

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Кафедра цифрового мистецтва

ЗАТВЕРДЖУЮ



Людмила ГАНУЩАК-ЄФІМЕНКО

08 2024 року

**Робоча програма  
НАВЧАЛЬНОЇ ПРАКТИКИ  
2 курсу**

підготовки бакалавра  
спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація  
освітньої програми Цифрове мистецтво  
навчально-наукового інституту культури і креативних індустрій

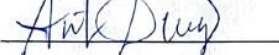
Київ 2024 рік

РОЗРОБЛЕНО: Київський національний університет технологій та дизайну

РОЗРОБНИК ПРОГРАМИ: ЄрмакСвітлана Пашукова

Обговорено та рекомендовано на засіданні кафедри цифрового мистецтва

Протокол від « 26 » 07 20 24 року № 1

Завідувач кафедри  Антоніна ДУБРІВНА

Схвалено Вченою Радою навчально-наукового інституту культури і креативних індустрій

Протокол від « 02 » 08 20 24 року № 1

Директор інституту  Лідія МАКАРЕНКО

## Зміст

ВСТУП.....	4
1. Мета і завдання навчальної практики .....	4
2. Зміст навчальної практики .....	5
3. Методичні рекомендації до виконання індивідуальних завдань.....	5
4. Рекомендовані літературні джерела.....	7
5. Форми і методи контролю.....	9
6. Загальні вимоги до звіту.....	10
7. Критерії оцінювання.....	10

## ВСТУП

Робоча програма практики студентів складена відповідно до освітньо-професійної програми Цифрове мистецтво, першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, галузі знань 02 культура і мистецтво, спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація.

На практичну підготовку студентів згідно з робочим навчальним планом відводиться **180** годин, **6** кредити ECTS. Термін – II семестр. Тривалість – **4** тижні.

### Вимоги до баз практики

Навчальну практику на першому курсі проводять в навчальних майстернях кафедри цифрового мистецтва, мистецьких та антропологічних музеях, картинних галереях. Базы практики повинні бути обладнані спеціальним обладнанням для створення художніх творів, комп'ютерним обладнанням та програмним забезпеченням для виконання творчого проєкту.

### 1. Мета і завдання навчальної практики

1.1. Метою проведення практики є формування компетентностей, необхідних для професійної діяльності у галузі образотворчого мистецтва, а також на розвиток критичного та креативного мислення через комплексне вирішення завдань.

1.2. Основними завданнями навчальної практики на 1 курсі є практичне застосування навичок використання різних художніх технік для виконання замальовок, побудови композиції патерну та створення зооморфного образу героя гри, застосування комп'ютерних технологій ведення, обробки, стилізації цифрової версії робіт; створення портфоліо власних графічних робіт.

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми після засвоєння (виконання) програми практичної підготовки студенти повинні:

*знати:* знати: закономірності поєднання традиційних та цифрових технологій у процесі створення художніх творів; методики стилізації та моделювання ботанічних, зоологічних та архітектурних форм; технології презентації власних проєктів у цифровому середовищі.

*вміти:* ефективно співпрацювати в команді при реалізації творчих проєктів; організовувати свій час та ресурси для досягнення поставленої мети; використовувати сучасні цифрові інструменти для створення, обробки та презентації художніх творів.

*здатен продемонструвати:* навички взаємодії з членами команди; креативний підхід до розв'язування творчих завдань; професійну етику та відповідальність за результат.

*володіти навичками:* формування та реалізація концептуальних ідей у цифровому середовищі; роботи з різноманітними аналоговими матеріалами та цифровими технологіями; підготовки та проведення презентацій своїх проєктів.

*самостійно вирішувати* практичні завдання, пов'язані з створенням оригінальних художніх

творів; задачі, що передбачають застосування традиційних та цифрових методів у процесі творчої діяльності.

## **2. Зміст навчальної практики**

**Тема 1. Композиційні рішення: розробка формальних композицій з об'єктами різної складності.**

Розробити серію формальних композицій у вигляді патернів, які базуються на дослідженні форм та елементів рослинного або архітектурного середовища. Кожен патерн може відображати трансформацію створених елементів у абстрактні або стилізовані форми, створюючи гармонійну композицію з чітким ритмом, контрастом та кольоровою палітрою.

