

Віталій Городецький

Методи художнього проєктування

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО І
ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА
ТА ДИЗАЙНУ

Віталій ГОРОДЕЦЬКИЙ

МЕТОДИ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ

Методичні рекомендації

Книга 3

*із серії книг
критерії оцінювання*

методичні рекомендації до освітнього компонента
«Методи художнього проєктування»

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Освітня програма «Середня освіта (Образотворче мистецтво)»
Спеціальність 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)
Спеціалізація: 014.12 (Образотворче мистецтво)
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Івано-Франківськ, 2025

УДК 004.92:37.091.26]:303.687(072)

Г70

старший викладач кафедри методики викладання образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

Навчально-наукового Інституту мистецтв

Карпатського національного університету імені Василя Стефаника

В. І. Городецький

Рецензент:

Г. В. Макогін., кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну і теорії мистецтва Карпатського національного університету імені Василя Стефаника

Друкується за ухвалою Вченої ради Навчально-наукового інституту мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника
(протокол №5 від 21 січня 2025 р.)

Г70

Городецький В.І. Методи художнього проєктування : метод. рекомендації. Івано-Франківськ, 2025. 72 с.

© В.І.Городецький
© Карпатський національний
університет імені Василя Стефаника,

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	7
1. Методичні рекомендації.....	8
2. Загальноуніверситетська шкала оцінювання	11
3. Накопичення балів під час вивчення освітнього компонента	12
4. Тематика освітнього компонента I СЕМЕСТР	13
5. Критерії оцінювання освітнього компонента за формою контролю ЗАЛІК I СЕМЕСТР	14
6. Самостійна робота. Структура навчального портфоліо	20
7. Критерії оцінювання самостійної роботи.....	21
8. Накопичення балів при виконанні завдання для самостійної роботи.....	22
9. Роз'яснення критеріїв оцінювання самостійної роботи	23
10. Контрольна робота.....	25
11. Запитання для залікового тестування на сервісі PLECKERS	28
12. Тематика освітнього компонента II СЕМЕСТР.....	31
13. Критерії оцінювання освітнього компонента за формою контролю ЕКЗАМЕН II СЕМЕСТР.....	33
14. Накопичення балів при виконанні завдання для самостійної роботи.....	37
15. Роз'яснення критеріїв оцінювання самостійної роботи	38
16. Контрольна робота.....	40
17. Запитання для екзаменаційного тестування на сервісі PLECKERS	42
18. Критерії оцінювання теоретичної та практичної підготовки. Авторська розробка	46
19. Запитання для самоконтролю	61
20. Рекомендовані теми рефератів	63
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	65
ВИСНОВКИ.....	68

ПЕРЕДМОВА

У сучасному світі цифрових технологій художнє проєктування стало одним із ключових напрямів, які поєднують мистецтво, дизайн і технічні знання. Володіння такими програмами, як Adobe Illustrator, Adobe InDesign, а також 3D моделювання у SketchUp і PRO100, дозволяє студентам створювати високоякісні проєкти, адаптовані до реальних потреб ринку.

Ця книга створена для забезпечення структурованого та ефективного навчання освітнього компонента «Методи художнього проєктування». Основна мета цього видання – надати чіткі критерії оцінювання знань і вмінь студентів, які охоплюють увесь навчальний процес, включно з теоретичною підготовкою, виконанням практичних завдань, творчим підходом і презентацією результатів.

Протягом першого семестру студенти знайомляться з основами графічного дизайну та створенням електронних буклетів або каталогів творчих робіт. Цей етап передбачає вивчення програм Adobe Illustrator та Adobe InDesign, які дозволяють створювати багатосторінкові документи, працювати зі шрифтами, графічними елементами та інтеграцією творчих ідей у комерційні або мистецькі матеріали.

У другому семестрі основна увага приділяється 3D моделюванню. Студенти вивчають програми SketchUp і PRO100, які дозволяють створювати реалістичні проєкти інтер'єрів, наприклад, кімнат (кухні, спальні, робочого кабінету або творчої студії).

Книга також містить завдання для самостійної та контрольної робіт, тестові запитання та приклади рефератів, які спрямовані на розвиток аналітичного мислення, креативності та технічної майстерності студентів.

Ця методична праця – інструмент, який допоможе викладачам і студентам досягти високих результатів у навчанні, закладаючи міцний фундамент для професійного розвитку. Сподіваємося, що ця книга стане джерелом натхнення та підтримки у вашій творчій діяльності.

*З найкращими побажаннями –
Віталій Городецький!*

1. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Освітній компонент «Методи художнього проєктування» спрямований на формування у студентів теоретичних знань і практичних навичок у галузі комп'ютерного моделювання, проєктування та створення креативних рішень із використанням сучасних програмних засобів. Оцінювання студентів базується на всебічному аналізі їхніх знань, творчого підходу та технічних можливостей.

Основні аспекти оцінювання включають:

Розуміння основних методів комп'ютерного проєктування

Рівень розуміння ключових принципів, підходів та методики комп'ютерного проєктування є основною базою для коректного оцінювання.

- **Основи моделювання та проєктування:**

Оцінюється здатність студента пояснити основи роботи з двовимірними і тривимірними моделями, технічними кресленнями та макетами.

Наприклад: студент повинен знати, як створити креслення чи план кімнати, використовуючи інструменти моделювання.

- **Методика планування:**

Уміння чітко структурувати процес роботи: розподіл етапів, визначення цілей, встановлення часових меж та оцінка ресурсів.

Наприклад: студент повинен вміти пояснити, як розробляється концепт дизайну інтер'єру з урахуванням функціональності та естетики.

Технічні навички та використання інструментів

Практичні навички роботи з комп'ютерними програмами та інструментами оцінюються за такими критеріями:

- **Робота з програмним забезпеченням:**

Студент повинен продемонструвати впевнене володіння Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, SketchUp, Pro100 або іншими подібними програмами.

Наприклад: уміти створювати тривимірні моделі інтер'єру, рекламні буклети чи каталоги.

- **Інтеграція технологій:**

Здатність поєднувати різні програми для досягнення найкращих результатів.

Наприклад: створення дизайну каталогу в Adobe InDesign із використанням зображень, відредагованих у Photoshop, та ілюстрацій із Illustrator.

- **Технічна точність:**

Важливість правильної роботи з масштабом, пропорціями та іншими технічними аспектами.

Наприклад: моделювання інтер'єру кухні з точними розмірами меблів і приміщення, взятих з реальних об'єктів.

Якість виконання проєкту

Проєкт оцінюється за такими параметрами:

- **Технічна досконалість:**

Робота має відповідати технічним стандартам, включаючи пропорції, правильне використання матеріалів і текстур.

- **Реалістичність:**

Проєкт повинен бути життєздатним і відповідати реальним умовам.

Наприклад: студент створює інтер'єр кімнати враховуючи його практичність використання меблів і функціональність простору, сам інтер'єр бере за основу з реального особистого домашнього житлового приміщення.

Дотримання вимог завдання

Цей аспект включає відповідність проєкту наданим технічним завданням.

- **Технічна відповідність:**

Проєкт має повністю відповідати вимогам завдання, враховувати специфікації формату, структури та стилю.

Наприклад: буклет має відповідати розмірам і вимогам до друку, а 3D-модель інтер'єру – враховувати площу та висоту обраного реального приміщення.

- **Виконання вчасно:**

Робота повинна бути завершена у встановлені терміни.

Креативність та інноваційність

Творчий підхід та оригінальні рішення є важливими критеріями.

- **Оригінальність ідей:**

Студент має знаходити нестандартні підходи до виконання завдань.

Наприклад: дизайн каталогу, що використовує незвичайну структуру або інтерактивні елементи.

- **Інноваційне використання інструментів:**

Використання нестандартних технік чи прийомів для досягнення вищої якості роботи.

Адаптація проєкту до реального використання

Проєкт має бути придатним для реалізації.

- **Реалізованість:**

Проєкт повинен враховувати можливість його втілення у реальних умовах, зокрема розрахунків матеріалів, вартості чи часу виробництва.

- **Оптимізація:**

Робота має бути адаптована для економічного використання ресурсів.

Наприклад: створення інтер'єру, який поєднує естетику та доступність матеріалів.

Підготовка презентації проєкту

Ефективна презентація – важливий етап будь-якого проєкту.

- **Структура презентації:**

Логічна і зрозуміла організація презентації, яка розкриває всі аспекти проєкту.

- **Візуальна подача:**

Використання якісних графічних матеріалів, 3D-візуалізацій, креслень чи схем.

- **Пояснення:**

Чітке пояснення рішень, використаних технологій і підходів під час реалізації проєкту.

2. ЗАГАЛЬНОУНІВЕРСИТЕТСЬКА ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти з усіх видів навчальної роботи здійснюється за стобальною шкалою і переводиться у національну шкалу та шкалу ЄКТС за схемою : (див. за посиланням) <http://surl.li/vxwmac>

Оцінки за **ЗАЛІК** (загальноуніверситетська шкала оцінювання)

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ		
університетська	національна	шкала ЄКТС
90 – 100	зараховано	A
80 – 89		B
70 – 79		C
60 – 69		D
50 – 59		E
26 – 49	не зараховано	FX
1-25		F

Оцінки за **ЕКЗАМЕН** (загальноуніверситетська шкала оцінювання)

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ		
університетська	національна	шкала ЄКТС
90 – 100	відмінно	A
80 – 89	добре	B
70 – 79		B
60 – 69	задовільно	D
50 – 59		E
26 – 49	незадовільно (з можливістю повторного складання)	FX
1-25	незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)	F

3. НАКОПИЧЕННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА I СЕМЕСТР	
Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Форма контролю – ЗАЛІК	
Практичне заняття	65
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers	15
Самостійна робота (навчальне портфоліо у форматі вебсайту)	15
Контрольна робота	5
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	100

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА II СЕМЕСТР	
Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Форма контролю – ЕКЗАМЕН	
Практичне заняття	30
Екзаменаційні завдання на інтерактивному сервісі Plickers – (30 балів + письмова робота та захист практичного завдання 20 балів)	50
Самостійна робота (навчальне портфоліо у форматі вебсайту)	15
Контрольна робота	5
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	100

4. ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА І СЕМЕСТР

ПРОЄКТУВАННЯ РЕКЛАМНОГО БУКЛЕТА (КАТАЛОГУ ТВОРЧИХ РОБІТ)

В ПРОГРАМІ: «ADOBE PHOTOSHOP», «ADOBE ILLUSTRATOR»,
«ADOBE INDESIGN» *(на вибір студента)*

Лекція 1. Графічний дизайн у поліграфії.

Лекція 2. Типографія як вид мистецтва.

Тема 1. Розроблення концептуальної ідеї дизайну рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу.

Тема 2. Створення макету рекламного буклета (каталогу творчих робіт).

Тема 3. Створення ескізу рекламного буклета (каталогу творчих робіт) та власного QR-коду.

Тема 4. Створення власного логотипу до рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу. Ескізування. Виконання логотипу в Adobe Illustrator.

Тема 5. Створення основного документу рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Вирізання зображень творчих робіт за допомогою інструменту «Перо» із фотографій. Створення фону рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Застосування градієнту для фонових зображень. Колірна та тонова корекція зображень творчих робіт та фону.

Тема 6. Робота із шрифтами. Пошук шрифтів та їх завантаження. Набір основних блоків тексту. Редагування. Розміщення основних блоків шрифту.

Тема 7. Остаточне редагування та зберігання вирізаних та сформованих об'єктів в єдиний формат рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Пробний друк. Створення електронного варіанта рекламного буклета (каталогу творчих робіт). **Створення підсторінки навчального портфолію.** Назва підсторінки «Проектування рекламного буклета (каталогу творчих робіт)» на сторінці навчального портфолію освітнього компонента «Методи художнього проектування» у (формат вебсайту) на Google Диску.

5. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА ЗА ФОРМОЮ КОНТРОЛЮ ЗАЛІК І СЕМЕСТР

Загальні критерії оцінювання

Тема 1: Розроблення концептуальної ідеї дизайну рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу. **(10 балів)**

- Збір матеріалів: студент повинен підготувати якісний набір зображень, текстових матеріалів та інших елементів, які відповідають концепції буклета.
- Концепція дизайну: розроблена ідея має бути оригінальною, логічно структурованою та відповідати меті буклета.

Тема 2: Створення макету рекламного буклета (каталогу творчих робіт) **(10 балів)**

- Розташування елементів: макет повинен відповідати принципам композиції (баланс, симетрія, гармонія).
- Технічна точність: правильне визначення розмірів буклета та розміщення полів, вирівнювання блоків тексту та зображень.

Тема 3: Створення ескізу рекламного буклета (каталогу творчих робіт) та власного QR-коду. **(8 балів)**

- Ескіз: студент повинен представити деталізований ескіз майбутнього буклета, що включає основні блоки тексту, зображення та декоративні елементи.
- QR-код: створений QR-код має бути функціональним, правильно інтегрованим у загальний дизайн.

Тема 4: Створення власного логотипу до рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу. Ескізування. Виконання логотипу в Adobe Illustrator. **(12 балів)**

- Розробка логотипу: логотип має відповідати загальній концепції буклета, бути унікальним і креативним.
- Технічна якість: логотип виконано у векторному форматі, дотримані пропорції, гармонія кольорів і форми.

Тема 5: Створення основного документа рекламного буклета (каталогу творчих робіт). **(12 балів)**

- Робота із зображеннями: якісне вирізання зображень за допомогою інструменту «Перо», тонова та колірна корекція.

- Створення фону: фон має бути гармонійним, з використанням градієнтів і відповідати загальній стилістиці буклета.

Тема 6: Робота із шрифтами. Пошук шрифтів та їх завантаження. Набір основних блоків тексту. Редагування. Розміщення основних блоків шрифтів. (5 балів)

- Підбір шрифтів: використані шрифти мають відповідати загальному дизайну буклета.
- Технічна якість: текстові блоки вирівняні, правильно підібрана міжрядкова відстань та відступи.

Тема 7: Остаточне редагування та зберігання вирізаних та сформованих об'єктів в єдиний формат рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Створення підсторінки навчального портфолію. (8 балів)

- Фінальна версія буклета: робота має завершений вигляд, містить усі необхідні елементи та збережена у відповідних форматах (друкованому та електронному).
- Електронний варіант та підсторінка навчального портфолію: буклет інтегровано в електронний варіант та розміщений на підсторінці навчального портфолію студента.

Підсумкове оцінювання

Оцінка «ВІДМІННО»

- Усі завдання виконано бездоганно.
- Робота демонструє високий рівень творчого підходу, технічної точності та відповідності вимогам.

Оцінка «ДОБРЕ»

- Завдання виконано переважно правильно, але присутні незначні технічні недоліки або неточності у дизайні.

Оцінка «ЗАДОВІЛЬНО»

- Завдання виконано частково, присутні суттєві недоліки у технічній частині, композиції або відповідності вимогам.

Оцінка «НЕЗАДОВІЛЬНО»

- Завдання виконано поверхнево або не виконано зовсім.
- Робота не відповідає більшості вимог освітнього компонента.

Таблиця розподілу балів по темах

№ теми	НАЗВА ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Розроблення концептуальної ідеї дизайну рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу.	10
2	Створення макета рекламного буклета (каталогу творчих робіт).	10
3	Створення ескіза рекламного буклета (каталогу творчих робіт) та власного QR-коду.	8
4	Створення власного логотипу до рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу. Ескізування. Виконання логотипу в Adobe Illustrator.	12
5	Створення основного документа рекламного буклета (каталогу творчих робіт).	12
6	Робота із шрифтами. Пошук шрифтів та їх завантаження. Набір основних блоків тексту.	5
7	Остаточне редагування та зберігання вирізаних та сформованих об'єктів в єдиний формат рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Створення підсторінки навчального портфоліо.	8
ВСЬОГО		65

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ КОЖНОЇ ТЕМИ

Максимальна оцінка – 65 балів

Тема 1. Розроблення концептуальної ідеї дизайну рекламного буклета (каталогу творчих робіт). Збір матеріалу. (10 балів)

1. Визначення концепції дизайну (4 бали):

- Оригінальність ідеї (2 бали).
- Логічність і відповідність меті буклета (2 бали).

2. Збір матеріалу (4 бали):

- Якісне збирання зображень, тексту та інших елементів (2 бали).
- Використання релевантних джерел і матеріалів (2 бали).

3. Оформлення та подача концепції (2 бали):

- Чітка та структурована презентація ідеї.

Тема 2. Створення макету рекламного буклета (каталогу творчих робіт). (10 балів)

1. Розташування елементів (4 бали):

- Дотримання принципів композиції: баланс, гармонія, симетрія (2 бали).
- Логічність розташування текстових блоків, зображень (2 бали).

2. Визначення розмірів і технічна точність (4 бали):

- Коректне визначення розмірів буклета, врахування полів (2 бали).
- Точне вирівнювання об'єктів та тексту (2 бали).

3. Створення візуального стилю (2 бали):

- Узгодженість стилістики елементів макета.

Тема 3. Створення ескізу рекламного буклета (каталогу творчих робіт) та власного QR-коду. (8 балів)

1. Розробка ескізу (5 балів):

- Чітке відображення основних блоків тексту, зображень (3 бали).
- Логічна структура та деталізація (2 бали).

2. Створення QR-коду (3 бали):

- Генерація функціонального QR-коду, що веде до релевантного ресурсу (2 бали).
- Гармонійна інтеграція QR-коду в загальний дизайн (1 бал).

Тема 4. Створення власного логотипу до рекламного буклета (каталогу творчих робіт). (12 балів)

1. Розробка ескізу логотипу (4 бали):

- Оригінальність і відповідність загальній концепції буклета (2 бали).
- Застосування принципів композиції у створенні логотипа (2 бали).

2. Виконання логотипу у векторному форматі (5 балів):

- Технічна точність: правильні пропорції, використання кольорів (3 бали).
- Використання інструментів Adobe Illustrator (2 бали).

3. Оформлення фінального варіанту (3 бали):

- Узгодженість із загальною стилістикою буклета.

Тема 5. Створення основного документа рекламного буклета (каталогу творчих робіт). (12 балів)

1. Робота із зображеннями (6 балів):

- Якісне вирізання зображень за допомогою інструмента «Перо» (2 бали).
- Колірна та тонова корекція (2 бали).
- Гармонійне розташування зображень на сторінці (2 бали).

2. Створення фону (4 бали):

- Використання градієнтів та інших графічних інструментів для створення стильного фону.
- Узгодженість фону із загальним дизайном буклета.

3. Інтеграція елементів (2 бали):

- Поєднання зображень і тексту в єдиному стилі.

Тема 6. Робота із шрифтами. Пошук шрифтів та їх завантаження. Набір основних блоків тексту. (5 балів)

1. Підбір і завантаження шрифтів (3 бали):

- Вибір шрифтів, що відповідають концепції буклета (2 бали).

- Коректне завантаження та інтеграція шрифтів у проєкт (1 бал).

2. Форматування тексту (2 балів):

- Вирівнювання, міжрядковий інтервал, відступи (1 бал).
- Узгодженість тексту із загальним стилем буклета (1 бал).

Тема 7. Остаточне редагування та зберігання вирізаних та сформованих об'єктів в єдиний формат. (8 балів)

1. Фіналізація проєкту (3 балів):

- Завершений вигляд буклета, узгодженість усіх елементів (2 балів).
- Дотримання технічних вимог до формату та якості (1 бали).

2. Підготовка до друку (1 бал):

- Коректне збереження файлів для друку.

3. Електронний варіант та інтеграція у портфоліо (4 бали):

- Якісно оформлена сторінка портфоліо з інтегрованим буклетом (2 бали).
- Узгодженість електронного варіанта буклета із загальним дизайном (2 бали).

ВИСНОВКИ

Ця деталізація розподілу балів дозволяє оцінити кожен аспект роботи студента: від розробки концепції до фінальної презентації. Такий підхід стимулює студентів до якісного та відповідального виконання практичних завдань.

6. САМОСТІЙНА РОБОТА СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОГО ПОРТФОЛІО

САМОСТІЙНА РОБОТА СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОГО ПОРТФОЛІО	
ІНВАРІАНТНА ЧАСТИНА (відображає рівень досягнення академічних знань студента)	- Головна сторінка – назва портфоліо, освітній компонент, П.І.Б. студента, група; - Додаткові сторінки – назва освітнього компонента, зображення виконаних творчих робіт із освітнього компонента із зазначенням теми / завдання; - Підсторінки – список літератури або Інтернет-ресурсів, які додатково використовувалися для освоєння освітнього компонента і самоосвіти.
ВАРІАТИВНА ЧАСТИНА (відображає рівень самостійної підготовки студента)	Додаткові сторінки – зображення процесів побудови графічних зображень на ПК; індивідуальних розробок (додаткові творчі та / або самостійні роботи); подані зображення додаткових творчих робіт виконані у графічному редакторі Adobe Photoshop (Adobe Illustrator / Adobe Indesign) та роботи виконані в програмі 3D моделювання (SketchUp/PRO100); цифрові файли збережених проєктів, які засвідчують самостійність та індивідуальність автора.
Захист навчального портфоліо являє собою процес презентації студентом особистого вебсайту, створеного на Google диску, з всіма виконаними творчих завданнями освітнього компонента	

7. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Національна шкала	15-бальна шкала	ОПИС
5	14–15	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Надано програмні файли завдань і цифрові зображення всіх робіт освітнього компонента. Додатково подані зображення творчих робіт. Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо і дотримана його структура.
4	11–13	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Додатково подані зображення творчих робіт. Надано програмні файли завдань і цифрові зображення всіх робіт освітнього компонента. Відсутність деяких практичних робіт (1-2). Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо, але відсутній один її структурний елемент.
3	8–10	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Не подані зображення творчих робіт і програмні файли завдань освітнього компонента. Відсутність деяких практичних робіт (2-4). Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо, але відсутні два структурних елементи.
2	7–5	Поверхневий, не актуальний підбір літератури та інформаційних джерел. Не подані зображення творчих робіт і програмні файли завдань освітнього компонента. Надано тільки цифрові зображення практичних робіт без програмних файлів. У створеній підсторінці навчального портфоліо освітнього компонента відсутність більше двох структурних елементів портфоліо.
1	1–4	Відсутній підбір літератури та інформаційних джерел. Більша частина творчих завдань також відсутня. Надано декілька (1-2) цифрових зображень практичних робіт без програмних файлів. У створеній підсторінці навчального портфоліо освітнього компонента відсутність більше п'яти структурних елементів.

8. НАКОПИЧЕННЯ БАЛІВ ПРИ ВИКОНАННІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ теми	ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Створення окремої підсторінки під назвою «Проектування рекламного буклета (каталогу творчих робіт)» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Методи художнього проектування» у форматі вебсайту на Google Диску. - Розміщення всіх практичних завдань у форматах .ai, .jpeg та .psd – <i>4 бали</i>. - Додано інформаційні джерела: відеоуроки, статті, книги, навчальні посібники – <i>2 бали</i>.	6
2	Естетичне оформлення сторінки портфоліо. - Підбір гармонійної кольорової гами – <i>2 бали</i>. - Дотримання принципів композиції (логічне розташування елементів, узгодженість структури) – <i>2 бали</i>.	4
3	Додаткові творчі роботи - Додано декілька творчих робіт, виконаних під час вивчення дисципліни (логотипи, буклети, каталоги, візитки, творчі експерименти тощо) – <i>3 бали</i>.	3
4	Технічна якість виконання - Усі файли правильно завантажені у відповідних форматах – <i>1 бал</i>. - Усі посилання на джерела (відеоуроки, книги, статті) є робочими – <i>1 бал</i>.	2
ВСЬОГО		15

9. РОЗ'ЯСНЕННЯ КРИТЕРІЇВ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Окрема підсторінка освітнього компонента «Методи художнього проєктування» у форматі вебсайту – на Google Диску оцінюється за такими критеріями: наповненість, технічна якість, естетичне оформлення, дотримання вимог до виконання завдання, наявність додаткових матеріалів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ Максимальна оцінка – 15 балів

1. Наповненість та відповідність вимогам (6 балів)

- Розміщення всіх практичних завдань : всі практичні роботи у форматах **.Ai**, **.JPEG** та **.PSD** чи **.INDD** із відкритими шарами.
- Включення інформаційних джерел: відеоуроків, статей, книг, навчальних посібників.
- Окрема підсторінка під назвою «**Проектування рекламного буклета (каталогу творчих робіт)**» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Методи художнього проєктування» у форматі вебсайту на Google Диску.

