



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



Видавничо-поліграфічний інститут

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчальної роботи

_____Анатолій МЕЛЬНИЧЕНКО

«__» _____20__р.

Ф-КАТАЛОГ

ВИБІРКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ДИСЦИПЛІН ЦИКЛУ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ

для студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
за освітньою програмою «Технології друкованих і електронних видань»
спеціальності 186 Видавництво та поліграфія
(вступ 2020 року)

Ухвалено

Методичною радою

КПІ ім. Ігоря Сікорського

(протокол №__ від «__» _____2020 р.)

Вченою радою

Видавничо-поліграфічного інституту

КПІ ім. Ігоря Сікорського

(протокол №__ від «__» _____2020 р.)

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 ВО з циклу професійної підготовки складає не менше 56 кредитів ЄКТС. Дисципліни обираються із інститутського/міжкафедрального 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 визначають характер майбутньої діяльності, сприяють академічній мобільності студента, його особистим інтересам та дозволяють поглибити фахові компетентності у межах освітньої програми з метою формування компетентностей здобувача відповідно до вимог ринку праці.

Затверджені в установленому порядку МК-Каталоги вибірових дисциплін розміщуються на офіційному сайті Видавничо-поліграфічного інституту та/або кафедр.

Викладачі, спільно з кураторами навчальних груп, проводять для студентів презентації вибірових навчальних дисциплін до початку процесу вибору студентами дисциплін. Також, за потреби, надаються консультації щодо формування індивідуальної освітньої траєкторії.

Вибіркові дисципліни із МК-Каталоги студенти зобов'язані обрати відповідно до порядку встановленого у Видавничо-поліграфічному інституті та у спосіб, визначений кожною кафедрою ВПІ.

Студенти обирають дисципліни відповідно до навчальних планів, за якими вони навчаються. Студенти можуть обирати навчальні дисципліни, що пропонуються для інших освітніх програм, рівнів вищої освіти, за погодженням з завідувачем відповідної випускаючої кафедри.

Особистий вибір студентом освітніх компонентів на наступний рік навчання здійснюється щорічно на початку весняного семестру (не пізніше березня поточного року).

Процедура вибору студентами навчальних дисциплін включає такі етапи:

- ознайомлення студентів із переліком вибірових дисциплін, що відповідають освітнім компонентам на певний навчальний рік;
- кафедри ВПІ організують вибір студентами відповідних освітніх компонент за допомогою анкетування, гугл-форм тощо;
- 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 15-25 (мінімальна – 10 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). У випадку чисельності навчальної групи менше мінімальної - перевага надається змішаній формі навчання;

- остаточне рішення студентів про вибір відповідних освітніх компонент на наступний навчальний рік оформлюється заявою.

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

Узагальнена інформація щодо вибору студентами дисциплін та формування груп для їх вивчення є підставою для включення цих дисциплін у розрахунки навчального навантаження відповідних кафедр на наступний навчальний рік.

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. Студент, який знехтував своїм правом вибору, буде записаний на вивчення тих дисциплін, які завідувач випускової кафедри вважатиме потрібними для оптимізації навчальних груп і потоків.

Каталог містить анотований перелік дисциплін які пропонуються для обрання студентами першого (бакалаврського) рівня ВО згідно навчального плану на наступний навчальний рік.

- **студенти II курсу** – обирають дисципліни для третього року підготовки;
- **студенти III курсу** – обирають дисципліни для четвертого року підготовки;
- **студенти II курсу, які навчаються за скороченою програмою Бакалавра** - обирають дисципліну відповідно до їх навчального плану.

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

Каталог К-2022

Дисципліни для вибору студентами другого року навчання

	Назва дисциплін	Кафедра	Стор.
1	Дизайн шрифтів	Репро	5
2	Комп'ютерні мережі	Репро	6
3	Цифрова фотографія	Репро	7
4	Технології опрацювання графічного контенту	ТПВ	8
5	Технології комп'ютерної 2-D візуалізації	ТПВ	9
6	Шрифтові технології	ТПВ	10
7	Технології інформаційно-обмінних процесів	ТПВ	11
8	Основи проєктування цифрових продуктів	Репро	12
9	Мультимедійні технології відтворення раритетних видань	ТПВ/Репро	13
10	Дизайн видань	ТПВ	15
11	Дизайн паковань та етикеток	ТПВ	16
12	Формування баз даних	ТПВ	17
13	Основи веб-дизайну	Репро	18
14	Автоматизована підготовка паковань	ТПВ	19
15	Технології пакування і упаковки харчової та промислової продукції	ТПВ	20
16	Засоби проєктування комп'ютерних видавничих систем	Репро	21
17	Технології комп'ютерної візуалізації	Репро	22
18	Технології опрацювання аудіоінформації	Репро	23
19	Технології опрацювання відеоінформації	Репро	25
20	Технології підготовки макетів до друку	ТПВ	27
21	Управління кольором в поліграфічних системах	ТПВ	28
22	Технології комп'ютерного верстання	ТПВ	29

Дисципліни для вибору студентами третього року навчання

	Назва дисциплін	Кафедра	Стор.
23	Технології доповненої реальності	ТПВ/Репро	30
24	Екологічна безпека та утилізація поліграфічної продукції	ТПВ	32
25	Конструювання прототипів і шаблонів вебсторінок	Репро	34
26	3D Моделювання і 3D друк	ТПВ	35
27	Технології анімації	Репро	36
28	Креативне мислення у видавничо-поліграфічному бізнесі	Репро	38
29	Комп'ютеризовані технології підготовки технологічних матеріалів	Репро	40
30	Електронні системи підготовки періодичних електронних видань	ТПВ	41
31	Зберігання, реставрація та консервація видань	ТПВ	42
32	Технології термотрансферного і широкоформатного друку	Репро	43
33	Управління технологічними процесами	Репро	45
34	Ергономіка	ТПВ	46
35	Технології цифрового друку	ТПВ	47
36	Технології тестування електронних видань	ТПВ/Репро	48
37	Філософія успіху: чинники успішного працевлаштування	Репро	49
38	Системотехніка КВС	Репро	51
39	Технології виготовлення гнучкого пакування	Репро	53
40	Технології захисту електронних мультимедійних видань	Репро	54
41	Виготовлення рекламно-подарункової продукції	ТПВ	55
42	Технологія газетно-журнального виробництва	ТПВ	56
43	Ресурсощадні технології в поліграфічній галузі	ТПВ	57
44	Технології виготовлення нестандартної поліграфічної продукції	ТПВ	58

Дисципліна 1 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Дизайн шрифтів</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; знання технологій опрацювання текстової та графічної інформації (програмне забезпечення AdobePhotoshop, Adobe Illustrator).
Що буде вивчатися	Основне завдання викладання цієї дисципліни полягає у наданні студентам загального взаємопов'язаного уявлення щодо вивчення теоретичних основ будови літери, як графічної форми, історії виникнення та розвитку шрифтів, шрифтових стандартів, форматів комп'ютерних шрифтів, фірм-виробників шрифтів, технології проектування шрифтів, а також придбання студентами практичних навичок у створенні дизайнерських шрифтів; створенні та редагуванні шрифтів в спеціалізованих редакторах; у роботі з засобами, що забезпечують управління шрифтами, орієнтуватись у сучасному стані та напрямках розвитку графічного дизайну; грамотно використовувати шрифтову графіку при створенні елементарних об'єктів графічного дизайну.
Чому це цікаво/треба вивчати	Розробка шрифтового оформлення - один з ключових моментів розвитку сучасного графічного дизайну, тому опанування основних його методів та надасть змогу <ul style="list-style-type: none"> - застосовувати шрифти різних класифікаційних груп для тексту відповідно до змісту та призначення; - поєднувати гарнітури шрифтів залежно від специфіки проекту; - форматовувати текст, застосовувати стилі у комп'ютерних програмах; - оформлювати основний, додатковий, довідковий текст з урахуванням вимог стандартів і естетики сприйняття; - працювати з шрифтовими файлами; - оформлювати шрифтами тексти і заголовки друкованих і електронних видань - визначення особливостей оформлення окремих елементів дизайну та особливих видів тексту; - компоновувати окремі елементи дизайну за технічними правилами верстання; - побудови технологічних етапів сучасного дизайн-процесу; - вимірювати та розраховувати обсяги проекту в залежності від шрифтового оформлення;
Чому можна навчитися (результати навчання)	Результатом навчання є створений власний шрифт у програмах-конструкторах FontLab Studio, Font Creator та Adobe Illustrator .
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набуті знання можна застосовувати у розробці дизайну поліграфічної продукції, проектуванні електронного та мультимедійного видання, створення сайту.
Інформаційне забезпечення	Силлабус, навчально-методична література
Форма проведення занять	лекційні заняття, практичні роботи та комп'ютерні практикуми
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 2 Ф-Каталогу