**Тема 2. Морфологія, візуалізація та реконструкція.**

Дослідження морфологічних особливостей тваринного світу з метою створення фантастичних химерних істот. Аналіз анатомії, пропорцій, структурних елементів та їх взаємодії. Виконання серії аналітичних рисунків натурних форм для подальшої трансформації. Формування художнього образу через експерименти з матеріалами, техніками та засобами виразності.

**Тема 6. Комплексне створення художнього продукту.**

Розробити візуальну концепцію фантастичного світу, враховуючи його унікальну екосистему, архітектуру, ландшафт та атмосферу. Визначити стилістичні та художні особливості, що відрізняють цей світ, дослідити можливі впливи природних, історичних або міфологічних факторів на його формування. Виконати серію концептуальних замальовок, що розкривають характер середовища, використовуючи різні техніки та матеріали. Застосувати експериментальні прийоми у передачі текстур, освітлення, масштабності та глибини простору.

## **3. Методичні рекомендації до виконання індивідуальних завдань**

**Тема 1. Композиційні рішення: розробка формальних композицій з об'єктами різної складності.**

Етапи роботи:

- Дослідження та аналіз: на основі створених природних форм або архітектурних елементів виділити ключові елементи, які можуть бути трансформовані у візерунки патернів.
- Розробка композиційної ідеї: виконати ескізні варіанти пошуку композицій, ритму та структурних елементів.
- Створити 4 базові модулі, що трансформуються у безшовний патерн.
- Елементи повинні бути органічно інтегровані в композицію, створюючи відчуття цілісності.
- Приклади застосування концепції патернів на ужиткових об'єктах, наприклад: текстиль (штори, скатертини, подушки, сумки, одяг); кераміка (тарілки, чашки, вази); елементи інтер'єру (шпалери, декоративні панелі); поліграфічна продукція (упаковка, канцелярія).

- Остаточне оформлення патернів у цифровому вигляді.
- Підготовка презентаційних матеріалів (ескізи, кольорові палітри, приклади застосування).
- Тестування патернів на різних поверхнях для перевірки їхньої універсальності.
- Оптимізація цифрових патернів – корекція масштабу, кольорів і контрасту для застосування різних форматів.
- Створення адаптивних версій – тестування патернів на різних поверхнях для перевірки їхньої універсальності.
- Презентація концепції – створення структурованої демонстрації процесу розробки: від ідеї до остаточного застосування.

## **Тема 2. Морфологія, візуалізація та реконструкція.**

Етапи роботи:

- Аналіз різних представників тваринного світу з урахуванням їх анатомічних особливостей, пластики та структурних елементів.
- Вибір 3 різних видів тварин, які мають яскраві морфологічні особливості для подальшої адаптації.
- Виконання ескізів, що демонструють форму, пропорції та структурні елементи обраних тварин.
- Вивчення характерних особливостей будови: тип скелетної структури та пропорції, тектоніка та взаємодія форм, текстури покривів (луска, хутро, панцир, пір'я тощо), динаміка руху та пластичні якості форми.
- Виділення ключових морфологічних ознак кожної тварини (форма черепа, кінцівки, хвіст, текстури, крила тощо).
- Визначення можливих варіантів поєднання елементів у новій композиційній структурі.
- Побудова загальної концепції: визначення характеру істоти (агресивний, мирний, хижий, трав'яїдний тощо), функціональність і логіка будови, можливі середовища існування, що впливають на форму, пластику та деталі.
- Створення серії ескізних варіантів (по 3–5 на кожну істоту).
- Художня реалізація розробки образів та створення фінальних композицій.
- Визначення художніх засобів та експериментування з різними техніками (графічними, живописними, цифровими) та поєднання різних матеріалів для досягнення виразності та фактурності.
- Виконання трьох художньо завершених робіт (формат А4).
- Опрацювання деталей, пластики форми, текстури поверхні.
- Оформлення завершених робіт за вимогами звіту

## **Тема 3. Комплексне створення художнього продукту**

- Дослідницький аналіз реальних природних, архітектурних та культурних аналогів для

подальшого створення унікального фантастичного світу.