6 балів – Усі завдання розміщено правильно, форматування дотримано.

4–5 балів – Деякі завдання оформлено некоректно (наприклад, відсутні **.PSD** чи **.INDD** -файли).

2–3 бали – Відсутні окремі файли або джерела інформації.

0–1 бал – Завдання виконані частково або взагалі не виконані.

2. Естетичне оформлення (4 бали)

- Грамотне використання принципів композиції.
- Підбір кольорової гами, яка гармонійно поєднується зі змістом.
- Узгодженість усіх елементів сторінки.

4 бали – Сторінка оформлена гармонійно, кольори та композиція підібрані якісно.

3 бали – Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але з незначними недоліками.

2 бали – Оформлення виглядає недопрацьованим (хаотичне розташування елементів, невідповідність кольорів).

0–1 бал – Відсутня увага до естетики, сторінка виглядає недбало.

3. Творчість та додаткові роботи (3 бали)

- Додаткові творчі роботи, виконані під час вивчення дисципліни.
- Розміщення власних досліджень, експериментів чи проєктів.

3 бали – Додано декілька творчих робіт, які демонструють індивідуальний підхід.

2 бали – Додано одну роботу або роботи виконані на базовому рівні.

0 балів – Відсутність додаткових творчих робіт.

4. Технічна якість (2 бали)

- Правильне завантаження файлів, коректність форматів.
- Усі посилання на ресурси (відеоуроки, книги, статті) працюють.

2 бали – Усі файли завантажені правильно, посилання працюють.

1 бал – Неправильно завантажені деякі файли або посилання неактивні.

0 балів – Більшість файлів і посилань відсутні чи не працюють.

Оцінювання за рівнями

Оцінка «ВІДМІННО» (15–13 балів)

- Сторінка повністю відповідає всім вимогам.
- Усі файли розміщено в потрібних форматах, оформлення гармонійне й професійне.
- Є додаткові творчі роботи, які демонструють індивідуальний підхід студента.

Оцінка «ДОБРЕ» (12–10 балів)

- Більшість вимог виконано правильно, але присутні незначні недоліки (наприклад, оформлення, відсутність декількох посилань або додаткових матеріалів).
- Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але без високого рівня творчості чи деталізації.

Оцінка «ЗАДОВІЛЬНО» (9–7 балів)

- Завдання виконано частково, оформлення виглядає недопрацьованим.
- Відсутні деякі файли, джерела інформації або додаткові матеріали.
- Технічна якість та естетика роботи на базовому рівні.

Оцінка «НЕЗАДОВІЛЬНО» (6–0 балів)

- Сторінка не відповідає більшості вимог.
- Відсутні практичні роботи, файли у форматах **.AI**, **.JPEG** і **.PSD** та **.INDD**.
- Оформлення недбале або сторінка взагалі не створена.

ВИСНОВКИ

Ці критерії оцінювання дозволяють об'єктивно оцінити старання студентів, їхнє розуміння принципів дизайну поліграфії, а також технічні й творчі навички. Електронне (Навчальне портфоліо студента) у форматі вебсайту – це чудовий спосіб показати прогрес, зацікавленість в освітньому компоненті та індивідуальний підхід до роботи.

Підсумкова оцінка визначається шляхом сумування балів за всі завдання. Максимальна кількість балів за самостійну роботу – **15 балів**.

10. КОНТРОЛЬНА РОБОТА *(максимальна оцінка – 5 балів)*

Завдання та критерії оцінювання

Тема: «Створення односторінкового рекламного буклета (афіші) творчих робіт» персональної виставки

Мета контрольної роботи:

Перевірити рівень засвоєння студентами теоретичних знань і практичних навичок зі створення рекламного буклета (каталогу творчих робіт), а також їхню здатність до креативного і технічно грамотного виконання завдань.

Студент повинен:

1. Розробити концепцію односторінкової рекламної афіші, яка представляє творчі роботи автора (або вигаданої творчої студії) для умовної виставки.
2. Використати такі елементи:
 - Логотип (створений студентом раніше або розроблений спеціально для цієї контрольної роботи).

- Зображення (вибрані роботи студента або відповідні приклади).
 - Фон із використанням градієнтів або текстур.
 - Основні текстові блоки (назва студії/автора, контактна інформація, короткий опис творчих робіт).
 - QR-код, який веде на електронне портфоліо студента.
3. Виконати завдання у програмі на вибір: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator або Adobe InDesign.
 4. Зберегти роботу у форматах **JPEG** (для перегляду) та **PSD/AI/INDD** (із відкритими шарами для перевірки).

Критерії оцінювання контрольної роботи – (максимум 5 балів)

1. Виконання технічного завдання (2 бали)

- Всі елементи (логотип, зображення, текст, фон, QR-код) присутні та правильно інтегровані в загальну структуру афіші.
- Робота відповідає технічним вимогам (формат, розміри, якість).
- **2 бали:** Завдання виконано повністю, усі елементи інтегровані правильно.
- **1 бал:** Завдання виконано частково або є незначні технічні недоліки.
- **0 балів:** Завдання виконано мінімально, більшість елементів відсутні.

2. Творчий підхід та оригінальність (1 бал)

- Афіша демонструє креативність у дизайні, оригінальність ідеї, узгодженість елементів.
- **1 бал:** Робота вирізняється творчим підходом, дизайн гармонійний і оригінальний.
- **0 балів:** Відсутність креативності, робота виглядає стандартною або шаблонною, чи повністю взятою з Інтернету.

3. Естетичне оформлення (1 бал)

- Робота відповідає принципам композиції, гармонійно підібрані кольори, текст і зображення узгоджені між собою.
- **1 бал:** Дизайн естетично привабливий, дотримано всі принципи композиції.

- **0 балів:** Дизайн виглядає хаотичним або недбало виконаним.

4. Технічна якість виконання (1 бал)

- Робота зберігається у вказаних форматах (**JPEG і PSD/AI**), шари в документі коректно організовані.
- **1 бал:** Робота збережена у правильних форматах, організація шарів відповідає вимогам.
- **0 балів:** Формати не відповідають вимогам, шари неорганізовані або відсутні.

Підсумок:

- **5 балів:** Завдання виконано бездоганно, всі вимоги дотримані, робота демонструє високий рівень технічних і творчих навичок.
- **4 бали:** Загалом завдання виконано добре, але присутні незначні недоліки в технічній частині або оформленні.
- **3 бали:** Завдання виконано частково, є помітні недоліки у дизайні або технічному виконанні.
- **2 бали:** Завдання виконано поверхнево, більшість вимог не виконано.
- **0–1 бал:** Завдання виконано некоректно або зовсім не виконано.

11. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ЗАЛІКОВОГО ТЕСТУВАННЯ НА СЕРВІСІ PLECKERS (максимальна оцінка – 15 балів)

Із 45 варіантів запитань, студентам пропонується 15 запитань у формі тестування на сервісі Pleckers, із чотирма варіантами відповідей, одна з яких є правильною. Максимальна кількість балів за правильні відповіді – 15 балів, 1 бал за одну правильну відповідь.

Тестові запитання розроблені для всебічної перевірки знань і навичок студентів. Вони охоплюють ключові аспекти навчальної програми, включаючи роботу з програмами Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, принципи композиції, роботу з текстом і зображеннями, створення макетів і технічні деталі проектування.

Запитання поділені на три рівні складності:

1. **Базовий рівень** – перевіряє основні знання вивчення освітнього компонента.
2. **Середній рівень** – оцінює вміння студентів застосовувати набуті знання на практиці.
3. **Високий рівень складності** – перевіряє глибоке розуміння концепцій та здатність вирішувати складні завдання.

Програмові вимоги

Запитання базового рівня

1. Що є першим етапом створення рекламного буклета?
2. Який інструмент використовується для точного вирізання зображень у Adobe Photoshop?
3. Що включає створення ескізу рекламного буклета?
4. Яке програмне забезпечення не належить до векторних редакторів?
5. Який формат використовується для збереження зображень із відкритими шарами?
6. Який принцип композиції передбачає гармонійне розташування об'єктів?
7. Для чого створюється QR-код у рекламному буклеті?
8. Що означає тонова корекція зображення?

9. Який тип градієнта дозволяє створювати плавний перехід кольорів від центра до країв?
10. Що є ключовим елементом створення фону для рекламного буклета?
11. Які шрифти краще використовувати для основного тексту в рекламному буклеті?
12. Яка програма найкраще підходить для роботи з багатосторінковими документами?
13. Що є кінцевим результатом створення рекламного буклета?
14. Який із інструментів Adobe Illustrator використовується для створення логотипу?
15. Назвіть переваги векторної графіки перед растровою?

Запитання середнього рівня

1. Який основний формат файлу використовується для векторної графіки?
2. Який інструмент Adobe Photoshop дозволяє створювати градієнти?
3. Для чого використовується панель «Шари» в Adobe Photoshop?
4. Що означає термін «макет» у дизайні?
5. Який формат найкраще підходить для збереження зображень високої якості для друку?
6. Яка ключова функція Adobe InDesign?
7. Який формат використовується для зберігання файлів із високою прозорістю?
8. Що таке «градієнт»?
9. Для чого використовується інструмент «Перо» в Adobe Illustrator?
10. Що є метою створення QR-коду у рекламному буклеті?
11. Що таке «колірна корекція»?
12. Яке призначення «текстового блоку» в дизайні буклета?
13. Який із інструментів Adobe Photoshop використовується для корекції тону та кольору?
14. Що є важливою складовою рекламного буклета?
15. Який формат найкраще підходить для створення електронного рекламного буклета?

Запитання високого рівня складності

1. Яка перевага використання стилів абзаців в Adobe InDesign?
2. Як забезпечити точність пропорцій під час трансформації зображень у Photoshop?
3. Який метод слід використовувати для створення багатошарових тіней у Photoshop?
4. Яке призначення панелі «Обробка контурів» у Adobe Illustrator?
5. Що означає термін «Вирівнювання або розподілення відносно однієї опорної точки»?
6. Який спосіб найефективніший для створення точного логотипу з симетричними елементами?
7. Що таке СМΥΚ і для чого він використовується?
8. Як найкраще організувати шари в багатосторінковому документі в Adobe InDesign?
9. Яка функція дозволяє швидко змінювати всі однакові кольори в документі Illustrator?
10. Що таке «кернінг» у роботі з текстом?
11. Яка перевага використання стилів об'єктів у InDesign?
12. Який інструмент у Photoshop використовується для зміни перспективи зображення?
13. Яка функція у Illustrator дозволяє створити повторювані об'єкти по колу?
14. Який спосіб оптимальний для збереження багатосторінкового документу для друку?
15. Як правильно інтегрувати логотип у макет рекламного буклета?

12. ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА II СЕМЕСТР

3D МОДЕЛЮВАННЯ В «SKETCHUP / PRO100» Побудова інтер'єру кімнати кухні; спальні; робочого кабінету або творчої кімнати «студії» (на вибір студента)

Лекція 1. Особливості використання технології 3D-моделювання в робочому та навчальному процесі.