Дисципліна	Комп'ютерні мережі
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій комп'ютеризованих видавничих систем, апаратного забезпечення.
Що буде вивчатися	Основні поняття про комп'ютерні мережі; глобальні та локальні комп'ютерні мережі, їх топології; логічна організації мережі, технології клієнт-сервер; мережеве обладнання, а саме: маршрутизатори, комутатори, модеми, мережеві, файлові сервери; еталонні моделі взаємодії відкритих систем; методи доступу у локальних мережах; взаємодія робочих станцій у глобальних мережах; протоколи мереж комутації пакетів; системи передачі даних комп'ютерних мереж; канали передачі даних, захист помилок; цифрові мережі передачі даних; протоколи локальних мереж; мережеві технології internet і intranet.
Чому це цікаво/треба вивчати	Дисципліну цікаво вивчати, оскільки комп'ютерні мережі це сучасний напрям, який розвивається з кожним роком і який є невід'ємною частиною поліграфічного підприємства.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основних термінів та їх визначень; - сучасних технологій та структурної організації мереж; - стандартизації мереж та протоколів передачі інформації; - мережевого апаратного забезпечення; - топологій локальних та глобальних мереж; - еталонної моделі взаємодії відкритих систем; - методів доступу у локальних мережах; - цифрових мереж передачі даних; - мережевих технологій internet і intranet; <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> - розробляти структурні схеми локальних обчислювальних мереж або модернізувати їх, вибираючи сумісне мережеве обладнання, в тому числі розробляти схеми зв'язку з Internet; - вибору топологій для проектування комп'ютерної мережі; - вибору необхідного програмного забезпечення, а саме мережевого обладнання для проектування комп'ютерної мережі; - розраховувати вартість локальної обчислювальної мережі; <p>організовувати та контролювати експлуатацію технічних і програмних засобів комп'ютерних мереж.</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для проектування та розрахунку параметрів технічних засобів локальних мереж при проектуванні поліграфічного підприємства.
Інформаційне забезпечення	Силлабус.
Форма проведення занять	Лекції, лабораторні та практичні роботи.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 3 Ф-Каталогу

Дисципліна	Цифрова фотографія
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Базові знання з класичної оптики, технологій обробки інформації та базові навички роботи з цифровими фотоапаратами
Що буде вивчатися	Історія розвитку цифрової фотографії. Основні поняття та аспекти цифрової фотографії. Особливості сучасних цифрових фотокамер. Оснащення типової фотостудії. Специфіка створення якісної цифрової фотографії. Основні закони, правила та прийоми цифрової фотографії. Вибір схем освітлення для різних жанрів фотографії. Оцінка, контроль та корегування показників експозиції та їхній вплив на якість цифрової фотографії. Особливості створення портретної, предметної, пейзажної та архітектурної фотографії. Апаратне та програмне забезпечення сучасної фотолабораторії. Система управління кольором (color management system) для цифрової фотографії.
Чому це цікаво/треба вивчати	Цифрова фотографія є невід'ємною частиною сучасного світу та може застосовуватися в різноманітних сферах нашого життя, від соціальних медіа до друкованих і електронних видань. Тому вивчення різноманітних аспектів створення цифрової фотографії дозволить підвищити їх естетичну складову та якість.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися при створенні серії тематичних цифрових фотографій із забезпеченням коректної композиції кадру, глибини різкості та кольоровідтворення. Також, набуті знання і вміння дозволять підвищити навички роботи з цифровими фотоапаратами, зокрема щодо вибору режимів експозиції та застосування додаткового оснащення.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Знання: — основних підходів та методів щодо корегування цифрових фотографій; — знання програмного забезпечення та комп'ютерних інформаційних технологій для створення і опрацювання цифрових фотографій; — базових підходів застосування системи управління кольором для цифрової фотографії; — основних принципів функціонування та оснащення сучасної цифрової фотокамери. Уміння: — вибору раціональних режимів фотозйомки; — аналізу та адаптації отриманих знань для професійного зростання; — користуватися засобами фото- та комп'ютерної техніки; — володіння базовими методами обробки цифрової фотографії; — вибору необхідної схеми освітлення для поширених жанрів фотографії; — користуватися методами та засобами підготовки цифрових фотографій.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, підручники, довідкові джерела.
Форма проведення занять	Лекційні заняття Лабораторні заняття Практичні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 4 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Технології опрацювання графічного контенту</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції та електронних видань; загальні знання основ теорії кольору
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – прийоми професійного ретушування фотографій та растрового контенту в програмі Adobe Photoshop (плагін Camera Raw); – прийоми частотної корекції в програмі Adobe Photoshop; – проведення колірної та градаційної корекції в Adobe Photoshop, Camera Raw, Adobe Photoshop Lightroom; – прийоми колажування при створенні оригінал-макетів в програмі Adobe Photoshop; – прийоми обробки зображень зі специфічним колірним представленням у програмі Adobe Photoshop; – особливості обробки портретних зображень; – формування власних колірних комбінацій для підготовки оригінал-макетів за допомогою Adobe Color; – формати файлів для коректного збереження зображень, залежно від їх подальшого використання
Чому це цікаво/треба вивчати	По завершенню курсу студенти отримують знання з 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
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <p>способів опрацювання та ретушування фотографій та растрових зображень; форматів файлів; спеціальних програм обробки растрових зображень; особливостей підготовки растрового контенту для відтворення на матеріальному носії та у мережі</p> <p>вміння:</p> <p>аналізувати та оцінювати придатність оригіналів до відтворення; працювати з пристроями введення/виведення інформації; виконувати ретушування, кольоро- та градаційну корекцію за допомогою програм Adobe Photoshop, Camera Raw, Adobe Photoshop Lightroom; створювати оригінал-макети у програмі Adobe Photoshop; коректно зберегти оригінал-макет</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<p>Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для опрацювання растрового контенту, який в подальшому технологічному процесі може бути розміщений як в електронних так і в друкованих виданнях.</p> <p>Опрацьовувати зображення: проводити ретушування, кольоро- та градаційну корекцію.</p> <p>Створювати оригінал-макети для виведення на друк</p>
Інформаційне забезпечення	Силлабус, навчально-методичний посібник (електронне видання).
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 5 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Технології комп'ютерної 2D-візуалізації</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Засвоєння основ теорії кольору, основної термінології видавництва та поліграфії
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – область застосування векторної графіки 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 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)	<p>знання: способів та технологічного процесу оцифрування та опрацювання векторних зображень, представлення 2D-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.</p> <p>вміння: аналізувати та оцінювати придатність векторних зображень до відтворення; працювати з пристроями введення/виведення інформації; виконувати трасування зображень, створювати оригінал-макети у програмі Adobe Illustrator, CorelDraw; коректно зберігати оригінал-макети.</p> <p>навички: створення макетів поліграфічної продукції для друку, електронних видань та веб-дизайну за допомогою програмного забезпечення Illustrator, CorelDraw.</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для 2D-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.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча навчальна програми, електронний навчальний посібник; силлабус; презентації.
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерні практикуми.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 6 Ф-Каталогу

Дисципліна	Шрифтові технології
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технології поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; знання технологій опрацювання текстової та графічної інформації (програмне забезпечення AdobePhotoshop, Adobe Illustrator).
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – вивчення шрифтових технологій, – огляд історичних етапів розвитку шрифтів (римський капітальний, унціал, каролінзький курсив, ротунда (пізня готика), італійський курсив, варіації італійського курсиву), – етапи формування українського письма, вивчення сучасних варіацій українського скоропису, – поєднання історичних літер з сучасною каліграфією, – зміни форм каліграфій відповідно регіональних відмінностей, – шрифтові стандарти на сучасні друкарські шрифти, – вивчення особливостей композиційної побудови шрифтів. – норми и правила шрифтового дизайну, – принципи проектування шрифтової гарнітури, – особливості сприйняття різних видів шрифтів.
Чому це цікаво/треба вивчати	Використання рукописних шрифтів в сучасній друкованій продукції дозволяє гармонійно використати історичні форми, лігатури в каліграфії або лєтерингу. Застосування основних принципів побудови літер дозволяють створювати нові унікальні друкарські шрифти. Вивчення гармонійного застосування шрифтів різних гарнітур дозволяє зробити унікальним друковане та електронне видання.
Чому можна навчитися (результати навчання)	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.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	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.
Інформаційне забезпечення	Силлабус; презентації.
Форма проведення занять	Лекційні заняття, практичні роботи та комп'ютерні практикуми
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 7 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології інформаційно-обмінних процесів
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
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)	<p align="center">знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основні принципи кодування, шифрування та стиснення інформації; – кодування різних видів інформації; – основні формати представлення даних; – системи числення; – принципи організації пошуку інформації. <p align="center">уміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – використовувати різні формати даних; – працювати з програмним забезпеченням MS Word, Excel, Power Point.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (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..
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум, практичні заняття.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 8 Ф-Каталогу

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

Дисципліна 9 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Мультимедійні технології відтворення раритетних видань</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій редакційно-видавничих та додрукарських процесів, опрацювання текстової та графічної інформації, обладнання, відповідного програмного та апаратного забезпечення
Що буде вивчатися	<p>Основне завдання викладення цієї дисципліни полягає у наданні студентам загального взаємопов'язаного уявлення щодо: цифрових технологій відтворення видань, вимог до програмного та апаратного забезпечення, технологічних параметрів та режимів, які використовуються для відтворення інформації.</p> <p>Програма дисципліни охоплює повний цикл цифрових технологій відтворення 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.</p>
Чому це цікаво/треба вивчати	Ця дисципліна цікава оскільки дає уявлення якими способами та за допомогою якого програмного та апаратного забезпечення можна відтворити раритетні видання, перевести їх у електронне видання, створити Real та Virtual book, обов'язкові та пошукові електронні версії раритетних друкованих видань.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основних понять та визначень, термінології з питань оцифрування раритетних видань; - сучасних цифрових технологій відтворення інформації; - сучасного програмного забезпечення для цифрових технологій відтворення інформації; - апаратно-технічного забезпечення для безконтактних методів сканування та забезпечення цілісності стародруків та раритетних видань; - принципів оцифрування, алгоритму перетворення друкованих видань у обов'язкові та пошукові електронні версії; - алгоритмів створення майстер-копій, службових копій; - графічних форматів для оцифрування; - інструментів обробки сканованих зображень; - правових аспектів створення електронних книг на основі друкованих; - технологій впровадження в електронний документ системи пошуку та навігації; - технологій впровадження в електронний документ мультимедійних компонентів, елементів інтерактиву; - способів створення Real та Virtual book для раритетних стародруків. <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> - користуватися програмним та апаратним забезпеченням для цифрових технологій відтворення інформації; - застосовувати цифрові технології відтворення інформації; - сканувати та розпізнавати видання; - налаштовувати скануючі пристрої; - обирати технологічні режими сканування, розпізнавання, обробки інформації; - обирати технологію відтворення видань; - впроваджувати елементи навігації, пошуку, мультимедійні та інтерактивні компоненти до оцифрованих видань.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Набутими знаннями та уміннями можна користуватися на поліграфічному підприємстві для сканування та опрацювання відсканованої інформації, користування таким програмним забезпеченням як Scankromsator, Scantailor, WinDjView, Adobe Acrobat, Adobe InDesign, Flipping Book Publisher та ін.; для вибору технологічних режимів та вибору технології відтворення раритетних видань у електронному вигляді.
Інформаційне забезпечення	Силабус, підручники та навчальні посібники

Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум та практичні роботи.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 10 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Дизайн видань</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Знання основ видавничо-поліграфічної технології, теорії кольору, поліграфічних матеріалів, опрацювання текстової та графічної інформації.
Що буде вивчатися	Композиційне оформлення видань різних видів, конструкції, призначення; етапи розробки дизайну видань; вплив конструкції та технологій виготовлення на дизайн видань
Чому це цікаво/треба вивчати	Дизайн є невід'ємною складовою при створенні будь-яких видань (друкованих та електронних), тож отримані знання, навички та вміння допоможуть сформувати професійний фундамент створення дизайну видань
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> - основам дизайну видань; - принципам дизайну, законам та прийомам композиції; - типи матеріалів та правил їх використання при проектуванні дизайну видань; - впливу матеріалів та технологій виготовлення на елементи дизайну видань; - програмного забезпечення для створення дизайну видань.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Отримані компетентності стануть надійною основою подальшого професійного зростання у напрямку проектування видань та сприятимуть формуванню більш глибокого розуміння процесів розробки, конструювання та виготовлення видань різних видів та призначення.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, навчальні посібники (друковані видання).
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 11 Ф-Каталогу

Дисципліна	Дизайн паковань та етикеток
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Знання основ видавничо-поліграфічної технології, теорії кольору, поліграфічних матеріалів, опрацювання текстової та графічної інформації, технологій виготовлення паковань та етикеток
Що буде вивчатися	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
Чому це цікаво/треба вивчати	Дизайн є невід'ємною складовою при створенні будь-яких паковань (з картону, гнучкого пакування) та етикеток товарів, тож отримані знання, навички та вміння допоможуть сформувати професійний фундамент створення дизайну даного виду поліграфічної продукції
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> - основних видів етикеток та паковань, принципів їх уніфікації і стандартизації; - основних вимог до матеріалів виготовлення паковань та етикеток; - принципів розрахунку, проектування і дизайну, асортименту конструкційних матеріалів і технологій поліграфічного виготовлення паковань та етикеток; - основних технологічних та технічних аспектів виготовлення етикеток, взаємозв'язку засобів дизайну етикеток, побудови композиції, кольорографічного, текстового і графічного оформлення з конкретними способами їх виготовлення; - програмного забезпечення для виготовлення паковань та етикеток
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	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.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, навчальні посібники (друковані видання).
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 12 Ф-Каталогу

Дисципліна	Формування баз даних
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
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 одної 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)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знати сучасну теорію організації баз даних, методів і технологій їх розробки і використання; - знати призначення, склад, структуру та функції систем управління базами даних; - знати моделі даних; - знати принципи та методи проектування реляційних баз даних; <p>знати засоби створення реляційних баз даних і прикладних програм</p> <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> - уміти створювати баз даних за допомогою системи керування базами даних Microsoft Access та їх схеми; - уміти проектувати бази даних; - оптимізувати зберігання та методи доступу до бази даних; - розробляти структуровані запити до бази даних; - уміти забезпечувати безпеку зберігання даних; - організовувати реляційні параметричні бази даних; - приймати та обґрунтовувати рішення щодо логічної та фізичної структури баз даних; - експлуатувати базу даних і розробляти документацію.
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.
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 13 Ф-Каталогу

Дисципліна	Основи веб-дизайну
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	базові знання принципів проектування, технологій створення електронних видань, знання теорії кольору, принципи побудови композиції, основи типографіки; вміння сприймати критику
Що буде вивчатися	Основні принципи UX/UI-дизайну; основи графічного дизайну у вебсередовищі; основи проектування цифрових інтерфейсів; етапи створення вебсторінок; розробка адаптивного дизайну та побудова ефективного дизайн-процесу
Чому це цікаво/треба вивчати	Отримані знання, навички та вміння допоможуть сформуванню професійний фундамент у сфері проектування вебінтерфейсів
Чому можна навчитися (результати навчання)	Принципам проектування вебпродуктів, базовим принципах проектування користувацького досвіду, основам дизайну у вебсередовищі, методам створення вебдизайну, принципам побудови ефективного дизайн-процесу
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Отримані компетентності закладуть надійний фундамент для подальшого професійного розвитку у сфері веб та цифрового дизайну та сприятимуть формуванню більш глибокого розуміння процесів напрямку проектування цифрових інтерфейсів
Інформаційне забезпечення	Силлабус дисципліни, навчальний посібник (методичні рекомендації), презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, роботи із комп'ютерного практикуму, практичні роботи, самостійні завдання в різних форматах: презентації результатів роботи, колективні дискусії, короткі письмові роботи, аналітичні вправи тощо
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 14 Ф-Каталогу

Дисципліна	Автоматизована підготовка паковань
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
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 сформуванню професійні засади відповідно до потреб ринку.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання: теоретичних методів проектування та засобів їх реалізації; вимог до оформлення креслень паковань; правил виконання розгорток паковань; основні програми тривимірного моделювання; спеціалізовані програми створення розгорток паковань, розкладки паковань на аркуші, проектування штанцювальних форм.</p> <p>вміння: 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.</p> <p>досвід: застосування сучасних комп'ютерних технологій для параметричного двовимірного, тривимірного моделювання паковань; створення супровідної документації.</p>
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	Силлабус
Форма проведення занять	Лекції, практичні та заняття комп'ютерного практикуму
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 15 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології пакування і упаковки харчової та промислової продукції
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Засвоєння основ конструювання та художнього оздоблення пакувань; технологічних процесів виготовлення пакувань із паперу, картону, скла, полімерних матеріалів, металів, тканин та дерева; засвоєння теорії кольору, основної термінології видавництва та поліграфії, програм опрацювання текстової, графічної та технічної інформації.
Що буде вивчатися	Принципи створення та функціональне призначення технологічних процесів пакування харчових продуктів та промислових товарів; методи експериментальних вимірювань виконання операцій всього циклу пакування; складання та аналіз технологічних схем пакування; технологічні процеси фасування сипкої харчової продукції у споживчу тару, рідкої харчової продукції в пляшки; групове пакування у транспортну тару і обгортковий матеріал; формування і розформування укрупнених вантажних одиниць.
Чому це цікаво/треба вивчати	Дисципліна є цікавою, так як дає необхідні знання та навички, пов'язані з сучасними технологіями упакування і тари для харчових продуктів на підприємствах харчової промисловості, з видами тари, матеріалів для тари і упаковки, будовою, принципом дії, експлуатацією пакувального обладнання у харчовій і промисловій індустрії.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Вивчення дисципліни формує здатність до сприйняття термінів і поняття упакування; видів пакувальних матеріалів та матеріалів для виробництва тари та упаковки; функцій і вимог, що висуваються до тари та упаковки для харчових продуктів; впливу упаковки на процеси, що відбуваються в харчових продуктах; особливостей тари та упаковки для транспортування, зберігання та ефективної реалізації різних груп харчових продуктів; уміння оволодіти теоретичними та практичними навичками з експлуатації та технічного обслуговування обладнання; виконувати основні розрахунки пакувального обладнання; застосовувати правила поведіння з продукцією в тарі з різних матеріалів, оволодіти навичками праці з різними видами пакувального обладнання.
Як можна користуватися набутими знаннями і умінями (компетентності)	Набутими знаннями та умінями можна користуватися для розв'язання складних задач і проблем в індустрії пакувань та пакувального обладнання, що передбачає проведення досліджень та здійснення інновацій; визначати технологічне обладнання для пакування товарів у тару; обрання типу обладнання для пакування, його типорозмірів відповідно до вимог виробництва пакувальних виробів та пакованої продукції; оцінювати показники якості упакувань, призначати пакувальний матеріал (виріб) та технологію пакування продукції; виконувати компоновку технологічних ліній пакування
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, методичні вказівки до виконання практичних робіт комп'ютерних практикумів.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття та комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 16 Ф-Каталогу