- Визначення концепції світу: типологія світів, формування ідеї, розробка стилістики, вплив зовнішніх факторів.
- Дослідження природних та архітектурних аналогів
- Створення пошукові начерків та композиційних рішень
- Аналізуються можливі точки зору та досліджується взаємодія різних структурних елементів світу.
- Проектний етап образу фантастичного світу, деталізація його компонентів, експериментування з техніками та візуалізація концепції.
- Опрацювання текстур та матеріалів. Виконується серія експериментів з передачею текстур.
- Вибирається загальна кольорова гама, що визначає емоційний настрій світу.
- Вибір художньої техніки - традиційні техніки або цифрові інструменти. Поєднання різних матеріалів для створення експериментальних ефектів.
- На завершальному етапі виконується фінальна візуалізація світу, представлення проекту та аналіз результатів.
- Створюється масштабна панорамна або концептуальна ілюстрація фантастичного світу.
- Виконується серія додаткових робіт – архітектурні деталі, середовище, транспорт, мешканці світу.
- Робота оформлюється у вигляді презентації, де пояснюється концепція світу, його унікальні особливості, джерела натхнення.

#### **4. Рекомендовані літературні джерела**

##### **Основна**

1. Беті, П. (2023). Анатомія кольору. Київ: Arthuss.
2. Іттен, Й. (2023). Елементи образотворчого мистецтва: Навчальне видання щоденника. Київ: Arthuss.
3. Іттен, Й. (2022). Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ: ArtHuss.
4. Іттен, Й. (2021). Мистецтво форми. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. Київ: ArtHuss.
5. Кириченко, М. А. (2020). Основи образотворчої грамоти. Київ: Вища школа.
6. Прокопович, Т. А., & Галькун, Т. Д. (2022). Живопис, Рисунок, Скульптура: методичні вказівки до виконання практичних завдань з освітніх компонентів: «Живопис», «Рисунок», «Скульптура». Луцьк.
7. Simblet, S. (2019). Drawing for the Artist. UK: Dorling Kindersley.
8. Сухенко, В. (2018). Академічний рисунок: підручник для студентів ВНЗ. Київ: Амадей.

9. Шпак, В. О. (2013). Основи живопису. Акварель. Навчальний посібник. Київ.
10. 3D Total Publishing. (2020). Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop, 2nd Edition. UK.
11. Simblet, S. (2019). Drawing for the Artist. UK: Dorling Kindersley.

### **Методичне забезпечення**

1. Балан У.Г. Методика виконання растрового графічного патерну: методичні вказівки до виконання самостійної роботи для студентів напряму підготовки 022 «Дизайн», - К.: КНУТД, 2018 – 34 с.
2. Балан У.Г. Створення графічного патерну: навчально-методичний матеріал для студентів напрямку підготовки 022» Дизайн» – Київ: КНУТД, 2019 – 36с.
3. Басанець Ю.П. Рисунок. Методичні рекомендації. – К.: КНУТД. – 2011.-8 с.
4. Гальчинська О.С., Єрмак І.О. Методика створення живописних етюдів. Методичні вказівки до виконання практичних та самостійних робіт.- К.: КНУТД.-2017.-46с.
5. Гальчинська О.П. Рисунок. Начерки. Методичні вказівки – К.: КНУТД. – 2018.-18 с.
6. Дубрівна А.П. Рисунок інтер'єру і меблів. Особливості та види зображення. Методичні вказівки К.: КНУТД, 2012. -52 с.
7. Осипчук М.В., Басанець О.П. Образотворче мистецтво та художня творчість. Методичні вказівки – К.: КНУТД. – 2019. – 44 с.
8. Основи композиції та кольорознавство (за видами). Методичні вказівки до виконання самостійних робіт для студентів напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» ден. форма навч./ Упор. С.Г. Пашукова, М.В. Осипчук, О.П. Басанець – К.: КНУТД. –32 с.
9. Пашукова С.Г. Композиція геометричних форм на площині: методичні вказівки до виконання самостійних робіт для студентів спеціальності 7.091804 “Технологія та дизайн” - К.: КНУТД, 2006 - 24 с.
10. Пашукова С.Г., Балан У.Г. Академічне образотворче мистецтво: навчально-методичний матеріал для студентів денної та заочної форми навчання спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація », – К.: КНУТД. – 2023.-37 с.