Лекція 2. Професія, що створює майбутнє : 3D-візуалізатор та як ним стати.

Тема 1. 3D моделювання в «SketchUp/Pro100p». Інтерфейс програми. Вивчення панелей інструментів : «Основна», «Стандартна», «Стилі», «Шари», «Пісочниця», «Прохід», «Тіні». Практичні вправи.

Тема 2. Вивчення основних інструментів : «Вибрати», «Заливка», «Гумка». Практичні вправи.

Тема 3. Вивчення інструментів рисування : «Від руки», «Лінія», «Дуга», «Прямокутник», «Багатокутник», «Коло». Практичні вправи.

Тема 4. Вивчення інструментів модифікації : «Масштабувати», «Повернути», «Перемістити», «Зміщення», «Ведення». Практичні вправи.

Тема 5. Вивчення інструментів побудови : «Рулетка», «Показник розмірів», «Кутомір», «Осі». Практичні вправи.

Тема 6. Вивчення інструментів пісочниця : «Моделювати», «З нуля», «З контурів», «Відбиток», «Обтікання», «Відбити край», «Додати деталь». Практичні вправи.

Тема 7. Побудова інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). Ескізування.

Тема 8. Побудова інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). Визначення розмірів кімнати та внесення їх в програму. Початок побудови каркасної конструкції.

Тема 9. Побудова інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). Побудова декоративних та функціональних елементів інтер'єру. Розміщення освітлення.

Тема 10. Побудова інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). Введення фактур. Фарбування стін. Побудова меблів та їх комплектуючих. Створення скріншотів виконаного інтер'єру. **Створення підсторінки навчального портфолію.** Назва підсторінки «3D моделювання в «SKETCHUP/PRO100» на сторінці навчального портфолію освітнього компонента «Методи художнього проектування» у (формат вебсайту) на Google Диску. Презентація навчального портфолію студента та проєкту 3D на кафедральному перегляді.

**13. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА
ЗА ФОРМОЮ КОНТРОЛЮ ЕКЗАМЕН
II СЕМЕСТР
ПРАКТИЧНІ РОБОТИ (максимальна оцінка – 30 балів)**

Таблиця розподілу балів по темах

№ теми	НАЗВА ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	3D моделювання в SketchUp/Pro100p. Інтерфейс програми. Вивчення панелей інструментів	3
2	Вивчення основних інструментів: «Вибрати», «Заливка», «Гумка»	3
3	Вивчення інструментів рисування: «Від руки», «Лінія», «Дуга», «Прямокутник», «Коло»	3
4	Вивчення інструментів модифікації: «Масштабувати», «Повернути», «Перемістити», «Зміщення»	3
5	Вивчення інструментів побудови: «Рулетка», «Показник розмірів», «Кутомір», «Осі»	3
6	Вивчення інструментів «Пісочниця»: «Моделювати», «З контурів», «Відбиток», «Обтікання»	3
7	Побудова ескізу інтер'єру кімнати	3
8	Побудова каркасної конструкції кімнати	3
9	Побудова декоративних та функціональних елементів інтер'єру. Розміщення освітлення	3
10	Введення фактур, фарбування стін, створення меблів та презентація. Створення підсторінки навчального портфоліо.	3
ВСЬОГО		30

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ КОЖНОЇ ТЕМИ

Максимальна оцінка – 30 балів

Оцінювання базується на виконанні 10 практичних тем, кожна з яких спрямована на вивчення інструментів, функціональних можливостей програмного забезпечення SketchUp/Pro100p (на вибір студента) та створення 3D інтер'єру і його наповнення.

Загальні критерії оцінювання

1. Розуміння інтерфейсу та основних інструментів програми
2. Технічна точність виконання завдань
3. Відповідність результату поставленим вимогам
4. Креативність у виконанні проєкту
5. Підготовка портфоліо та презентація проєкту

Розподіл балів за темами

Тема 1. 3D моделювання в SketchUp/Pro100p. Інтерфейс програми.

Вивчення панелей інструментів. (3 бали)

- Знання функціоналу основних панелей: «Основна», «Стандартна», «Стилі», «Шари», «Пісочниця», «Прохід», «Тіні» (1 бал).
- Виконання практичних вправ із використанням панелей (1 бал).
- Коректність і послідовність виконання завдань (1 бал).

Тема 2. Вивчення основних інструментів: «Вибрати», «Заливка», «Гумка». (3 бали)

- Демонстрація володіння інструментами для базових операцій (1 бал).
- Виконання практичних вправ без помилок (2 бали).

Тема 3. Вивчення інструментів рисування: «Від руки», «Лінія», «Дуга», «Прямокутник», «Багатокутник», «Коло». (3 бали)

- Створення чітких контурів і форм із використанням інструментів (2 бали).
- Узгодженість та естетичність виконаних форм (1 бал).

Тема 4. Вивчення інструментів модифікації: «Масштабувати», «Повернути», «Перемістити», «Зміщення», «Ведення». (3 бали)

- Виконання вправ із кожним інструментом окремо (1 бал).
- Застосування інструментів у складних композиціях (2 бали).

Тема 5. Вивчення інструментів побудови: «Рулетка», «Показник розмірів», «Кутомір», «Осі». (3 бали)

- Виконання вправ із точними вимірами та побудовою об'єктів (2 бали).
- Вміння правильно користуватися інструментами для створення реалістичних конструкцій (1 бал).

Тема 6. Вивчення інструментів «Пісочниця»: «Моделювати», «З нуля», «З контурів», «Відбиток», «Обтікання», «Відбити край», «Додати деталь». (3 бали)

- Ефективне використання інструментів «Пісочниця» для створення складних форм (2 бали).
- Виконання вправ із застосуванням усіх основних функцій інструменту (1 бал).

Тема 7. Побудова ескізу інтер'єру кімнати (кухні, спальні, робочого кабінету, творчої кімнати «студії»). (3 бали)

- Розробка деталізованого ескізу з чітким розташуванням основних елементів (2 бали).
- Логічність і гармонійність композиції ескізу (1 бал).

Тема 8. Побудова каркасної конструкції кімнати. (3 бали)

- Точність визначення розмірів і перенесення їх у програму (1 бал).
- Побудова каркасу кімнати з урахуванням правильних пропорцій (2 бали).

Тема 9. Побудова декоративних та функціональних елементів інтер'єру. Розміщення освітлення. (3 бали)

- Створення функціональних елементів (меблі, двері, вікна) із дотриманням пропорцій (2 бали).
- Реалістичне розміщення освітлення з урахуванням зонування (1 бал).

Тема 10. Введення фактур, фарбування стін, створення меблів та презентація. (3 бали)

- Коректне застосування текстур і фарбування (1 бал).
- Створення реалістичних меблів та інтеграція їх у загальний інтер'єр (1 бал).
- Якісна презентація портфоліо з інтеграцією виконаного проєкту (1 бал).

Оцінювання за рівнями

Оцінка «ВІДМІННО» (30–27 балів)

- Усі завдання виконано бездоганно.
- Студент демонструє високий рівень володіння інструментами, креативність і технічну точність.

Оцінка «ДОБРЕ» (26–22 бали)

- Завдання виконано переважно правильно, але присутні незначні технічні недоліки або помилки в композиції.

Оцінка «ЗАДОВІЛЬНО» (21–15 балів)

- Завдання виконано частково, із помітними недоліками в технічній частині або оформленні.

Оцінка «НЕЗАДОВІЛЬНО» (14 балів і менше)

- Більшість завдань виконано некоректно або зовсім не виконано.
- Відсутність логіки та системності в роботі.

Підсумкове оцінювання

Максимальна оцінка за виконання всіх практичних робіт – **30 балів**.

Бали сумуються та визначають загальну оцінку за семестр.

14. НАКОПИЧЕННЯ БАЛІВ ПРИ ВИКОНАННІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ теми	ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Створення окремої підсторінки під назвою «3D моделювання в «SKETCHUP/PRO100» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Методи художнього проєктування» у форматі вебсайту на Google Диску. - Розміщення всіх практичних завдань у форматах .SKP; .STL чи .OBJ. – <i>4 бали</i>. - Додано інформаційні джерела: відеоуроки, статті, книги, навчальні посібники – <i>2 бали</i>.	6
2	Естетичне оформлення сторінки портфоліо. - Підбір гармонійної кольорової гами – <i>2 бали</i>. - Дотримання принципів композиції (логічне розташування елементів, узгодженість структури) – <i>2 бали</i>.	4
3	Додаткові творчі роботи - Додано декілька творчих робіт, виконаних під час вивчення дисципліни (предмети 3D, інтерери 3D, творчі експерименти з 3D моделювання тощо) – <i>3 бали</i>.	3
4	Технічна якість виконання - Усі файли правильно завантажені у відповідних форматах – <i>1 бал</i>. - Усі посилання на джерела (відеоуроки, статті) є робочими – <i>1 бал</i>.	2
ВСЬОГО		15

15. РОЗ'ЯСНЕННЯ КРИТЕРІЇВ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Окрема підсторінка освітнього компонента «Методи художнього проєктування» у форматі вебсайту на Google Диску – оцінюється за такими критеріями: наповненість, технічна якість, естетичне оформлення, дотримання вимог до виконання завдання, наявність додаткових матеріалів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ Максимальна оцінка – 15 балів

1. Наповненість та відповідність вимогам (6 балів)

- Розміщення всіх практичних завдань : 3D об'єктів у форматах **.SKP; .STL** чи **.OBJ**.
- Включення інформаційних джерел: відеоуроків, статей, книг, навчальних посібників.
- Окрема сторінка під назвою «**3D моделювання в «SKETCHUP/PRO100»**» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Методи художнього проєктування» у форматі вебсайту на Google Диску.

6 балів – Усі завдання розміщено правильно, форматування дотримано.

4–5 балів – Деякі завдання оформлено некоректно (наприклад, відсутні файли 3D об'єктів).

2–3 бали – Відсутні окремі файли або джерела інформації.

0–1 бал – Завдання виконані частково або взагалі не виконані.

2. Естетичне оформлення (4 бали)

- Грамотне використання принципів композиції.
- Підбір кольорової гами, яка гармонійно поєднується зі змістом.
- Узгодженість усіх елементів сторінки.

4 бали – Сторінка оформлена гармонійно, кольори та композиція підібрані якісно.

3 бали – Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але з незначними недоліками.

2 бали – Оформлення виглядає недопрацьованим (хаотичне розташування елементів, невідповідність кольорів).

0–1 бал – Відсутня увага до естетики, сторінка виглядає недбало.

3. Творчість та додаткові роботи (3 бали)

- Додаткові творчі роботи, виконані під час вивчення дисципліни.
- Розміщення власних досліджень, експериментів чи проектів.

3 бали – Додано декілька творчих робіт, які демонструють індивідуальний підхід.

2 бали – Додано одну роботу або роботи виконані на базовому рівні.

0 балів – Відсутність додаткових творчих робіт.

4. Технічна якість (2 бали)

- Правильне завантаження файлів, коректність форматів.
- Усі посилання на ресурси (відеоуроки, статті) працюють.

2 бали – Усі файли завантажені правильно, посилання працюють.

1 бал – Неправильно завантажені деякі файли або посилання неактивні.

0 балів – Більшість файлів і посилань відсутні чи не працюють.

Оцінювання за рівнями

Оцінка «ВІДМІННО» (15–13 балів)

- Сторінка повністю відповідає всім вимогам.
- Усі файли розміщено в потрібних форматах, оформлення гармонійне й професійне.
- Є додаткові творчі роботи, які демонструють індивідуальний підхід студента.

Оцінка «ДОБРЕ» (12–10 балів)

- Більшість вимог виконано правильно, але присутні незначні недоліки (наприклад, оформлення, відсутність декількох посилань або додаткових матеріалів).
- Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але без високого рівня творчості чи деталізації.