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

Дисципліна 17 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології комп'ютерної візуалізації
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки інформації, зокрема опрацювання векторних і растрових зображень, методів побудови тривимірних моделей
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – наукова термінологія, ключові поняття, методи і технології створення візуальних моделей, віртуальних прототипів; – статична та інтерактивна інфорграфіка; – основи візуалізації інтер'єрів, архітектурна візуалізація, тривимірна анімація, панорами 360, предметна візуалізація, моделювання та створення дизайн-проектів; – інтерфейс програмного забезпечення для комп'ютерної візуалізації; – деталізація, реалізація світлових ефектів, пропрацювання елементів, необхідних для підвищення реалістичності віртуальних проектів; – методи і засоби створення текстур, особливості текстурування; – налаштування освітлення, камери та ефектів; – рендеринг як заключний етап створення віртуальних прототипів.
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>Для отримання базових, фундаментальних знань, що допоможуть власноруч створювати проекти з візуалізації, віртуальні прототипи, тривимірні сцени.</p> <p>Для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації в таких перспективних напрямках, як створення реалістичних персонажів для мультимедійних додатків, видань та комп'ютерних ігор, реалістичних сцен для створення архітектурних проектів, комп'ютерної анімації.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – термінології, що використовується в візуалізації; – основ побудови реалістичних сцен; – сучасних видів програмного забезпечення для комп'ютерної візуалізації; – режимів та параметрів рендерингу та візуалізації; – структури програмних продуктів для комп'ютерної візуалізації та опис основних режимів. Складові панелі інструментів. <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – створювати предметну візуалізацію; створювати панорами 360; – створювати тривимірну анімацію; – створювати реалістичні сцени та проекти архітектурної візуалізації; – підпирати джерела світла та створювати текстури; підбирати режими та параметри рендерингу; – створювати цілісний проєкт з урахуванням наданих вимог до його складу.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<p>Здатність вчитися й опанувати 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>
Інформаційне забезпечення	Силлабус
Форма проведення занять	Лекції, практичні та комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 18 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології опрацювання аудіоінформації
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки аудіоінформації, технологій розміщення аудіоінформації у електронних виданнях.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – наукова термінологія, ключові поняття обробки аудіо; – характеристики звукової хвилі, її основні параметри; – способи представлення звуку в цифровому вигляді; – методи синтезу звуку; – види програмного забезпечення для роботи зі звуком; – методи обробки аудіо; – амплітудні, частотні, фазові, часові, форматні перетворення; – способи отримання звукових ефектів із використанням перетворень; – фільтрація звуку; – методи ефективного стиснення цифрового звуку; – види кодувань аудіоінформації; – кодеки для стиснення аудіоінформації; – програми для обробки аудіоінформації, їх налагодження, основні принципи роботи; – способи та засоби для запису аудіоінформації; – монтаж звуку; – мікшування звукових файлів, їх редагування з використанням спеціалізованого ПЗ; – застосування ефектів до аудіофайлів з використанням спеціалізованого ПЗ; – редагування аудіофайлів на прикладі програм Adobe Audition, Audacity.
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>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – термінології, що використовується у технологіях опрацювання аудіоінформації; – теоретичних і практичних аспектів обробки аудіоінформації; – сучасних видів програмного забезпечення для роботи зі звуком; – особливостей форматів звукових файлів; – методів стиснення аудіоінформації; – етапів та технологій створення мультимедійних продуктів із використанням аудіоінформації; – основних характеристик звукового сигналу; – основних ефектів, що застосовуються при обробці звуку; – способів та засобів запису аудіоінформації; <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – здійснювати вибір оптимальних режимів та параметрів підготовки і обробки аудіоінформації в межах сучасної КВС; – застосовувати основний перелік команд програм цифрової обробки аудіоінформації; – проводити монтаж та редагування звукових файлів; – застосовувати ефекти до звукових файлів; – здійснювати мікшування звукових файлів. – розміщувати аудіоінформацію у електронних виданнях.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<p>Здатність вчитися й опанувати 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>

	Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення завдань видавництва та поліграфії.
Інформаційне забезпечення	Силабус
Форма проведення занять	Лекції та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 19 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології опрацювання відеоінформації
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки відеоінформації, технологій розміщення відеоінформації у електронних виданнях.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – наукова термінологія, ключові поняття обробки відео; – основні характеристики цифрового відео; – системи відеомонтажу; – переваги і недоліки систем лінійного, нелінійного монтажу; – захват та монтаж відеоінформації; – апаратно-програмне забезпечення для обробки відео; – основні етапи монтажу та стадії обробки цифрового відео; – кодування відеоінформації; – медіаконтейнери та кодеки стиснення; – алгоритми стиснення відеоінформації; – особливості вибору формату відео; – монтаж відео із використанням параметрів та режимів програмних засобів Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect; – основи застосування ефектів; – синхронізація звуку і відео; – правила написання літературного та режисерського сценаріїв; – створення розкадровки та анімацію; – специфічні прийоми роботи в Adobe After Effect; – алгоритми шумозаглушення; – стабілізація відеоінформації програмними методами; – створення елементів моушн-дизайну; – футажі, їх використання при монтажі; – метрики оцінки якості відеоінформації.
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>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – термінології, що використовується у технологіях обробки відеоінформації; – сучасних видів програмного забезпечення для роботи з відео; – особливостей форматів відеофайлів файлів; – кодування відеоінформації; – етапів монтажу та стадій обробки цифрового відео; – основних ефектів, що застосовуються при обробці відео; – правил написання літературного та режисерського сценаріїв; – основних характеристик відео; – алгоритмів стиснення відеоінформації; – алгоритмів шумозаглушення та стабілізації відео; <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – здійснювати вибір оптимальних режимів та параметрів підготовки і обробки відеоінформації в межах сучасної КВС; – здійснювати вибір апаратного та програмного забезпечення КВС для оптимального процесу обробки відеоінформації; – застосовувати основний перелік команд програм цифрової обробки відеоінформації; – створювати титри; – створювати елементи моушн-дизайну;

	<ul style="list-style-type: none"> – застосовувати ефекти та переходи до відео; – виконувати монтаж відеоінформації; – створювати розкадровку та аніматик; – синхронізації звуку та відео; – застосовувати футажі.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<p>Здатність вчитися й опанувати 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
Форма проведення занять	Лекції та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 20 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології підготовки макетів до друку
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; загальні знання основ теорії кольору; знання технологій опрацювання текстової та графічної інформації
Що буде вивчатися	Особливості та специфіка підготовки оригінал-макетів книжково-журнальної, акцидентної, етикетко-пакувальної продукції. Специфіка верстки друкованих видань. 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
Чому це цікаво/треба вивчати	По завершенню курсу студенти отримують знання та навички, які дозволяють грамотно підготувати оригінал-макет до друку, підібрати шрифтове оформлення та опрацювати графічний контент, враховуючи технологічні особливості конкретного способу друку та виду оздоблення
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: – технічних вимог до підготовки оригінал-макетів для різних способів друку; – технічних вимог до шрифтового оформлення та опрацювання графічного контенту відповідно до виду задруковуваного матеріалу та способу друку; – прийомів та способів адаптації оригінал-макету при зміні способу друку, задруковуваного матеріалу, формату видання. вміння: – обирати, створювати та редагувати оформлення текстової та графічної інформації у програмах опрацювання растрової/векторної графіки та програмах верстки відповідно до технологічних вимог певного способу друку; – виконувати верстку видань; – зберігати та експортувати оригінал-макети; – виконувати спуск полос, розкладку на друкарському аркуші
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	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
Інформаційне забезпечення	Силлабус, методичні вказівки до виконання комп'ютерного практикуму (електронне видання).
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 21 Ф-Каталогу

Дисципліна	Управління кольором у поліграфічних системах
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
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)	<p>знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методи визначення, задання та управління колірними характеристиками зображення для додрукарської підготовки; - основні теоретичні відомості про колір — природу кольорового відчуття, властивості кольорового зору, принципи синтезу кольору, основи колориметрії; - основні положення теорії відтворення кольорових оригіналів у поліграфії, <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - проводити кольорову та тонову обробку, кольороподіл кольорових зображень за допомогою програмних графічних пакетів; - переходити від однієї колориметричної системи до іншої; - аналізувати якість кольоровідтворення поліграфічної продукції; - визначати колірні характеристики об'єктів та розраховувати колірні відмінності.
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	Силлабус, презентації
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття, лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 22 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Технології створення електронних книг та журналів</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; загальні знання основ теорії кольору; знання технологій опрацювання текстової та графічної інформації
Що буде вивчатися	Принципи макетування, розробка та створення макетної сітки. 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 документах. Основні помилки при верстці видань. Загальні правила верстки. Основні вимоги до верстки видань
Чому це цікаво/треба вивчати	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 програмах QuarkXPress, Adobe InDesign
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: – 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 програм QuarkXPress, Adobe InDesign. вміння: – створювати ескізні розрахункові макети оформлення видань; – створювати та редагувати різні види друкованих видань різної складності; – створювати та редагувати електронні видання; – працювати у програмних пакетах QuarkXPress, Adobe InDesign; – зберігати та експортувати оригінал-макети; – виконувати спуск полос
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями 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 споживацької аудиторії; створення оригінал-макетів у програмних пакетах QuarkXPress, Adobe InDesign
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, силлабус, навчальний посібник до виконання комп'ютерного практикуму (електронне видання).
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліни для вибору студентами третього року навчання

Дисципліна 23 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології доповненої реальності
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
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"> – наукова термінологія, ключові поняття, методи і прийоми розпізнавання образів; – процес формування доповненої реальності; – технологічні варіанти доповненої реальності; – AR vs VR, види та характеристики; – континуум реальності-віртуальності Мілграма; – способи маркероутворення, різновиди маркерів; – методи і засоби побудови маркерів, особливості їх поліграфічного відтворення; – інструментарій програмного забезпечення для вирішення завдань зі створення елементів доповненої реальності; – інтерфейс програмного забезпечення для роботи із доповненою реальністю; – фреймворки для створення додатків з доповненою реальністю; – програмні продукти для створення елементів доповненої реальності та додатків; – апаратні засоби для перегляду мультимедійних додатків і видань з ефектом доповненої реальності; – обмеження технології доповненої реальності.
Чому це цікаво/треба вивчати	Для розвитку та закріплення у студентів здатностей до просторового уявлення та мислення, яке має велике значення в оволодінні різними видами діяльності. Для зв'язного викладення своїх думок, правильності прийняття рішень під час створення друкованих видань з елементами доповненої реальності та для досягнення професійного успіху.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – термінології, що використовується у технологіях доповненої реальності; – технологій та алгоритмів доповненої реальності; – основ створення маркерів; – сучасних видів програмного забезпечення для роботи з доповненою реальністю; – підбору інструментів, режимів та параметрів для побудови елементів доповненої реальності; – правил підготовки тривимірних моделей, текстур, що застосовуватимуться в технологіях доповненої реальності; – режимів та параметрів візуалізації; – структури програмних продуктів для роботи із доповненою реальністю. <p>Складові панелі інструментів;</p> <ul style="list-style-type: none"> – структури середовища Processing та опис основних режимів; – SDK доповненої реальності для IOS і Android; – застосунків для AR та VR; <p>вміння:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – розробки структури тривимірних моделей, поділ на складові частини, створення текстур для подальшого їх використання в технологіях доповненої реальності; – практичного освоєння технологічних прийомів зі створення елементів доповненої реальності; – вдало обирати найбільш доцільну технологію: маркерну, безмаркерну, залежно від потреб; – використовувати та підключати бібліотеки доповненої реальності; – володіння технологічними прийомами створення маркерів та елементів доповненої реальності; – поліграфічного відтворення маркерів доповненої реальності.
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 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>
Інформаційне забезпечення	Силлабус
Форма проведення занять	Лекції, практичні та заняття комп'ютерного практикуму
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 24 Ф-Каталогу