### **Додаткова**

1. Зільбер, Д. (2023). Розмова про ілюстрацію в піжамі та з філіжанкою кави. Arthuss.
2. Майстренко-Вакуленко, Ю. (2015). Композиція в академічному рисунку. Проблема синтезу категорій простору і часу. У Другі Платонівські читання: тези доповідей Всеукр. наукової конф. (с. 31). LAT & K.
3. Синепупова, Н. (2019). Композиція: Тотальний контроль. Arthuss.
4. Сейтуа, М. (2023). Код творчості. Як штучний інтелект вчиться писати, малювати, думати. Arthuss.



5. Bammes, G. (2017). The complete guide to anatomy for artists & illustrators. Search Press.
6. Bell, J., Balchin, J., & Tobin, C. (2023). Ways of drawing: Artists' perspectives and practices. Thames & Hudson.
7. Bridgman, G. B. (2017). Bridgman's complete guide to drawing from life (5th ed.). Sterling.
8. Eisner, E. W., & Day, M. D. (2004). Handbook of research and policy in art education. Routledge.
9. Forest, F. (2023). The art of the line in drawing. Quarry Books.
10. Goldman, K., & Goldman, S. (2022). The art of drawing poses for beginners. Foster Publishing.

### Інтернет-ресурси

1. <http://www.nbuv.gov.ua/> сайт Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського.
2. <http://lib.knutd.edu.ua/> сайт Науково-технічної бібліотеки КНУТД.
3. <http://elib.nplu.org/> електронна бібліотека «Культура України».
4. <https://scholar.google.com/> Google Scholar.
5. <https://www.europeana.eu/en> Europeana – цифрова бібліотека європейського культурного спадку.
6. <https://artsandculture.google.com/> Google Arts & Culture – доступ до колекцій світових музеїв.
7. <https://www.youtube.com/@ProkoTV/videos> - a resource for artists to get good video instructions on art
8. <https://www.youtube.com/@themuseumofmodernart> - The Museum of Modern Art
9. <https://www.youtube.com/@vamuseum> - Victoria and Albert Museum

### 5. Форми і методи контролю

Для оцінки успішного засвоєння навчальної практика використовуються наступні форми контролю: поточний контроль (контроль з виконання графічних та комп'ютерно-графічних робіт) та підсумковий контроль – залік з практики.

Поточний контроль передбачає наочний перегляд графічних та комп'ютерно-графічних робіт та контроль щодо термінів їх виконання.

Методи підсумкового контролю: наочний – перевірка звіту з практики, який складається з графічних та комп'ютерно-графічних робіт та письмовий – перевірка звіту практики.

Формою підсумкового контролю є залік з практики, який виставляється на основі перегляду всіх робіт, виконаних протягом практики.

**Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти  
Семестр 2**

Навчальна практика 2 курсу			Сума
Т1	Т2	Т3	100
35	35	30	

**6. Вимоги до звіту**

Звіт з практики повинен відображати об'єм проведених студентами робіт у повному обсязі і відповідати її змісту та завданням. Звіт з навчальної практики I курсу оформлюється у вигляді папки, до якої вміщуються оформленні на аркушах формату А4 начерки. Патерн та персонаж. Обкладинка папки оформлюється як стандартний титульний лист, із зазначенням повної назви навчального закладу, кафедри. Форма титульної сторінки звіту наведена у Додатку А.

Кожна робота (начерк) має бути підписана безпосередньо на лицьовій стороні. Підпис на роботі містить таку інформацію: прізвище та ініціали автора, назву та місцезнаходження об'єкта, дату виконання роботи.

Також до звіту додається електронна версія звіту.

До звіту також додається щоденник практики з печаткою бази практикита підписами керівників практики. Щоденник практики є основою для виконання звіту по практиці, тому щоденник повинен заповнюватись практикантом систематично, про що повинні свідчити відмітки викладача-керівника практики від кафедри (дата, підпис). При заповненні щоденника необхідно керуватись передбаченою в ньому формою запису.

**7. Критерії оцінювання**

Оцінка з практики враховується нарівно з іншими оцінками, які характеризують успішність студента.