Оцінка «ЗАДОВІЛЬНО» (9–7 балів)

- Завдання виконано частково, оформлення виглядає недопрацьованим.
- Відсутні деякі файли, джерела інформації або додаткові матеріали.
- Технічна якість та естетика роботи на базовому рівні.

Оцінка «НЕЗАДОВІЛЬНО» (6–0 балів)

- Сторінка не відповідає більшості вимог.
- Відсутні лабораторні роботи, файли у форматах **.SKP**; **.STL** чи **.OBJ** а також у форматі **.PNG** та **.PDF** для попереднього перегляду.
- Оформлення недбале або сторінка взагалі не створена.

ВИСНОВКИ

Ці критерії оцінювання дозволяють об'єктивно оцінити старання студентів, їхнє розуміння принципів дизайну 3D моделювання, а також технічні й творчі навички. Електронне (Навчальне портфоліо студента) у форматі вебсайту – це чудовий спосіб показати прогрес, зацікавленість в освітньому компоненті та індивідуальний підхід до роботи.

Підсумкова оцінка визначається шляхом сумування балів за всі завдання. Максимальна оцінка за самостійну роботу – **15 балів**.

16. КОНТРОЛЬНА РОБОТА (максимальна оцінка – 5 балів)

Завдання та критерії оцінювання

Тема: «Побудова 3D моделі невеликої кімнати (робочого кабінету) з базовими меблями та освітленням»

Мета контрольної роботи:

Перевірити рівень засвоєння студентами теоретичних знань і практичних навичок у роботі з програмами 3D моделювання (SketchUp/Pro100) та їх здатність до створення реалістичних 3D моделей інтер'єру.

Студент повинен:

1. Створити макет кімнати (робочого кабінету):

- Побудувати каркас кімнати із зазначенням її розмірів.
- Додати вікна та двері.

2. Додати декоративні та функціональні елементи:

- Розмістити мінімум 5 меблевих об'єктів (стіл, стілець, книжкову полицю тощо).
- Додати освітлювальні прилади (настільна лампа, люстра).

3. Застосувати текстури та кольори:

- Обрати текстури для стін, підлоги та стелі.
- Застосувати кольори для меблів.

4. Зробити скріншоти:

- Мінімум 3 скріншоти моделі з різних ракурсів.
- Зберегти роботу у форматах **.JPEG** чи **.PNG** (скріншоти) та (SKP); (STL) чи (OBJ) із збереженням моделі.

5. Додати модель до навчального портфоліо:

- Інтегрувати виконане завдання у підсторінку «3D моделювання в SketchUp/Pro100» на своєму вебсайті-портфоліо.

Критерії оцінювання контрольної роботи – (максимум 5 балів)

1. Технічне виконання завдання (2 бали):

- Каркас кімнати побудовано коректно із зазначенням точних розмірів (1 бал).
- Правильно розміщені вікна, двері, меблеві об'єкти (1 бал).

2. Декоративність і деталізація (1 бал):

- Використано текстури та кольори для стін, меблів та інших об'єктів.
- Загальний вигляд моделі реалістичний і гармонійний.

3. Презентація проєкту (1 бал):

- Виконано мінімум 3 скріншоти з різних ракурсів, які чітко демонструють модель.
- Робота представлена на сторінці навчального портфоліо.

4. Завершеність роботи (1 бал):

- Робота відповідає технічним вимогам і збережена у потрібних форматах (**JPEG**); (**PNG**); (**SKP**); (**STL**) чи (**OBJ**).

Оцінювання за рівнями

- **5 балів:** Завдання виконано бездоганно. Усі технічні, декоративні та презентаційні вимоги дотримані.
- **4 бали:** Загалом завдання виконано добре, але є незначні недоліки у технічному або декоративному аспекті.
- **3 бали:** Завдання виконано частково. Є помітні помилки або недоліки, які впливають на загальну якість роботи.

- **2 бали:** Завдання виконано поверхнево, більшість вимог не дотримано.
- **1 бал:** Робота виконана формально, але не відповідає більшості вимог.
- **0 балів:** Завдання не виконано.

17. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ЕКЗАМЕНАЦІЙНОГО ТЕСТУВАННЯ НА СЕРВІСІ PLECKERS (максимальна оцінка – 30 балів)

Із 68 варіантів запитань, студентам пропонується 30 запитань у формі тестування на сервісі Pleckers, із чотирма варіантами відповідей, одна з яких є правильною. Максимальна кількість балів за правильні відповіді – 30 балів, 1 бал за одну правильну відповідь.

Програмові вимоги

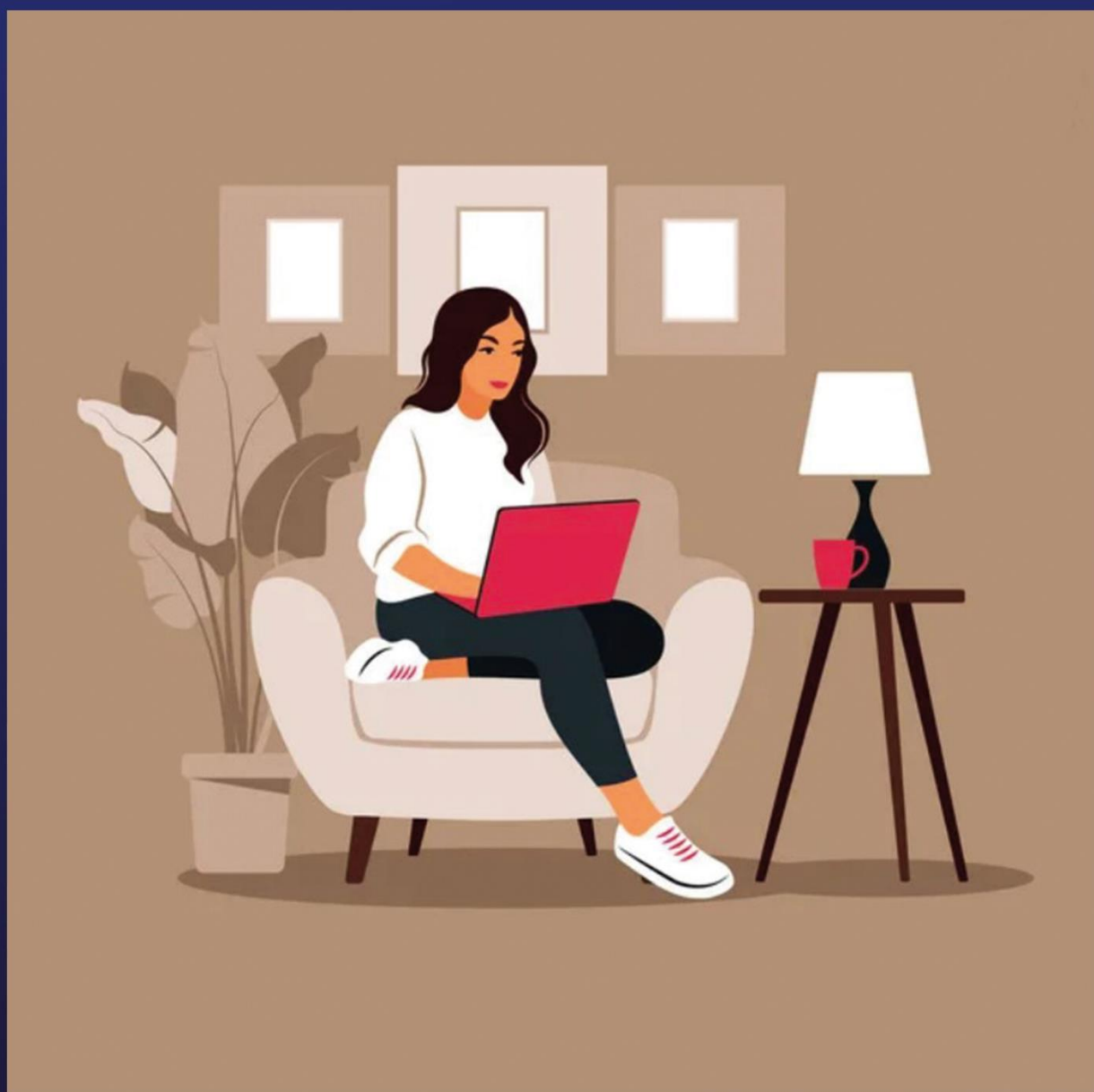
1. Яка панель у SketchUp використовується для додавання ефекту освітлення?
2. Який інструмент використовується для видалення зайвих елементів?
3. Який інструмент дозволяє створювати складні вигнуті лінії?
4. Яка функція інструменту «Масштабувати»?
5. Що дозволяє зробити інструмент «Кутомір»?
6. Яке призначення панелі «Пісочниця»?
7. Який інструмент «Пісочниці» дозволяє додавати рельєфи з використанням контурів?
8. Як найкраще розпочати побудову каркасної конструкції кімнати?
9. Який інструмент дозволяє вимірювати точні відстані у SketchUp?
10. Що дозволяє зробити інструмент «Ведення»?
11. Що означає «масштабувати» об'єкт?
12. Як правильно застосувати інструмент «Дуга»?
13. Що дозволяє функція «Рулетка» у SketchUp?
14. Як забезпечити реалістичний вигляд текстур у моделі?
15. Як змінити освітлення в моделі?
16. Що є ключовим етапом перед презентацією проєкту?
17. Як правильно інтегрувати фактури у модель?
18. Як використовувати панель «Тіні» для зміни часу доби?

19. Що дозволяє зробити функція «З нуля» у «Пісочниці»?
20. Як підготувати проєкт для презентації у форматі JPEG?
21. Яка панель SketchUp дозволяє створювати траєкторії для об'єктів?
22. Що таке «градієнт» у контексті текстур?
23. Як найефективніше розмістити освітлення в інтер'єрі?
24. Що дозволяє зробити функція «Додати деталь» у «Пісочниці»?
25. Який спосіб дозволяє створити паралельні лінії?
26. Як перевірити пропорції створеної моделі?
27. Яка функція SketchUp дозволяє імпортувати зовнішні 3D-моделі?
28. Які основні інструменти SketchUp ви використовуєте для створення простих 3D-форм (наприклад, куб, циліндр, сфера)?
29. Як ви працюєте з компонентами в SketchUp? Які переваги використання компонентів при створенні великих проєктів? Яке головне призначення програми PRO100?
30. Який тип проєктів можна створювати у PRO100?
31. Який формат файлу використовується для збереження проєктів у PRO100?
32. Що таке панель «Матеріали»?
33. Як створити новий проєкт у PRO100?
34. Що означає функція «Групувати» в PRO100?
35. Як створити багаторівневу конструкцію меблів?
36. Що дозволяє функція «Редагувати розміри»?
37. Як додати нову текстуру до об'єкта?
38. Що таке «Специфікація» в PRO100?
39. Як оптимізувати розташування об'єктів у PRO100?
40. Як відобразити перспективу проєкту у PRO100?
41. Яка панель використовується для налаштування текстур?
42. Що дозволяє зробити функція «Обертати»?
43. Як зберегти об'єкт у бібліотеку PRO100?
44. Що дозволяє зробити функція «Додати до бібліотеки»?
45. Як створити новий модуль меблів у PRO100?
46. Що дозволяє зробити функція «Фотореалістичність»?
47. Як змінити освітлення у проєкті?
48. Що є ключовим етапом перед створенням фотореалістичної візуалізації?