Дисципліна	Екологічна безпека та утилізація поліграфічної продукції
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Знання основ фундаментальних дисциплін: «Основи формних процесів», «Технологія друкарських процесів», «Технологія брошуровально-палітурних процесів», «Матеріали технологічних процесів поліграфічного виробництва».
Що буде вивчатися	Комплекс основних науково-практичних знань в галузі екологічної безпеки та утилізації поліграфічної продукції, як традиційної – газети, журнали, книги та ін. так і різних видів паковань. Вимоги до охорони навколишнього середовища через утилізацію хімічних відходів і викидів в атмосферу летких органічних сполук поліграфічного виробництва. Спеціалізовані пристрої контролю викидів руйнівних для озону летючих органічних сполук, що переробляють побічні продукти рулонного друку з сушкою за допомогою сучасних регенеративних установок допалювання. Системи відновлення хімікатів, фарби та нормативи гранично допустимих викидів (ГДВ) для кожного джерела забруднення атмосфери.
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс охоплює основні поняття для вивчення теоретичних відомостей про міжнародне і регіональне законодавство і співробітництво в галузі екологічної безпеки та утилізації поліграфічної продукції. Визначення шляхів скорочення поліграфічних відходів і планування серії заходів, які спрямовані на зменшення кількості і шкідливих властивостей вироблених відходів та збільшення частки відходів, що використовуються в якості вторинної сировини.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> -сутності правових основ контролю за впливом поліграфічної промисловості на навколишнє середовище в усіх розвинених країнах, викладених в базових документах екологічного законодавства; - найбільш перспективних шляхів вирішення проблеми захисту навколишнього середовища через подальше вдосконалення технологічних процесів в напрямку виключення або скорочення кількості викидів в атмосферу, стічних вод, шкідливих речовин, і максимальне використання перероблених відходів в поліграфічній галузі; - принципів переваги паковань багаторазового використання, мінімальних паковань, паковань які можна повторно переробляти і використовувати, паковань виготовлених з вдруге перероблених і / або екологічно чистих матеріалів, уникнення виготовлення непотрібних паковань; - біорозкладності, як здатності поліграфічних матеріалів руйнуватися на складові частини в природних умовах під дією мікроорганізмів, ультрафіолету, радіації, що призводить до мікробного засвоєння цих матеріалів; -умов застосування ГДВ для однакових шкідливих речовин поліграфічного виробництва для різних регіонів і підприємств, які встановлюються з урахуванням рельєфу місцевості, метеорологічних умов, що існують, забрудненості району (фонових концентрацій) і характеру викидів; <p>-вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> - проводити інвентаризацію відпрацьованих розчинів формного виробництва і дослідження санітарно - токсикологічних властивостей їх складових, застосовувати технології і устаткування для локальної очистки з виборчим поділом і виділенням компонентів розчинів (з метою максимальної можливості утилізації уловлених речовин і стандартизації очисного обладнання) -володіти навичками екологічної безпеки на поліграфічному підприємстві, впровадження процесів енергозбереження, очищення повітря від паперового пилу з її подальшою утилізацією, а також регенерації і утилізації робочих розчинів, що застосовуються при виготовленні друкарських форм і друкарських процесів; -використовувати отримані знання при вирішенні конкретних завдань екологічної безпеки та утилізації поліграфічної продукції.
Як можна користуватися	Вивчення дисципліни формує здатність до сприйняття, узагальнення та аналізу інформації; здатність застосовувати отримані знання для вирішення завдань професійної

набутими знаннями і вміннями (компетентності)	діяльності; широкого використання засобів вимірювань матеріалів і особливостей технологічних процесів, у всіх сферах діяльності поліграфічної галузі, а також виявлення на виробництві шкідливих факторів і їх усунення.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, навчальні посібники (друковані видання).
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття (надається велика кількість практичних порад) та лабораторні роботи
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 25 Ф-Каталогу

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

Дисципліна 26 Ф-Каталогу

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

Дисципліна 27 Ф-Каталогу

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

	<ul style="list-style-type: none"> – створювати анімацію руху за задалегідь обраним шляхом складної форми. Створювати анімацію на основі шару-маски; – обирати оптимальний склад компонентів для динамічної форми; створювати цілісний анімаційний проєкт з урахуванням наданих вимог до його складу.
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 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 методи і засоби створення анімації.</p>
Інформаційне забезпечення	Силлабус
Форма проведення занять	Лекції, практичні та комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 28 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Креативне мислення у видавничо-поліграфічному бізнесі</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Загальні природничо-наукові знання в межах програми середньої школи; знання та розуміння суспільних, соціальних проблем, знайомство з класичною світовою літературою, знання з філософії.
Що буде вивчатися	Головні принципи креативного мислення та закони креативного управління (закономірності, форми розвитку) з огляду на самостійність та відповідальність в процесі обґрунтування та прийняття рішень.
Чому це цікаво/треба вивчати	Можливість застосовувати основні аспекти управління креативністю: креативний процес, креативну особистість, креативне середовище і продукт; розуміти зміст креативного мислення, використовувати механізми прийняття нестандартних рішень потрібних для реалізації завдань інноваційного підприємства; володіти і оперувати теоретичними знаннями і практичними навичками щодо діагностики і управління креативністю особистості та організації; вміння використовувати основні філософські та психологічні поняття, аналізувати особливості головних підходів та напрямків до створення креативного поняття успіху; вміння самостійно оцінювати й узагальнювати опрацьований матеріал, користуватись різноманітними джерелами інформації, робити висновки, приймати креативні рішення; здатність застосовувати знання та навички креативного управління в традиційному та інноваційному підприємстві у сфері креативної економіки, що базується на створенні продукту інтелектуальної діяльності, в основі якого лежать творчий процес, проектне мислення, креативна уява (моделювання), практична спрямованість.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<u>Знати і розуміти:</u> <ul style="list-style-type: none"> – сучасні концепції креативного мислення і креативного менеджменту; – риси сучасної креативної організації; – етапи процесу пошуку креативних рішень; – методи пошуку креативних рішень; – чинники, що обумовлюють креативність організації; – механізми генерування нових ідей; – теоретичні підходи до управління інноваційно-креативними групами; – особливості мотивації креативності; – характеристики креативного лідерства; – бар'єри прояву креативності на рівні особистості і організації; – шляхи формування і розвитку креативного середовища організації. <u>Набути навичок і вмінь:</u> <ul style="list-style-type: none"> – використовувати професійну аргументацію для донесення інформації, нових ідей, проблем та способів їх вирішення до фахівців і нефахівців у сфері видавничо-поліграфічної діяльності; – розуміти та планувати можливості особистого професійного розвитку; – демонструвати базові навички креативного та критичного мислення у дослідженнях та професійному спілкуванні; – вміння абстрактно мислити, застосовувати аналіз та синтез для виявлення ключових характеристик систем видавничо-поліграфічного бізнесу різного рівня, а також особливостей поведінки їх суб'єктів; – визначати особливості розвитку креативного класу, креативних індустрій; – оцінювати особливості регіонального розвитку в процесі формування креативного середовища та створення креативної організації; – визначати типи продукції інтелектуальної власності в креативній економіці та способи її захисту; – визначати місце креативного управління в сучасному видавничо-поліграфічному бізнесі; – застосовувати навички креативного мислення в прийнятті управлінських рішень та

	застосовувати методи і технології управління інноваційними командами у видавничо-поліграфічному бізнесі.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<p><i>здатність продемонструвати:</i> уміння використовувати нормативні та правові акти, що регламентують професійну діяльність; здатність поглиблено аналізувати проблеми і явища в одній або декількох професійних сферах у межах спеціальності; вміння здійснювати філософський та психологічний аналіз проблем та ситуацій, пов'язаних з креативними змінами; уміння використовувати аналітичний та методичний інструментарій для обґрунтування креативних рішень; здатність до адаптації та дії в новій ситуації; навички міжособистісної взаємодії; уміння самостійно виявляти проблеми при аналізі конкретних ситуацій, пропонувати способи їх вирішення; інноваційне мислення та творчого підходу до вирішення інноваційних задач.</p> <p><i>володіння:</i> понятійно-категоріальним апаратом; навичками самостійного аналізу та оцінки особливостей проблем та ситуацій з можливістю їх креативного вирішення; здатністю осмислювати стан ситуації на підприємстві галузі та перспективи креативного удосконалення розвитку; навичками креативного мислення, соціальної активності, комунікації.</p>
Інформаційне забезпечення	РСО, навчальний посібник, конспект лекцій, методичні рекомендації до практичних занять та самостійної роботи, силлабус дисципліни.
Форма проведення занять	Лекції, практичні та лабораторні заняття. Форми проведення занять: словесна, пояснювально-демонстраційна, репродуктивна, метод проблемного викладання.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 29 Ф-Каталогу

