимедійних видань.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Знання технологій та принципів створення тривимірної анімації. Вміння застосовувати інструментарій програмного забезпечення для створення анімації простих об'єктів та персонажів. Навички формування тривимірних анімаційних роликів.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Створення тривимірної анімації для візуальної реклами, мультимедійних додатків, електронних, мультимедійних видань та комп'ютерних ігор, реалістичних сцен різного характеру.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## ЕРГОНОМІКА ПОЛІГРАФІЧНИХ ВИРОБІВ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з економіки, соціології, філософії, психології, основи дизайну, охорони праці і безпеки життєдіяльності
Що буде вивчатися	Сучасну, здатну до саморозвитку систему дизайн-ергономічного забезпечення поліграфічної промисловості, створення максимально ефективних та надійних систем управління та умов праці, що відповідають можливостям людини і сприяють тривалому збереженню її працездатності та здоров'я. Визначення психологічного стану людини, основні психофізіологічні властивості людини та працездатності (сприйняття, уявлення, увага, мислення, пам'ять), дослідження успішності кар'єри, функціонального стану людини, аналіз її антропометричних даних і вибір відповідного обладнання, організацію робочого місця як для домашнього користування так і для роботи у видавничо-поліграфічній галузі.
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс створено враховуючи багато аспектів для надійної роботи людини в виробничому середовищі і середовищі життєдіяльності, для оптимізації функціональних процесів життя людини, підвищення естетичного рівня виробів та їх комплексів.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знання:</b> – теоретичні основи організації праці на робочих місцях, їх зміни під впливом технологічних факторів; – нормативно-технічну документацію з методів оцінки умов праці; – сучасні методи оптимізації умов праці на поліграфічних підприємствах; <b>вміння:</b> – координувати різні методичні прийоми при вирішенні того чи іншого ергономічного завдання, оцінювати їх переваги із застосуванням сучасних методик контролю якості; – застосовувати фізіологічні методи досліджень для оцінки стану організму людини; – проектувати поліграфічне виробництво залежно від характеру праці, вимог до контролю та відповідності антропометричним і фізіологічним даним; – оптимізувати виробниче середовище, покращувати його ергономічні показники.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Вивчення даного курсу і його застосування в житті отриманих знань сприятиме особистісному зростанню, адже ви розберетеся в своєму психологічному стані, зможете налагоджувати відносини з своїми майбутніми колегами по роботі, забезпечите робочі місця відповідно до діючих стандартів. Зможете оцінювати психологічний, фізіологічний стан організму в процесі праці, вплив факторів виробничого процесу, робочих поз і положень на втомлюваність та працездатність людини.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
Семестровий контроль	Залік

## АУДІО-, ВІЗУАЛЬНІ ЕФЕКТИ ТА КОМПЗИТИНГ

Кафедра, яка забезпечує викладання	Технології поліграфічного виробництва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС
Мова викладання	Українська
Вимоги до початку вивчення	Знання видавничого опрацювання інформації, технологій мережних електронних видань, технології підготовки мультимедійного контенту.
Що буде вивчатися	Теоретичні основи аудіовізуальних ефектів (VFX) та композитингу. Поняття та історія розвитку VFX. Види ефектів. Роль візуальних і звукових ефектів у медіаконтенті. Композитинг: принципи поєднання шарів (layer-based compositing), альфа-канали, маски, matte, хромакей (green screen, blue screen), ротоскопінг, matchmoving і трекінг, color matching і інтеграція об'єктів у сцену. Аудіоефекти та саунд-дизайн. Створення звукових ефектів (SFX): фолі та атмосферні шуми, синхронізація аудіо з відео. Апаратно-програмні засоби для аудіовізуальних ефектів (VFX) та композитингу. Візуальна стилістика. Інтеграція ефектів у медіапродукт.
Чому це цікаво/треба вивчати	Це треба вивчати для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації при розв'язанні складних спеціалізованих задач і практичних проблем медіавиробництва. Дисципліна є основою в опануванні створення сучасного аудіовізуального контенту, яка розвиває розуміння структури кадру; знання світлотіньових закономірностей; синхронізацію аудіо та відео; аналітику зображення і звуку тощо.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<b>знання:</b> – теоретичних основ створення аудіо- та візуальних ефектів у медіавиробництві; – принципів композитингу: шарова структура, альфа-канали, маскування, режими накладання; – основ колор-грейдингу, управління кольором; – технологій хромакейінгу, ротоскопінгу, трекінгу, match moving; – принципів інтеграції 2D та 3D графіки у відеоряд; – основ роботи зі світлом, тінями та перспективою в цифровому середовищі; – професійного програмного забезпечення. <b>вміння:</b> – створювати та редагувати візуальні ефекти (VFX) для медіаконтенту; – виконувати композитинг багатозарових сцен із поєднанням різних джерел зображення; – проводити кольорокорекцію та фінальний грейдинг матеріалу; – виконувати, ротоскопінг та трекінг об'єктів; – інтегрувати 3D-об'єкти, моушн-дизайн у реальне відеосередовище з урахуванням світла та перспективи; – оптимізувати проекти для різних форматів; – організовувати робочий процес відповідно до виробничого завдання; – аналізувати якість готового продукту та виявляти технічні помилки.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися, реалізуючи свій творчий потенціал на практиці, при працевлаштуванні, створюючи різноманітні медіапроекти.
Інформаційне забезпечення	Силабус, рейтингова система оцінювання, навчальні посібники, методичні вказівки (навчальний посібник) до виконання практичних та лабораторних робіт, довідкові джерела
Семестровий контроль	Залік