49. Яка панель відповідає за створення реалістичних відтінків і тіней?
50. Як додати кілька джерел освітлення до моделі?
51. Як забезпечити реалістичний вигляд матеріалів у PRO100?
52. Як зберегти проєкт із високою якістю візуалізації?
53. Який формат використовується для експорту зображень із PRO100?
54. Що таке «Ескізний режим» у PRO100?
55. Як підготувати готовий проєкт для презентації?
56. Що дозволяє зробити панель «Камера»?
57. Як створити перспективу проєкту для друку?
58. Як підготувати детальну специфікацію елементів меблів?
59. Для яких типів проєктів (архітектура, дизайн інтер'єру, меблі тощо) найкраще підходить SketchUp, а для яких PRO100? Які є їхні сильні сторони в цих областях?
60. Який інтерфейс більш інтуїтивний для новачків? Які є основні відмінності в організації панелей інструментів та робочого простору в цих програмах?
61. Які основні інструменти моделювання є в обох програмах? Як вони відрізняються за функціоналом та зручністю використання?
62. Які бібліотеки об'єктів (меблі, матеріали, деталі) доступні в SketchUp та PRO100? Чи можна створювати власні бібліотеки?
63. Яка точність вимірювань і розмірів забезпечує кожна програма? Чи можна легко змінювати масштаб моделей?
64. Які можливості візуалізації (рендерингу) пропонують SketchUp та PRO100? Які формати файлів підтримуються для виведення зображень?
65. Як можна організувати спільну роботу над проєктом в SketchUp та PRO100? Чи є можливості для обміну файлами та онлайн-співпраці?
66. Які популярні плагіни та розширення існують для кожної з програм? Як вони можуть розширити функціональність?
67. Як можна використовувати моделі, створені в цих програмах, для подальшого виробництва (наприклад, друк на 3D-принтері, виготовлення меблів)?
68. Яке співтовариство користувачів більше: SketchUp чи PRO100? Де можна знайти навчальні матеріали, форуми та підтримку?



Відмінно



18. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТЕОРЕТИЧНОЇ ТА ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ АВТОРСЬКА РОЗРОБКА

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ Теоретична підготовка Оцінка ВІДМІННО <i>(розроблено автором видання)</i>		
Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
A/B	Відмінно	Студент на оцінку «відмінно» <i>повинен знати:</i> Визначення графічного дизайну та його роль у поліграфії. Основні принципи дизайну: композиція, баланс, контраст, пропорції, вирівнювання та ритм. Особливості роботи з типографією у поліграфії та цифрових медіа. Важливість вибору шрифтів і кольорів для створення візуальної ідентичності та сприйняття. Ключові аспекти типографії в контексті рекламних матеріалів та каталогів. Процес створення концепції дизайну рекламного буклета або каталогу. Визначення цільової аудиторії та коректне використання зібраного матеріалу. Знання основних інструментів та панелей в Adobe Photoshop, Illustrator та InDesign. Техніки роботи з шарами, масками, градієнтами, фільтрами та інструментами для редагування зображень. Створення ескізів, макетів та фінальних документів для рекламних буклетів. Етапи створення унікальних логотипів: від ескізу до цифрового виконання в Adobe Illustrator. Принципи використання QR-кодів у дизайні для інтерактивності та залучення аудиторії. Підбір кольорових схем для створення візуально привабливих рекламних матеріалів. Основи 3D-моделювання: знайомство з інтерфейсом та інструментами в SketchUp/Pro100. Побудова інтер'єрів з використанням різних інструментів для моделювання меблів, освітлення, текстур та фактур. Техніки візуалізації готових інтер'єрів для створення реалістичних 3D-сцен. Як організувати своє навчальне портфоліо, демонструючи кроки та етапи проєктів. Оформлення кінцевих робіт у форматі навчального портфоліо.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка ВІДМІННО

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
A/B	Відмінно	Студент на оцінку «відмінно» повинен вміти: Розробити концепцію для рекламного буклета або каталогу творчих робіт, що чітко відображає цільову аудиторію, стиль бренду та основну мету Збір матеріалів: Вміти збирати та організовувати матеріали для рекламного буклета, правильно використовувати фотоматеріали та графічні елементи. Вміння створювати детальний макет буклета за допомогою Adobe Photoshop, Illustrator чи InDesign, з урахуванням композиції, типографії та кольорової палітри. Використовувати шари для розміщення елементів дизайну, маски для обрізки зображень та створення складних композицій. Точно налаштовувати фони, використовувати градієнти, коригувати кольори зображень для досягнення бажаного візуального ефекту. Студент повинен вміти створювати унікальні логотипи в Illustrator і генерувати QR-коди, правильно інтегруючи їх у загальний дизайн. Вміння працювати з інтерфейсом програм, таких як SketchUp або Pro100, для побудови моделей інтер'єрів. Вміння створювати каркасні конструкції, меблі, декоративні елементи інтер'єру, додавати текстури та кольори. Застосування інструментів, таких як «Масштабувати», «Повернути», «Перемістити», для точного відтворення моделі. Використовувати інструменти для моделювання освітлення, текстуровання поверхонь та створення реалістичних матеріалів. Студент повинен вміти створювати скріншоти готових інтер'єрів, а також створювати презентації для демонстрації виконаних робіт. Збір всіх проєктів в єдину презентацію, використовуючи сучасні методи оформлення та демонстрації робіт. Правильне оформлення підсумкових звітів, електронних варіантів проєктів та створення підсторінок на навчальному портфоліо.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

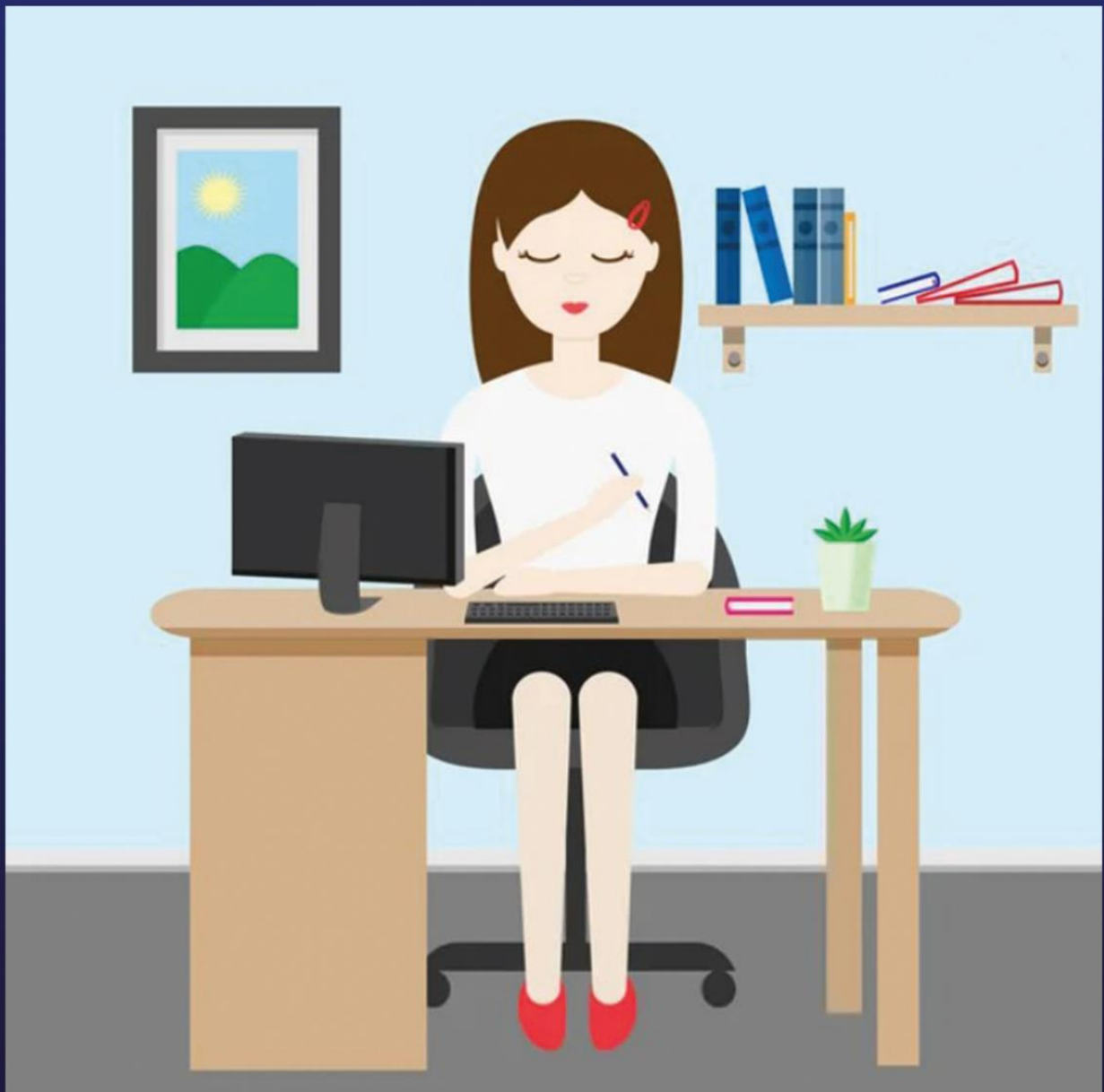
Для оцінки «**ВІДМІННО**» студент повинен бути здатний не тільки вміло користуватись інструментами графічного дизайну, а й ефективно передавати свою креативну ідею через правильний вибір стилістичних елементів, шрифтів та кольорів. Водночас, для оцінки «відмінно» важливими є наступні критерії : Розуміння процесу виконання робіт із застосуванням професійних інструментів графічного дизайну, точність виконання макетів, ескізів та фінальних проєктів; Оригінальність ідеї, нестандартний підхід до вирішення задач, використання інноваційних рішень у дизайні; Чітке розуміння теоретичних аспектів проєктування, включаючи типографію, кольори, композицію; Розуміння якісного оформлення навчального портфоліо, електронних версій проєктів і оформлення робіт для переглядів. Також важливо, щоб роботи були виконані з високим рівнем деталізації та продуманості на всіх етапах проєктування, а також мали зрозумілу і чітку концептуальну ідею, підтриману теоретичними знаннями.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Для оцінки «**ВІДМІННО**» студент повинен продемонструвати високий рівень практичних навичок у виконанні графічних та 3D-проєктів, здатність створювати оригінальні та продумані роботи, що відповідають усім вимогам сучасного дизайну. Його роботи повинні бути виконані без помилок, з максимальною увагою до деталей, креативними і професійно оформленими. Водночас, для оцінки «відмінно» важливими є наступні критерії : студент вільно працює з інструментами програм, виконуючи завдання без помилок і неточностей; роботи мають чітке теоретичне обґрунтування, базуючись на принципах графічного дизайну, типографії, кольорокорекції, композиції та 3D моделювання; всі роботи студента правильно оформлені, мають чітку структуру і підготовлені для друку чи електронного використання; навчальне портфоліо студента демонструє його високий рівень професіоналізму.



Dobre



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Теоретична підготовка

Оцінка ДОБРЕ

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
С/D	Добре	Студент на оцінку «добре» повинен знати: Визначення графічного дизайну та його основні функції у поліграфії. Основні принципи дизайну, такі як контраст, баланс, гармонія, композиція, але без глибокого занурення в більш складні аспекти, як у випадку з оцінкою «відмінно». Знання загальних принципів вибору шрифтів та кольорів для рекламних матеріалів. Основні етапи створення концептуальної ідеї: збір матеріалу, визначення цільової аудиторії, формування загальної стратегії. Загальні принципи організації зібраного матеріалу, але без глибокого аналізу специфіки кожного етапу. Знання базових інструментів у Adobe Photoshop, Illustrator та InDesign для створення макетів та редагування зображень. Використання простих технік роботи з шарами, масками, фільтрами, але без глибокого занурення в складніші інструменти та можливості програм. Основи створення логотипів, знання базових принципів ескізування та роботи з векторними інструментами в Illustrator. Розуміння, як працює QR-код, але без створення складних інтерактивних елементів. Базові принципи підбору кольорових схем для проєктів, але без глибокого аналізу кольорових теорій. Знання основних інструментів для моделювання в SketchUp/Pro100. Здатність побудувати прості 3D-моделі інтер'єрів, але без занурення в складні елементи дизайну. Знання базових принципів організації навчального портфоліо та оформлення навчальних проєктів, зокрема електронних версій. Розуміння важливості правильного подання своєї роботи, хоча оформлення може бути не таким бездоганним, як на оцінку «відмінно».