Дисципліна	Комп'ютеризовані технології підготовки технологічних матеріалів
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання матеріалів видавничо-поліграфічного виробництва, технології видавництв та поліграфії, конструювання видань, управління якістю, метрології, стандартизації та сертифікації у видавництві та поліграфії, теорії кольору, обладнання видавництв і поліграфії, технологій захисту друкованої продукції
Що буде вивчатися	Комп'ютерні технології аналізу основних матеріальних потоків на сучасних поліграфічних підприємствах (оформлення й калькуляція замовлення; вибір технологічного ланцюжка; облік проходження замовлення за стадіями; планування виробництва; керування завантаженням устаткування; облік матеріалів у виробництві, з врахуванням властивостей матеріалів, технологічних процесів виготовлення паперу, фарби, магнітних і оптичних носіїв інформації, фоторезистів та багатьох інших поліграфічних матеріалів; реєстрація фактичних витрат ресурсів; здійснення оцінки та контролю якості продукції та ін.)
Чому це цікаво/треба вивчати	Широке впровадження комп'ютерної техніки, перехід до сучасних комп'ютерно-інтегрованих технологій у виробництві, структурно-організаційні зміни у видавничо-поліграфічному комплексі зумовлюють необхідність підготовки фахівців якісно нового рівня, які спроможні налагоджувати та обслуговувати автоматизовані системи та устаткування для виготовлення друкованої, паперово-білової, картонажної, пакувальної та інших видів продукції.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Розробляти комп'ютерні технології та обслуговувати системи комплексної автоматизації технологічних і виробничих процесів, з контролем якості матеріалів та продукції під час виробництва на поліграфічних підприємствах, що спрямовані на розширення асортименту видань.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Здатність застосовувати відповідні матеріально-технічні засоби та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.
Інформаційне забезпечення	Силлабус; навчальні презентації та наочний матеріал
Форма проведення занять	Лекції, практичні та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 30 Ф-Каталогу

Дисципліна	Електронні системи підготовки періодичних електронних видань
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Чому це цікаво/треба вивчати	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
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: <ul style="list-style-type: none"> – 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.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	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.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, практикум з тематичного циклу дисципліни (електронне мережне навчальне видання).
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття (виконання редакційно-видавничих етапів підготовки періодичного електронного видання у певній програмній платформі)
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 31 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Зберігання, реставрація та консервація видань</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
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 вміти виготовляти унікальні видання різної конструкції.
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: - положень та вимог щодо зберігання архівних фондів; ведення обліку і обробки документів; - видів видань та документів на паперовій основі; - способів консервації, стабілізації та реставрації документів; - матеріалів, обладнання та інструментів, що використовуються для реставрації. уміння: - аналізувати і оцінювати фізичний стан документу, ступінь його пошкодження та черговість реставрації чи консервації; - вибирати способи реставрації пошкоджених документів; - обирати відповідні реставраційні матеріали та обладнання; - обирати способи стабілізації паперу; - організувати і здійснювати перевірку документів, що зберігаються у фондосховищах.
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	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, тематичні видання, презентації.
Форма проведення занять	Лекції, практичні та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 32 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології термотрансферного і широкоформатного друку
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій видавництва та поліграфії, опрацювання текстової та ілюстраційної інформації, теорії кольору, основ дизайну, технологій реєстрації образотворчої інформації, обладнання
Що буде вивчатися	<p>У процесі вивчення дисципліни студент навчиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проектувати технологічний процес виготовлення широкоформатної продукції різного призначення; – обирати відповідне обладнання, фарби та задруковувати матеріали виходячи з вимог до готової продукції, місця розміщення широкоформатних відбитків, відстані до спостерігача (читача) тощо; – визначати мінімально необхідний розмір файлу для одержання широкоформатного виробу відповідної якості; – визначати, виходячи з технологічних можливостей і особливостей обладнання, а також характеристик фарб, найбільш відповідні колірні гами зображення для одержання відбитки з мінімальними спотвореннями; – визначати, виходячи з технологічних можливостей і особливостей обладнання, а також характеристик фарб та задруковуваних матеріалів, гарнітуру та кегль шрифтів для забезпечення читабельності та найбільшої інформативності текстової інформації; – 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 – створювати яскравий, гармонійний, високоінформативний дизайн широкоформатної продукції, який би у повній мірі використовував можливості відповідної технології, обладнання та матеріалів, а також відповідав вимогам замовника; – коригувати колірні характеристики зображення з урахуванням особливостей технології, методу нанесення зображення та характеристик матеріалів термотрансферного друку; – 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; – оцінювати поданий оригінал для можливого подальшого виготовлення продукції, що задрукована термотрансферним друком.
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>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>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основних термінів та їх визначень; – основних видів широкоформатної продукції та сферу її застосування; – технологій друкування широкоформатної друкованої продукції різного призначення; – 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; – основних тенденцій розвитку технологій широкоформатного та термотрансферного друку; – технологій введення та опрацювання інформації, її компонування та алгоритму підготовки файлу для подальшого друкування широкоформатним та термотрансферним друком; – основних програмних продуктів, що використовуються при створенні файлів; – основних форматів файлів та методики їх опрацювання;

	<p>– особливостей друкування електрографічним та струминним друком широкоформатної продукції та методів уникнення небажаного спотворення роздуковуваних зображень;</p> <p>– технологій нанесення зображень за допомогою термотрансферного друку на різноманітні поверхні та матеріали;</p> <p>– алгоритму підготовки файлу зображення для подальшого нанесення на вироби різної геометричної форми;</p> <p>– класифікацій технологій, матеріалів, обладнання, задруковуваних матеріалів широкоформатного та термотрансферного друку;</p> <p>– технологію вибору відповідного обладнання, фарб, задруковуваних матеріалів та характеристик вихідного файлу для одержання відбитків належної якості;</p> <p>вміння:</p> <p>– обирати необхідну технологічну схему уведення даних, оброблення текстової та ілюстраційної інформації різного виду та формату;</p> <p>– розробляти концепцію та композицію широкоформатної продукції в залежності від призначення, цільової аудиторії, умов її перегляду і отримання інформації;</p> <p>– використовувати сучасні програмні продукти для введення, опрацювання та перетворення інформації;</p> <p>– 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;</p> <p>– внесення змін до файлу зображення, оцінюючи можливі спотворення зображень при використанні різних технологій виготовлення широкоформатної продукції та продукції, що віддрукована з використанням термотрансферного друку;</p> <p>– обирати відповідну технологію та будувати оптимальний виробничий процес виходячи з вимог до продукції та її виду;</p> <p>– встановлювати необхідні і достатні точки контролю упродовж виконання всього технологічного процесу;</p> <p>– 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.</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<p>Здатність вчитися й опанувати 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>
Інформаційне забезпечення	Силлабус, МВ з виконання ДКР
Форма проведення занять	Лекції, практичні та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 33 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Управління технологічними процесами</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	базові знання принципів проектування, технологій створення електронних видань та друкованої продукції
Що буде вивчатися	Основні принципи і головних етапів управління технологічними процесами, методи і засоби їх реалізації
Чому це цікаво/треба вивчати	Отримані знання із інформаційних та комунікаційних технологій, організації та управління виробництвом дозволять розширити розуміння принципів управління технологічними процесами
Чому можна навчитися (результати навчання)	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.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	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.
Інформаційне забезпечення	Силлабус дисципліни, навчальний посібник (методичні рекомендації), презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, роботи із комп'ютерного практикуму, практичні завдання, самостійні завдання в різних форматах: презентації результатів роботи, колективні дискусії, короткі письмові роботи, аналітичні вправи тощо
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 34 Ф-Каталогу

Дисципліна	Ергономіка
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
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)	знання: - 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; вміння: - 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	Силлабус.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 35 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Технології цифрового друку</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Знання технологічних етапів проведення додрукарських та друкарських процесів класичних методів друку; видів, характеристик витратних матеріалів та функціональних можливостей відповідного устаткування
Що буде вивчатися	Технологічні процеси та технічні засоби цифрових способів друку для виготовлення друкованих видань з використанням відповідного устаткування
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс створено з урахуванням розвитку сучасних комп'ютеризованих технологій та технічних засобів, що використовуються для виготовлення друкованих видань цифровими технологіями
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: – теоретичних основ підготовчих і основних технологічних операцій процесів цифрових технологій друкування; – технологічних характеристик друкарського обладнання та прогресивних методів його експлуатації; – особливостей підготовки основних та допоміжних матеріалів до процесу друку та особливості їх взаємодії в процесі друку; – умов якісного проведення процесу друку у цифрових технологіях; – термінології, що використовується у видавничо-поліграфічній справі.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Вивчення технологічних особливостей процесів цифрового друку дозволить орієнтуватись у сучасних тенденціях та аналізувати основні напрями науково-технічного прогресу в області технології друкарських процесів цифрових способів, обирати раціональну технологію для виготовлення певного виду друкованої продукції з урахуванням техніко-технологічних характеристик відповідного друкарського устаткування та витратних матеріалів, контролюючи процес на всіх технологічних етапах.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, методичні вказівки до виконання практичних робіт та РГР.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття (контроль якості виконання технологічних етапів виготовлення друкованої продукції різними цифровими способами)
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 36 Ф-Каталогу