## СТВОРЕННЯ ТА РОЗВИТОК ІТ-ПРОДУКТІВ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Базові знання принципів проектування цифрових продуктів, технологій створення вебпродуктів та мультимедійних видань.
<b>Що буде вивчатися</b>	Організація циклу розвитку продукту та процеси у продуктивній команді. Основи продуктового дизайну. Особливості використання з інструментів аналізу ринку та цільової аудиторії. Основи маркетингу в продуктовому ІТ. Основи продуктової аналітики та робота з інструментами та практиками прийняття рішень в продуктивних командах.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Ознайомитесь із етапами створення та розвитку ІТ-продуктів, а із також критеріями, за якими визначається їхня успішність. Розкриєте для себе особливості роботи технічної та нетехнічної складової продуктової команди, аспекти застосування технологічних рішень залежно від типу майбутнього ІТ-продукту. Дізнаєтесь що таке мінімально життєздатний продукт, які існують способи валідації ідей та як працювати з тестуванням гіпотез.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	На курсі ви навчитесь: <ul style="list-style-type: none"> <li>– визначати успішність ІТ-продуктів за допомогою спеціальних метрик;</li> <li>– формувати продуктову команду для запуску власного стартапу;</li> <li>– валідувати свої ідеї за допомогою кількісних та якісних опитувань, а також завдяки тестуванню гіпотез;</li> <li>– оперувати основними інструментами для просування продукту;</li> <li>– ефективно взаємодіяти з учасниками продуктової команди, розуміючи, яку роль та функцію вони відіграють в розробці продукту;</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Опануєте знання та отримаєте практичний досвід із: <ul style="list-style-type: none"> <li>– організація циклу розвитку продукту та процесів у продуктивній команді;</li> <li>– основ продуктового дизайну;</li> <li>– основ роботи з інструментами аналізу ринку та цільової аудиторії;</li> <li>– основ продуктової аналітики;</li> <li>– основ роботи з інструментами та практиками прийняття рішень в продуктивних командах.</li> </ul> <p>Здобудете/удосконалили такі соціальні, «м'які» навички (soft skills): аналітичні навички, формування власної думки, здатність логічно обґрунтовувати свою позицію, здатність до комплексного розв'язання проблеми, здатність оцінювати ризики та приймати рішення, управлінські якості, навички роботи в команді, креативне та дизайн-мислення, критичне мислення, тайм-менеджмент.</p>
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, інтерактивний курс, методичні вказівки з виконання практичних та робіт із комп'ютерного практикуму, навчальні посібники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

## УПРАВЛІННЯ РОБОЧИМИ ПОТОКАМИ

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	44,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Базові знання принципів проектування, технологій створення електронних видань та друкованої продукції
<b>Що буде вивчатися</b>	Основні принципи і головних етапів управління технологічними процесами, методи і засоби їх реалізації
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	Отримані знання із інформаційних та комунікаційних технологій, організації та управління виробництвом дозволять розширити розуміння принципів управління технологічними процесами
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Опануєте знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності; здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів; здатність до аналізу і вибору раціональних технологічних процесів залежно від параметрів і характеристик видавничо-поліграфічної продукції.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Опануєте засоби організації робочих та інформаційних потоків та управління технологічними процесами; зможете здійснювати професійну комунікацію, ухвалювати управлінські рішення; застосовувати основні принципи та реалізовувати головні етапи управління технологічними процесами.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**Дисципліна 44 Ф-Каталогу**  
**АЙДЕНТИКА ТА ФІРМОВИЙ СТИЛЬ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Знання термінології, що використовується в графічному дизайні, основ композиції, основ теорії кольору, основ типографіки, сучасних видів програмного забезпечення для графічного дизайну, пост-обробки зображень, основ додрукарської підготовки макетів.
<b>Що буде вивчатися</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– поняття візуальної ідентичності;</li> <li>– історичний екскурс в розвиток айдентики;</li> <li>– компоненти айдентики: логотип, знак, колір, шрифт, фірмова графіка;</li> <li>– етапи розробки айдентики;</li> <li>– що таке бриф, дебрифінг, дизайн-сесія;</li> <li>– пошук та генерація ідей, робота з референсами, формування мудбордів;</li> <li>– логотип і знак, види логотипів;</li> <li>– презентаційні навички, робота над презентацією та подачею матеріалу;</li> <li>– особливості підготовки брендбуку.</li> </ul>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	<p>Для створення логотипів та візуальних ходів, розвитку їх в повноцінну айдентику.</p> <p>Для отримання навичок адаптації логотипу та фірмової графіки під різні формати носіїв.</p> <p>Для дослідження різних підходів створення фірмових стилів.</p> <p>Для отримання навичок роботи в програмному забезпеченні Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Figma, Readymag.</p> <p>Для розвитку навичок створення презентацій проектів, грамотного спілкування з замовником.</p>
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<p><b>знання:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– інструментів візуальної комунікації;</li> <li>– структури і елементів айдентики;</li> <li>– принципів дизайн-мислення та технік генерації ідей;</li> <li>– інструментів створення айдентики;</li> <li>– основ композиції, основ теорії кольору, основ типографіки.</li> </ul> <p><b>вміння:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– працювати з брифом, формувати мудборди;</li> <li>– створювати знаки, логотипи та фірмові стилі;</li> <li>– обирати шрифти та кольорову палітру;</li> <li>– обирати носії та працювати з мокапами;</li> <li>– розробляти фірмову графіку, створювати паттерни;</li> <li>– створювати дизайн корпоративних матеріалів;</li> <li>– створювати брендбуки;</li> <li>– створювати презентації проекту.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	<p>Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і</p>