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка ДОБРЕ

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
C/D	Добре	Студент на оцінку «добре» повинен вміти: Вміти збирати матеріали для проекту, однак може бути деяке нерозуміння в тому, як найбільш ефективно організувати ці матеріали. Студент повинен бути здатний розробити концепцію для рекламного буклета або каталогу, яка відповідає завданню і цільовій аудиторії. Однак, концепція може бути менш глибокою або не повною в порівнянні з оцінкою «відмінно». Вміти створювати макет у Adobe Photoshop, Illustrator або InDesign, хоча можуть бути недоліки в композиції чи розміщенні елементів на сторінці. Використовувати базові техніки роботи з шарами, масками і фільтрами для виконання рекламного буклета. Студент здатний створювати прості 3D-моделі інтер'єрів за допомогою SketchUp або Pro100, хоча не завжди робить їх максимально деталізованими чи реалістичними. Використовувати інструменти для моделювання меблів і простих декоративних елементів, однак складніші елементи можуть бути відсутніми або виконаними з помилками. Студент може додавати текстури до моделей і налаштовувати освітлення, але результат може бути не настільки реалістичним або детальним, як у роботах на оцінку «відмінно». Студент здатний створювати скріншоти інтер'єрів і підготовляти прості презентації своїх проектів, але вони можуть не мати достатньої уваги до деталізації або оформлення. Студент створює навчальне портфоліо своїх робіт, хоча воно може бути менш структурованим і не таким витонченим у порівнянні з рівнем роботи на оцінку «відмінно». Можуть бути дрібні помилки в оформленні або розміщенні проектів. Студент здатний презентувати свої роботи на кафедральних переглядах, хоча його презентація може бути менш чіткою, як у випадку з оцінкою «відмінно».

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

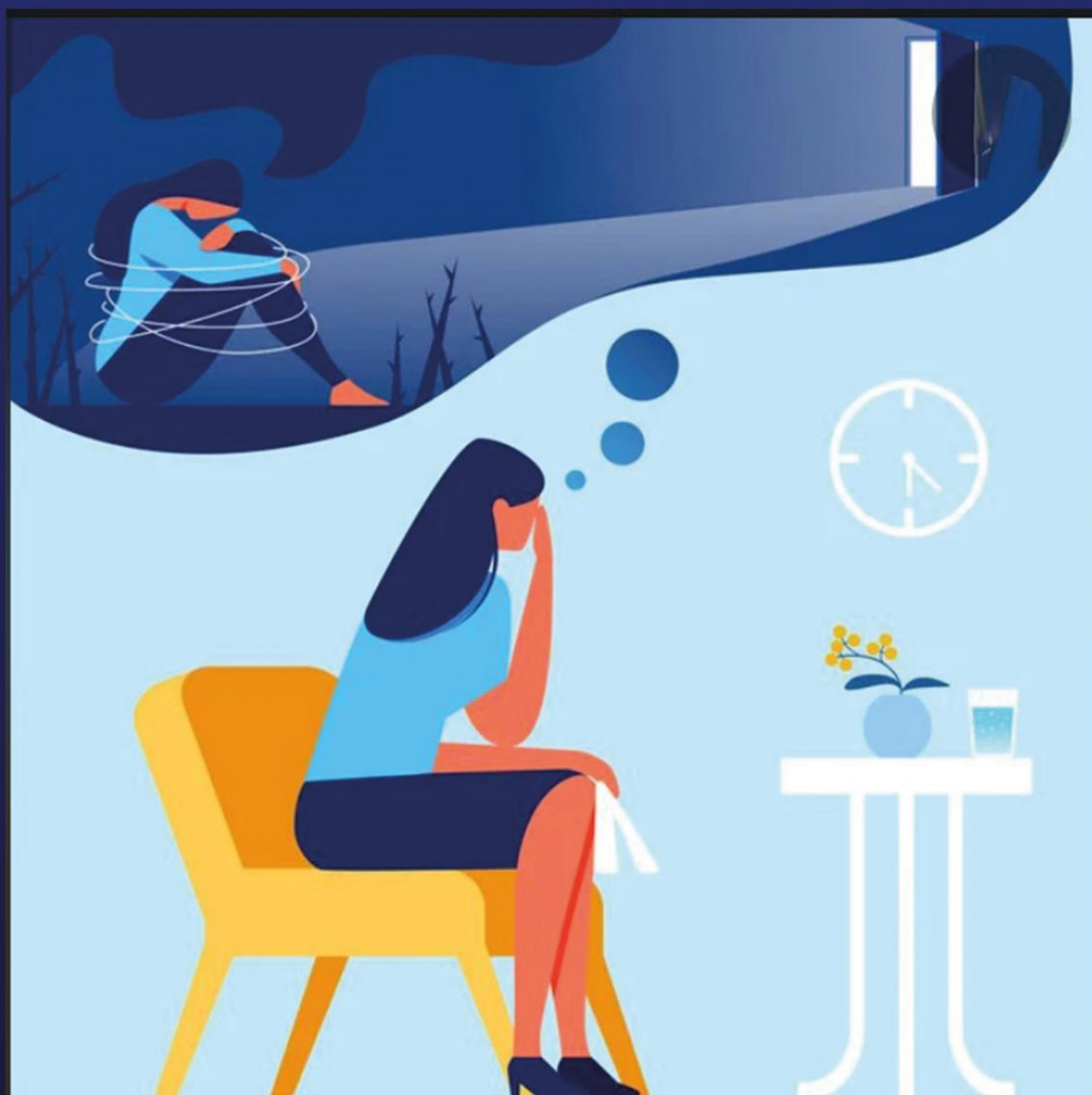
Для оцінки «ДОБРЕ» студент повинен мати загальне уявлення про принципи графічного дизайну, вміти застосовувати базові техніки у роботі з програмним забезпеченням та розуміти процеси створення дизайну. Водночас, для оцінки «добре» важливими є наступні критерії : розуміння застосовування основних інструментів програм, але іноді з помилками чи не до кінця точно, як у випадку з більш складними функціями; ідеї, хоча й реалізовані, можуть бути менш оригінальними або не настільки чітко втіленими в проєкті; портфоліо та документація створені, але можуть не відповідати всім вимогам щодо професійної якості та повноти. Також важливо, щоб студент не лише освоїв теоретичні навички, але й зміг застосувати їх для вирішення практичних завдань, проте в його роботах можуть бути деякі недоліки в техніці чи концептуальній точності.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Для оцінки «ДОБРЕ» студент повинен продемонструвати достатній рівень навичок і здатність виконувати проєкти з розумінням основних принципів графічного дизайну, 3D-моделювання та презентації. Роботи повинні бути виконані на хорошому рівні, але можуть містити деякі недоліки, такі як менш чітке виконання концепцій, незначні технічні помилки або відсутність оригінальності в рішеннях. Водночас, для оцінки «відмінно» важливими є наступні критерії : студент володіє основними інструментами програмного забезпечення, здатний виконувати більшість завдань, хоча в його роботах можуть бути незначні помилки або недоліки; студент здатний організувати свої роботи у навчальне портфоліо, хоча оформлення та структурування може бути менш професійним або не таким чітким, як у роботах студентів, оцінених на «відмінно». Також важливо, щоб студент продемонстрував прагнення до поліпшення і здатність виконувати завдання в межах вимог, хоча для оцінки на «відмінно» йому ще потрібно вдосконалити деякі свої практичні навички.



Задовільно



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Теоретична підготовка

Оцінка ЗАДОВІЛЬНО

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
Е	Задовільно	Студент на оцінку «задовільно» повинен знати: Загальні поняття графічного дизайну та його важливості для створення рекламних матеріалів. Основні принципи дизайну, але студент може недостатньо чітко застосовувати ці принципи на практиці (наприклад, баланс, контраст). Загальні відомості про типографію та роль шрифтів, без глибокого розуміння їх впливу на сприйняття дизайну. Знання етапів створення концептуальної ідеї та її основних принципів, однак студент може не завжди здатний правильно організувати матеріали або не зовсім точно вибрати цільову аудиторію. Базова здатність до формування ідеї для дизайну, хоча без достатнього рівня глибини або розвитку. Знання основних інструментів у Adobe Photoshop, Illustrator та InDesign для створення рекламних матеріалів, але студент може мати труднощі з більш складними інструментами. Здатність працювати з базовими функціями, але може бути необхідність у додаткових поясненнях щодо складніших технік. Розуміння основних етапів створення логотипу, але виконання логотипу може бути не зовсім точним або мати прості елементи. Розуміння загальних принципів створення QR-коду, але без глибокого розуміння, як його ефективно застосувати у дизайні. Знання основних інструментів для створення простих 3D-моделей, однак студент може не до кінця розуміти, як створити складніші інтер'єри або зображення. Базові вміння в SketchUp/Pro100 для створення простих моделей інтер'єрів, але робота може бути виконана без особливої уваги до деталей. Основи створення навчального портфоліо для презентації своїх робіт, але воно може бути оформлене не зовсім правильно або не до кінця відповідати вимогам. Портфоліо може бути створено, але оформлення може бути недостатньо професійним.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка ЗАДОВІЛЬНО

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
Е	Задовільно	Студент на оцінку «задовільно» повинен вміти: Розробити основну ідею для рекламного буклета, але ця ідея може бути недостатньо чіткою, з обмеженим або не зовсім правильним вибором цільової аудиторії. Студент може збирати матеріали для проєкту, але може бути не зовсім чітке розуміння того, як ці матеріали повинні бути організовані або які саме елементи варто використовувати. Може створити макет у програмі (Photoshop, Illustrator чи InDesign), але розміщення елементів на сторінці може бути не збалансованим, а композиція – не дуже вдалим. Студент використовує базові інструменти для роботи з шарами, але може не до кінця розуміти, як використовувати маски для вирізання об'єктів або редагування зображень. Типографія може бути неузгодженою, з помилками у виборі шрифтів або їхній комбінації. Кольорова корекція зображень може бути базовою, з мінімальними налаштуваннями контрасту чи яскравості. Студент може створити прості 3D-моделі в SketchUp чи Pro100, але ці моделі будуть недостатньо деталізованими або точними. Студент здатен використовувати основні інструменти для моделювання, але моделі можуть бути спрощеними, без додавання дрібних деталей. Текстури можуть бути застосовані, але не дуже точно або неправильно налаштовані. Освітлення може бути неправильно розміщене або недоцільно використане. Студент здатен створити навчальне портфоліо, але воно може бути організоване неправильно, з порушенням логічної послідовності або не відповідати вимогам до формату. Портфоліо може бути оформлене без належної уваги до деталей: відсутність правильних титульних сторінок, неякісно оформлені проєкти або недостатня документація для кожного з етапів.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