Дисципліна	Технології тестування електронних видань
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Кафедра	Репрографії
Чому це цікаво/треба вивчати	Для тих хто хоче вміти тестувати веб-застосування, сайти, електронні видання
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – розуміти принципи роботи тестування і знати які технології застосовуються; – знати особливості тестування; – вміти проектувати тести; – вміти виконувати тести при необхідності використовувати інструментальні засоби; – розуміти принципи виникнення вразливостей при тестуванні електронних видань і вміти знайти найбільш критичні вразливості у них; – розуміти принципи оцінки продуктивності електронних видань і вміти виконувати аналіз серверної і клієнтської продуктивності веб-застосувань, електронних видань; – вміти оцінювати зручність використання веб-застосувань, електронних видань.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Вивчення особливостей тестування веб-застосувань, сайтів, електронних видань (HTML, CSS) і специфіки застосування технік тест-дизайна.
Інформаційне забезпечення	Силлабус.
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 37 Ф-Каталогу

Дисципліна	Філософія успіху: чинники успішного працевлаштування
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська, англійська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Загальні природничо-наукові знання в межах програми середньої школи; знання та розуміння сучасних суспільних та соціальних проблем; знайомство з класичною світовою літературою, знання з філософії.
Що буде вивчатися	Головні принципи та закони філософії успіху (закономірності та форми розвитку особистості в суспільстві), як вони сформувалися історично і який вигляд мають в сучасному світі з огляду на перспективу успішного працевлаштування.
Чому це цікаво/треба вивчати	Можливість розглядати розвиток суспільства та особистісний розвиток людини у суспільстві, як соціальної, інформаційної, інтелектуальної та когнітивної систем в контексті глобалізації, вміння використовувати основні філософські та психологічні поняття, аналізувати особливості головних підходів та напрямків до поняття успіху, користуватись різноманітними джерелами інформації, самостійно оцінювати й узагальнювати опрацьований матеріал, робити висновки, приймати рішення; оперувати понятійно-категоріальним апаратом, застосовувати знання та навички у практичній діяльності, планувати, розподіляти час, підтримувати самооцінку тощо; мислити позитивно, боротися зі стресами, будувати взаємини та взаємодію з оточенням, критикувати та правильно сприймати критику, створювати мотивацію та вирішувати проблеми тощо; розуміти сенс життя та власне призначення – бути щасливим та успішним.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p><u>Знати і розуміти:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> — основні положення теорії і практики успішного спілкування для позитивного вирішення управлінських та виробничих задач; — понятійний апарат теорії пізнання та філософські категорії успіху; — основні принципи, методи і форми наукової та професійної діяльності; — природу формування творчої особистості науковця та самоактуалізації творчого потенціалу особистості. — основні принципи інноваційного розвитку суспільного виробництва; — історичні та сучасні способи впливу на особистість у різних виробничих та побутових ситуаціях; — закономірності розвитку особистості у сучасному суспільстві; — основні сучасні вимоги роботодавців до претендентів на вакансії; — основні принципи позитивного мислення та прийомів боротьби зі стресами; — принципи побудови взаємин та взаємодії з оточенням; — принципи формування змістовних та адаптивних професійних мотивів. <p><u>Набути навичок і вмінь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> — застосовувати норми, методи і стандарти філософії успіху особистості в процесі конкретної роботи та під час працевлаштування; — вміти формувати вірне співвідношення змістовних професійних мотивів (інтерес до професії, потреба самореалізації) та адаптивних (престиж професії, розмір заробітку); — вміти формувати професійні мотиви особистості; — застосовувати конструктивну критику та вміти правильно сприймати критику; — вміти формувати індивідуально-притаманні шляхи розв'язання професійних задач; — оцінювати особистісні риси та властивості успішної людини з точки зору перспективи розвитку особистості та її місця у суспільстві; — застосовувати прийоми ефективної комунікації, психології впливу, ділового спілкування як емоційної складової успіху та зацікавлення роботодавця.
Як можна користуватися набутими	<i>здатність продемонструвати:</i> знання про успіх та успішність, закономірності досягнення успіху; знання основних філософських та соціально-психологічних теорій та підходів до розуміння успіху та успішності; вміння здійснювати філософський та

знаннями і уміннями (компетентності)	психологічний аналіз проблем та ситуацій, пов'язаних з категоріями успіх та успішність; розуміння категорії успіху, критеріїв та шляхів його досягнення, вміння вести дискусію, формувати цінності, створювати мету, планувати, зацікавити роботодавця; <i>володіння:</i> понятійно-категоріальним апаратом; навичками самостійного аналізу та оцінки особливостей проблем та ситуацій успішності та неуспішності; здатністю осмислювати та аналізувати власний життєвий досвід та перспективи саморозвитку та самовдосконалення; навичками соціальної активності, комунікації, самоорганізації; уміннями і навичками будувати власну активність на основі лідерських якостей, що сприятиме досягнення успіху у майбутній професійній діяльності.
Інформаційне забезпечення	РСО, навчальний посібник, конспект лекцій, методичні рекомендації до практичних занять та самостійної роботи, силлабус дисципліни.
Форма проведення занять	Лекції, практичні та лабораторні заняття. Форми проведення занять: словесна, пояснювально-демонстраційна, репродуктивна, метод проблемного викладання.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 38 Ф-Каталогу

Дисципліна	Системотехніка КВС
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій редакційно-видавничих та додрукарських процесів, опрацювання текстової та ілюстраційної інформації, обладнання, відповідного програмного та апаратного забезпечення
Що буде вивчатися	Функціонування комп'ютерної системи чи автоматизованого комплексу в цілому; завдання окремих робочих станцій, підсистем, а також системи в цілому; вплив виду вхідної інформації та вимог до кінцевого продукту на побудову технологічного процесу її опрацювання, а також на будову АВПК (КВС) та ЛОМ
Чому це цікаво/треба вивчати	Для отримання базових, фундаментальних знань, що допоможуть проектувати комп'ютеризовані системи, визначати необхідні характеристики основного та периферійного обладнання, вибору відповідного програмного та апаратного забезпечення, керуючись визначеними функціями робочої станції, підсистем та системи в цілому. Для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації в якості системного адміністратора
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основних термінів та їх визначень; – технології введення та опрацювання інформації з вибором відповідних програмних продуктів та апаратного забезпечення для виконання окремих операцій; – методик та етапів проектування комп'ютеризованих систем для виконання конкретних завдань; – програмних продуктів для виконання завдань щодо введення та опрацювання інформації, сервісних програм, а також програм для захисту інформації та системи від пошкодження та несанкціонованого доступу; – основних вимог щодо складання технічного завдання та розроблення автоматизованої системи; – методики побудови комп'ютеризованих систем, їх наповнення та структурування на відповідні підсистеми; – основного та додаткового (периферійного) обладнання, що необхідне для ефективного виконання системою відповідних завдань; – розрахунків для визначення вимог до кожної робочої станції; – з розроблення промислового завдання для максимального завантаження робочих станцій, а також критерії з оптимізації системи для повного завантаження станцій та ефективного функціонування системи в цілому; – типів КВС та їх структурного складу; – структури та організації експлуатації сучасних робочих станцій обробки інформації у складі КВС та АВПК; – додрукарської підготовки видань в сучасних КВС; – архітектури вивідних пристроїв та серверів КВС; – сучасних систем автоматичного контролю (САК) та їх використання; – особливості комп'ютеризованих технологій видавничо-поліграфічних виробництв та їх кінцевого обладнання; – особливості АВПК різного призначення та спеціалізації; <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обирати необхідну технологічну схему введення даних, оброблення текстової, ілюстраційної та мультимедійної інформації різного виду та формату; – обирати відповідну технологію та будувати оптимальний виробничий процес виходячи з вимог до продукції та її виду; – використовувати сучасні програмні продукти для введення, опрацювання та перетворення інформації; – обирати наповнення робочих станцій для ефективного виконання поставлених завдань; – обирати периферійне обладнання;