	<p>електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.</p> <p>Застосовувати ефективні форми професійної та міжособистісної комунікації в колективі для виконання завдань у професійній діяльності.</p> <p>Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації;</p> <p>Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.</p>
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік

**Дисципліна 45 Ф-Каталогу**  
**ОСНОВИ РЕЦИКЛІНГУ В ПОЛІГРАФІЇ**

<b>Кафедра, яка забезпечує викладання</b>	Репрографії
<b>Рівень ВО</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Курс, семестр</b>	Курс 4, семестр 8 Курс 3, семестр 6 (за інтегрованим НП)
<b>Обсяг дисципліни та розподіл годин аудиторної та самостійної роботи</b>	4,0 кредити ЄКТС, 20 лек., 20 пр., 20 лаб., 60 СРС (2024 рік вступу) 4,0 кредити ЄКТС, 18 лек., 18 пр., 18 лаб., 66 СРС (2023 рік вступу)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Кафедра</b>	Репрографії
<b>Вимоги до початку вивчення</b>	Основи матеріалознавства, властивості поліграфічних матеріалів та їх придатність до переробки, а також базові знання про поліграфічні процеси та управління відходами. Володіння комп'ютерною грамотністю та бути ознайомленим з нормативно-правовою базою у сфері рециклінгу та охорони довкілля.
<b>Що буде вивчатися</b>	Методи переробки та повторного використання матеріалів, а також інноваційні підходи до зменшення впливу на довкілля. Курс охоплює управління відходами, стандарти екологічних матеріалів та розробку ефективних стратегій рециклінгу. Студенти знайомляться з реальними прикладами успішного впровадження рециклінгу в індустрії, що сприяє формуванню відповідального ставлення до використання ресурсів.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати</b>	По завершенню курсу студенти отримують знання та навички, які дозволяють розробляти та впроваджувати ефективні стратегії рециклінгу, що мінімізують вплив на довкілля та оптимізують використання ресурсів. Знання, отримані в ході курсу, дозволяють глибше зрозуміти процеси переробки поліграфічних матеріалів та впроваджувати інноваційні технології виробництва, що враховують екологічні стандарти та практики.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<b>знання:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– екологічних аспектів та впливу поліграфічної індустрії на довкілля;</li> <li>– принципів та методів рециклінгу поліграфічних матеріалів, включаючи папір, пластик і метали;</li> <li>– стандартів і сертифікацій, які регулюють екологічні вимоги до поліграфічних матеріалів і процесів;</li> <li>– технологій, що сприяють зниженню впливу на навколишнє середовище, зокрема водозбереження, енергоефективності та мінімізації відходів.</li> </ul> <b>вміння:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– розробляти стратегії управління відходами та планування рециклінгу в поліграфічних підприємствах;</li> <li>– впроваджувати екологічні інновації та сталі практики в процесах друку та післядрукарської обробки;</li> <li>– оцінювати екологічний вплив поліграфічної продукції та визначати шляхи його мінімізації;</li> <li>– використовувати спеціалізоване програмне забезпечення для проектування екологічно чистих поліграфічних процесів.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та уміннями можна користуватися для розробки та впровадження ефективного планування управління відходами та рециклінгу, що сприяє сталому розвитку поліграфічної галузі. Набуті компетенції сприяють інноваційному мисленню та впровадженню екологічному дизайну в процеси створення поліграфічної продукції, знижуючи тим самим екологічний вплив. Вдосконалюються навички використання спеціалізованого програмного забезпечення для екологічного проектування та оптимізації поліграфічних процесів.
<b>Інформаційне забезпечення</b>	Силабус, презентації, методичні вказівки з виконання практичних та лабораторних робіт, навчальні посібники та підручники.
<b>Семестровий контроль</b>	Залік