Результати заліків з практики заносяться в екзаменаційну відомість, проставляються в заліковій книжці, індивідуальному навчальному плані студента і в журнал обліку успішності з метою визначення рейтингу студента та призначення стипендії.

Студент, що не виконав програму практики і отримав незадовільний відгук на базі практики або незадовільну оцінку при складанні заліку, направляється на практику вдруге в період канікул.

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи)	для заліку
1	2	3	4
90 – 100	<b>A</b>	Відмінно	зараховано
82-89	<b>B</b>	добре	
74-81	<b>C</b>		
64-73	<b>D</b>	Задовільно	
60-63	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання

## Оцінювання роботи студента з навчальної практики

Оцінка у балах	Оцінка за шкалою ЮЕСТS	Оцінка за Національною шкалою	Пояснення
1	2	3	4
90 - 100	A	<b>відмінно</b>	комп'ютерними технологіями, визначеним програмою, знає теоретичні основи курсу. Оцінка <b>«відмінно»</b> виставляється за якісне та своєчасне виконання повного обсягу практичних завдань та ретельне виконання завдань для самостійного опрацювання, а саме студент повинен мати поняття про теоретичні принципи роботи в двох вимірному растровому середовищі, використовувати його можливості для вирішення завдань сканування художніх робіт, зміни їх розміру та збереження в растрових форматах, використання фільтрів стилізації, підготовки презентації творчих робіт.
82 - 89	B	<b>добре</b>	Студент виконав повний обсяг практичних завдань, передбачених робочою програмою навчальної практики, (оцінка B) або не менше 90% (оцінка C), достатньо володіє художніми техніками та комп'ютерними технологіями, визначеним програмою, знає теоретичні основи курсу.
75 - 81	C		Оцінка «добре» виставляється за незначні похибки у виконанні та оформленні творчих робіт, за своєчасне виконання повного обсягу практичних завдань та виконання завдань для самостійного опрацювання, а саме студент повинен мати поняття про теоретичні принципи роботи. В двохвимірному растровому середовищі, використовувати його можливості для вирішення завдань сканування художніх робіт, зміни їх розміру та збереження в растрових форматах, використання фільтрів стилізації, підготовки презентації творчих робіт з деякими незначними зауваженнями викладача.
67 - 74	D		Студент виконав весь обсяг практичних завдань, або не менше 90%, передбачених робочою програмою навчальної практики, недостатньо володіє художніми техніками та комп'ютерними технологіями, визначеним

60 - 66	Е	задовільно	програмою, не володіє теоретичними основами курсу у повному обсязі. Оцінка «задовільно» виставляється за значні похибки у виконанні та низьку якість виконання та оформлення творчих робіт, за несвоєчасне виконання практичних та індивідуальних завдань; студент повинен мати базові поняття про теоретичні принципи роботи в двохвимірному растровому середовищі, використовувати його можливості для вирішення завдань сканування та стилізації художніх робіт, із суттєвими зауваженнями викладача.
35 - 59	FX	незадовільно	Студент не володіє необхідними знаннями та практичними навичками з навчальної практичної підготовки. Виконав менш 50% обсягу практичних завдань, передбачених робочою навчальною програмою. Оцінка «незадовільно» – виставляється за неякісне, дуже несвоєчасне, несамостійне виконання практичних завдань при опрацюванні студентами навчальної тематики з дисципліни.
1 - 34	F		

Завідувач кафедри цифрового мистецтва



Антоніна ДУБРІВНА

Протокол засідання кафедри № 1 від 02 серпня 2024 р.

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_ р. № \_\_\_\_

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ Антоніна ДУБРІВНА

підпис

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_ р. № \_\_\_\_

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ Антоніна ДУБРІВНА

підпис

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_ р. № \_\_\_\_

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ Антоніна ДУБРІВНА

підпис

Форма титульного аркуша звіту про  
практику

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Кафедра цифрового мистецтва

## З В І Т

про проходження **навчальної** практики

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,  
реставрація

Освітня програма Цифрове мистецтво

на \_\_\_\_\_

(назва бази практики)

студента (-  
тки) 1 курсу  
групи \_\_\_\_\_

(прізвище, ім'я, по батькові повністю)

Керівник практики від кафедри \_\_\_\_\_

(підпис)

(ініціали і прізвище)