	<ul style="list-style-type: none"> – обирати структуру КВС (АВПК) з визначенням підсистем та протоколу доступу окремих станцій до інформації для безпечного та ефективного функціонування системи в цілому; – оцінювати вихідні відомості для проектування складної технічної системи з використанням методів системної інженерії; – розробляти план проектування складної системи з визначенням підетапів та результатів, що повинні бути одержані після кожного з них; – розроблення концепції системи; – застосовуючи системний підхід, розробляти АВПК різного призначення і складності; – обґрунтовано обирати або проектувати складові частини АВПК; – виконувати розрахунки оптимальних параметрів використання технічних і програмних засобів КВС і АВПК та організувати робочі потоки в АВПК; – організувати експлуатацію технічних і програмних засобів АВПК
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> – організація видавничо-редакційного процесу з використанням КВС; – аналіз та вибір апаратно-програмних засобів для здійснення додрукарської підготовки та випуску продукції; – використовуючи методи аналізу та синтезу, обґрунтовано формувати структурний склад КВС, що відповідає технологічному процесу додрукарської підготовки видання; – розробляти промислове завдання для ефективного використання АВПК (КВС); – розробляти технічні вимоги, технічні завдання на розроблення або модернізацію КВС та їх складових частин; – обґрунтовано робити вибір та аналіз програмно-апаратних засобів робочих станцій обробки інформації в КВС; – розраховувати завантаження робочих станцій; – розраховувати мінімально необхідні характеристики робочих станцій, виходячи з обраних програмних продуктів та переліку запланованих робіт; – обирати відповідне обладнання (основне та периферійне) та програмні продукти для ефективного функціонування системи.
Інформаційне забезпечення	Силлабус, навчальні посібники, підручники
Форма проведення занять	Лекції, практичні та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 39 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Технології виготовлення гнучкого пакування</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Базові знання з технологій поліграфічного виробництва та поліграфічного матеріалознавства
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – основні засади у дизайні гнучкого пакування – форма, колірні та шрифтові поєднання; – технологічні особливості використання класичних та цифрових видів друку при виготовленні гнучкого пакування; – принципи узгодженого вибору відповідного обладнання, друкарських фарб та матеріалів, що задрукуються, виходячи з вимог до готової продукції; – системи контролю якості для випуску гнучкого пакування.
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>Все більше кондитерських виробів, приправ, круп, різного роду кетчупів та соусів тощо вимагають порційного фасування. А з посиленням протиепідеміологічних заходів, останнім часом різноманіття продуктів потребують індивідуального (разового) пакування. Яскраве, лаконічне гнучке пакування для повсякденних стіків цукру, солі, чаю та кави вже давно є фірмовими компонентами для реклами торгових марок та фірм/закладів, що надають послуги. Таке тотальне поширення гнучкого пакування у побуті й вимоги до вибору екологічно-чистих матеріалів, економічно-вигідних технологій стимулюють потребу підготовки відповідних спеціалістів.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – Створювати яскравий, гармонійний, інформативний дизайн гнучкого пакування, який би у повній мірі використовував можливості відповідної технології, обладнання та матеріалів, а також відповідав вимогам замовника; – обирати технологію та матеріали для виготовлення гнучкого пакування; – проєктувати технологічний процес виготовлення гнучкого пакування, виходячи з вимог до кінцевого продукту, умов експлуатації готового виробу, особливостей поверхні матеріалу на яке буде переноситись зображення тощо. – встановлювати необхідні і достатні точки контролю упродовж виконання всього технологічного процесу.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<p>Здатність вчитися й опановувати сучасні знання з технологій виготовлення гнучкого пакування у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях. Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації. Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків. Навички використання інформаційно-комунікаційних технологій для пошуку, оброблення, аналізу та використання інформації з різних джерел. Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу та встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами.</p>
Інформаційне забезпечення	Силлабус; навчальні презентації та наочний матеріал
Форма проведення занять	Лекції, практичні та лабораторні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 40 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Технології захисту електронних мультимедійних видань</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	базові знання принципів проектування, технологій створення електронних видань
Що буде вивчатися	Методи та засоби організації та проектування захисного комплексу електронних мультимедійних видань
Чому це цікаво/треба вивчати	Здобуті знання та навички допоможуть проектувати та реалізовувати захисний комплекс електронних мультимедійних видань
Чому можна навчитися (результати навчання)	Основних загроз і зловживань та методів захисту електронних мультимедійних видань; основним технологіям захисту електронних мультимедійних видань
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Зможете проводити аналіз та розробляти концепцію сучасного захисного комплексу відповідно до специфіки електронного чи мультимедійного видання; створювати та реалізовувати сучасні захисні комплекси електронних мультимедійних видань
Інформаційне забезпечення	Силабус дисципліни, навчальний посібник (методичні рекомендації), презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, роботи із комп'ютерного практикуму, практичні завдання, самостійні завдання в різних форматах: презентації результатів роботи, колективні дискусії, короткі письмові роботи, аналітичні вправи тощо
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 41 Ф-Каталогу

Дисципліна	Виготовлення рекламно-подарункової продукції
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з основ дизайну, технології опрацювання текстової і графічної інформації, комп'ютерну верстку, оздоблення поліграфічної продукції, додрукарські, друкарські та післядрукарські процеси
Що буде вивчатися	Особливості розробки оригінал-макетів рекламно-подарункової продукції. Технології виготовлення рекламно-подарункової продукції, технології виготовлення промо-сувенірів, бізнес-сувенірів, VIP-сувенірів враховуючи особливості кожної компанії.
Чому це цікаво/треба вивчати	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, істівних сувенірів, об'ємних наклейок, фотокристалів, акрилатів. Технології і їх особливості при друці на склі, кераміці, текстилі.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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; <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – створювати і розробляти бренди, товарні марки/знаки компаній, – розробляти стиль бренду, корпоративні елементи дизайну, знаки, логотипи і бренд-персонажі; – створювати макети рекламної продукції; – проєктувати технологічні процеси виготовлення рекламно-подарункової продукції.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями 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
Інформаційне забезпечення	PCO, силабус.
Форма проведення занять	Лекції, комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 42 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Технологія газетно-журнального виробництва</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
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>знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - предмет дисципліни, суть газетно-журнального виробництва та його особливості, найважливіші терміни, теоретичні поняття; - основні професійні положення та їх значення у виробничих процесах, пов'язаних із випуском у світ газетно-журнальної продукції; - найсуттєвіші принципи взаємодії редакції газети (журналу) з поліграфічним підприємством; - шляхи вдосконалення додрукарської підготовки газетно-журнального видання; - принципи та завдання художньо-технічного оформлення газети (журналу); - технологічні схеми виробництва газет та журналів з використанням сучасних способів друкування; - фізико-хімічні основи поліграфічної технології газетного і журнального виробництва; - форми і методи верстання газети і журналу; - способи використання на сторінках періодичного видання ілюстративних матеріалів; - принципи макетування газетного та журнального номера; <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - застосовувати у практичній діяльності теоретичні положення, висновки, практичні навички, отримані в результаті вивчення курсу; - професійно орієнтуватися в основних напрямках, принципах, методах сучасного газетно-журнального виробництва; - визначити найважливіші завдання та функції оформлення газетного (журнального) видання; - розробити модель конкретного періодичного видання; - користуватися у практичній діяльності розмірними елементами газети й журналу; - застосовувати основні принципи верстки газети (журналу); - виявити свої знання в макетуванні, художньо-технічному оформленні номера, газети, журналу; - здійснювати технологічні розрахунки для газетно-журнального виробництва, враховуючи принципи мінімізації витрат основних матеріальних ресурсів; - організовувати технологічне виготовлення основних видів газет і журналів.
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	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, навчальні посібники (друковані видання).
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття (надається велика кількість практичних порад)
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 43 Ф-Каталогу

Дисципліна	Ресурсоощадні технології в поліграфічній галузі
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Знання основ фундаментальних дисциплін: «Основи формних процесів», «Технологія друкарських процесів», «Технологія брошуровально-палітурних процесів», «Матеріали технологічних процесів поліграфічного виробництва».
Що буде вивчатися	Комплекс основних науково-практичних знань в галузі застосування ресурсоощадних технологій в поліграфічному виробництві. Вимоги до поліграфічної промисловості, фактори впливу на збільшення обсягів ресурсозберігаючих виробничих потужностей, енергозберігаючі технології, технології виготовлення екологічно чистої поліграфічної продукції, як найбільш пріоритетної в суспільстві, за допомогою яких можлива повна утилізація або вторинне використання відходів поліграфічного виробництва.
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс охоплює основні поняття для вивчення теоретичних відомостей про найбільш перспективні шляхи вирішення проблем автоматизації та комп'ютеризації поліграфічного обладнання, поширення технологій з використанням УФ і металізованих фарб, гібридних технологічних процесів і устаткування, які все активніше впроваджуються у виробництво, сприяють увиразненню тенденцій розвитку способів друку з ресурсоощадними складовими. Відповідно до потреб ринку змінюється характер замовлень на виготовлення поліграфічної продукції, що призводить до змін у розподілі способів друку, застосування нових енергоощадних видів обладнання для виготовлення нових видів поліграфічної продукції.
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: - новітніх розробок універсальних високопігментованих офсетних фарб на основі рослинних масел, які практично не містять летючих органічних речовин і призначена для машин з переворотом. Відносно низька липкість поєднується зі стабільністю балансу фарба / вода, в тому числі при безспиртовому зволоженні; - найбільш перспективних шляхів вирішення проблем застосування технологій скорочення використання ізопропілового спирту в зволожуючих розчинах для друкарських машин при використанні замінників (гліколів); - принципів і переваг вимог до поліграфічних промислових підприємств по скороченню обсягів ресурсовитратних виробничих потужностей; - умов застосування ресурсоощадних технологій повної утилізації або вторинного використання відходів виробництва; -вміння: - використовувати у виробництві екологічно чисті матеріали такі, як соєві фарби; - використовувати автоматичні системи зволоження для зменшення відходів під час приладок друкарських машин; - застосовувати ІК-випромінювачі в поєднанні з системою контролю температури стопи для економії енергії і прискорення підсихання фарб; - використовувати холодильні установки з фільтрами, щоб уникнути зайвого випаровування зволожуючого розчину; - видаляти з технологічного процесу шкідливі для людини речовини; - вирішувати завдання зниження енерговитрат у виробництві продукції, підвищувати енергоефективність друкарських пристроїв.
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; широкого використання вітряних турбін, сонячних колекторів для підігріву води, використання дощової води в системі автоматичного зволоження, системи вентиляції, оснащеної теплообмінником, що дозволяє використовувати термальну енергію, що виділяється обладнанням для підігріву повітря, що нагнітається в приміщення в холодний період року.
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, навчальні посібники (друковані видання).
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття (надається велика кількість практичних порад)
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна 44 Ф-Каталогу

Дисципліна	<i>Технології виготовлення нестандартної поліграфічної продукції</i>
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	4 кредити ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Засвоєння основ теорії кольору, знання технологічних процесів видавництва та поліграфії, програм опрацювання текстової та графічної інформації.
Що буде вивчатися	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.
Чому це цікаво/треба вивчати	Дисципліна є цікавою, так як дає навички просторового та нестандартного мислення при проектуванні оригінальних, унікальних, подарункових видань, що є привабливим на ринку та виокремлюються з-поміж інших стандартних видань
Чому можна навчитися (результати навчання)	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
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	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
Інформаційне забезпечення	Навчальна та робоча програми дисципліни, РСО, методичні вказівки до виконання практичних робіт комп'ютерних практикумів.
Форма проведення занять	Лекції, практичні та комп'ютерний практикум
Семестровий контроль	Залік