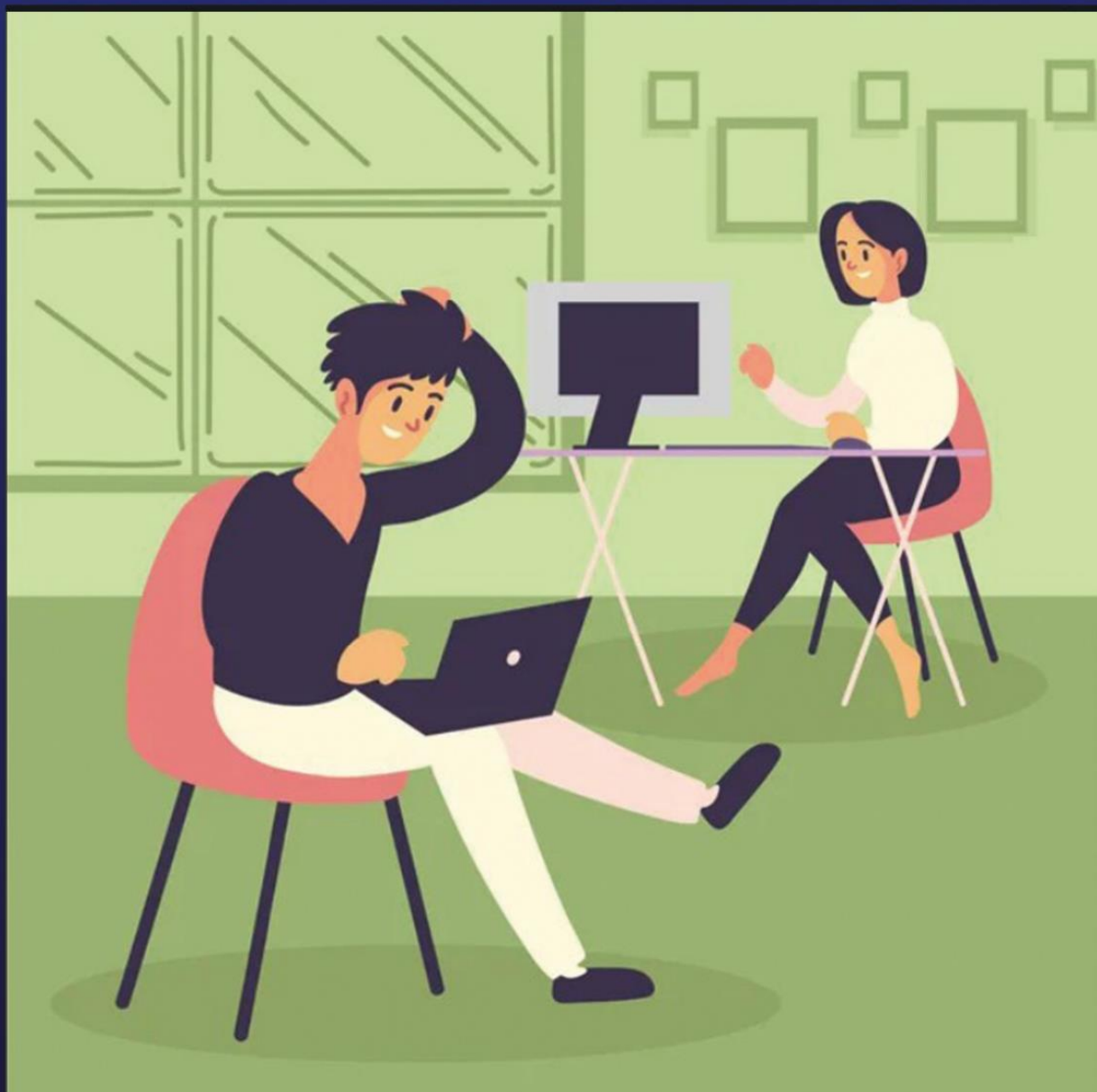
Для оцінки «ЗАДОВІЛЬНО» студент повинен виявити базові знання та навички, здатність працювати з основними інструментами дизайну, однак його роботи можуть мати технічні недоліки та не зовсім відповідати високим стандартам дизайну. Водночас, для оцінки «задовільно» важливими є наступні критерії : студент володіє мінімальним обсягом теорії і може працювати з основними інструментами програм, але робота може містити помилки, такі як неправильне використання інструментів, неточності у виконанні макетів або редагуванні зображень; студент може не до кінця розуміти теоретичні принципи та застосовувати їх на практиці; портфоліо може бути створене, але воно не відповідає всім вимогам щодо оформлення, структури або змісту. Також важливо, щоб студент усвідомлював основи дизайнерської роботи і був здатний виконувати прості завдання, проте для отримання вищої оцінки йому потрібно ще багато працювати над удосконаленням своїх навичок і розуміння теорії.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Для оцінки «ЗАДОВІЛЬНО» студент повинен продемонструвати основні навички, здатність виконати завдання, але з помилками в технічному виконанні та концептуальній частині. Його роботи можуть бути поверховими, з деякими значними недоліками, такими як неточності в композиції, проблеми з типографією, кольоровими схемами або відсутність глибокого розуміння теоретичних аспектів дизайну. Водночас, для оцінки «відмінно» важливими є наступні критерії : Проєкт може виглядати шаблонно чи не дуже інноваційно; Студент може не зовсім правильно застосовувати теоретичні знання на практиці, що проявляється у недотриманні основних принципів дизайну, композиції чи типографії; Студент здатний подати свої роботи, але їх організація та презентація можуть бути незадовільними, з проблемами у форматуванні або оформленні. Студент може виконати завдання, але без належної уваги до деталей або точності.



Не задовільно



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ
Теоретична підготовка
Оцінка НЕЗАДОВІЛЬНО
(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
FX/	Незадовільно	Студент отримує оцінку «незадовільно» <i>за таких умов:</i> Студент може не мати чіткого розуміння основних принципів графічного дизайну: композиції, балансу, контрасту, гармонії. Це може призвести до створення візуально хаотичних або нелогічних проєктів. Загальні поняття графічного дизайну можуть бути відсутні або плутані, що ускладнює виконання навіть базових завдань. Студент не може правильно визначити основні типи шрифтів і не розуміє, як шрифти взаємодіють між собою. Це може призводити до вибору невідповідних шрифтів або некоректного їх використання у проєктах. Студент не вміє працювати з основними інструментами програм, такими як Adobe Photoshop, Illustrator або InDesign, або часто робить помилки при використанні базових функцій. Його роботи можуть бути неповними або з істотними помилками, такими як неправильне використання масок, фільтрів або інструментів для редагування зображень. Студент не може створити логотип, навіть не маючи базових уявлень про процес ескізування чи цифрового виконання. Розуміння QR-кодів може бути відсутнім, або студент не може створити їх правильно для інтеграції в дизайн. Студент не розуміє принципів кольорокорекції або застосовує їх неправильно, що призводить до неправильного сприйняття кольорів у дизайні. Його роботи можуть бути надто контрастними або мати негармонійні кольорові комбінації. Студент не має базових навичок роботи з програмами для 3D-моделювання, такими як SketchUp/Pro100, або використовує їх неправильно. Моделі можуть бути неповними, без деталей, або їх побудова в програмі може бути некоректною, що ускладнює подальше використання проєктів. Студент не створює навчальне портфоліо або робить це без належного оформлення.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка
Оцінка НЕЗАДОВІЛЬНО
(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
FX/	Незадовільно	Студент отримує оцінку «незадовільно» <i>за таких умов:</i> Студент не здатен сформулювати чітку концепцію для рекламного буклета. Ідея може бути абсолютно неясною, з недоцільним вибором матеріалів або теми. Студент може взагалі не розуміти, які матеріали необхідні для проекту, або не здатен організувати їх правильно. Виконані макети будуть мати серйозні недоліки в композиції. Студент не здатен грамотно розмістити елементи дизайну на сторінці, що призводить до порушення загальної гармонії. Студент не вміє використовувати шари та маски або використовує їх неправильно, що призводить до нерівномірного вирізання або спотворення зображень. Студент не може створити навіть базову 3D-модель, не розуміє, як використовувати програми, такі як SketchUp чи Pro100. Моделі будуть неправильними, спрощеними або зовсім не відображати реалістичні об'єкти. Студент не здатен створити навіть прості меблі чи інтер'єри. Текстури не використовуються або застосовуються неправильно, освітлення створене без урахування фізичних принципів, що робить моделі плоскими або неприродними. Презентаційні матеріали будуть неякісними, можливо, з порушеннями формату чи без належних підсумків, що не дозволяє ефективно презентувати результат. Студент не може створити навчальне портфоліо або робить це неправильно: проекти можуть бути неорганізованими, без чіткої послідовності. Студент може не оформити проекти належним чином, без описів етапів роботи, що свідчить про неухважність або недооцінку важливості документування. Студент може бути не здатен чітко презентувати свої проекти через недостатню впевненість або погану організацію виступу.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Для оцінки **«НЕЗАДОВІЛЬНО»** студент не має достатнього розуміння теоретичних основ або не вміє правильно застосовувати свої знання на практиці. Його роботи мають значні недоліки, технічні помилки та відсутність оригінальності. Студент може мати труднощі з виконанням навіть базових завдань, а його концептуальні і технічні навички потребують серйозного вдосконалення. Водночас, для оцінки «незадовільно» враховуються наступні критерії : Студент не володіє базовими технічними навичками для створення графічних проєктів; Роботи студента можуть бути неоригінальними, плоскими або загальними, без виразної концепції чи творчого підходу; Студент може не мати чіткого розуміння теоретичних аспектів, таких як принципи дизайну, типографія, кольорова теорія, що позначається на результатах роботи; Портфоліо студента може бути неповним або погано оформленим, з великими прогалинами в представленні результатів і відсутністю документальних пояснень.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Для оцінки **«НЕЗАДОВІЛЬНО»** студент не може виконати навіть базові завдання, постійно робить помилки в технічному виконанні та не розуміє, як застосувати теоретичні знання на практиці. Його роботи не відповідають мінімальним вимогам, і він не в змозі виконати завдання самостійно без серйозної допомоги. Водночас, для оцінки «незадовільно» враховуються наступні критерії : Студент не володіє базовими навичками роботи з інструментами програмного забезпечення, постійно робить помилки, не здатен застосовувати прості інструменти для виконання завдань; Роботи студента можуть бути надто шаблонними; Презентація та організація роботи повністю відсутні або виконані на дуже низькому рівні, що ускладнює сприйняття результатів роботи. Студент потребує значного покращення як у практичних навичках, так і в теоретичному розумінні основ графічного дизайну.

19. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

1. Що включає процес розроблення концептуальної ідеї дизайну рекламного буклета?
2. Як правильно визначити цільову аудиторію для рекламного буклета?
3. Які критерії потрібно врахувати при зборі матеріалів для концепції?
4. Чим відрізняється концепція буклета від його ескізу?
5. Що таке макет у дизайні, і які його основні елементи?
6. Які принципи композиції необхідно враховувати при створенні макету?
7. Як визначити правильні пропорції сторін для друкованого буклета?
8. Чому важливо використовувати поля та сітки у макеті?
9. Що таке ескіз і чому він є важливим етапом у створенні буклета?
10. Як створити QR-код і інтегрувати його в загальний дизайн буклета?
11. Яка інформація повинна бути закладена у QR-код рекламного буклету?
12. Як перевірити коректність роботи QR-коду після його створення?
13. Що таке логотип, і які його основні функції?
14. Які інструменти Adobe Illustrator найчастіше використовуються для створення логотипу?
15. Як забезпечити гармонію кольорів у логотипі?
16. Чому важливо зберігати логотип у векторному форматі?
17. Які інструменти Adobe Photoshop використовуються для вирізання зображень?
18. Як грамотно поєднувати текст і зображення у дизайні буклета?
19. Що таке тонова корекція, і як вона впливає на якість зображення?
20. Чому важливо створювати фон, що гармоніює із загальним дизайном буклета?
21. Як правильно підібрати шрифт для основного тексту буклета?
22. Які ресурси можна використовувати для завантаження шрифтів?
23. Що таке «кернінг», і як він впливає на читабельність тексту?

24. Які помилки найчастіше допускають під час роботи із шрифтами?
25. Як правильно зберігати документ для друку, щоб зберегти якість зображень?
26. У яких випадках слід використовувати формат PDF, а не JPEG?
27. Що потрібно враховувати при створенні електронного варіанту буклета?
28. Як інтегрувати готовий буклет в електронний навчальний портфоліо?
29. Чим відрізняється растрова графіка від векторної?
30. Які ключові переваги роботи з багат шаровими документами?
31. Як правильно підготувати дизайн буклета до друку?
32. Які принципи колористики слід враховувати під час створення рекламних матеріалів?
33. Чому важливо дотримуватися технічних вимог під час роботи над макетом?
34. Як перевірити відповідність дизайну буклета вимогам завдання?
35. Які основні помилки можуть вплинути на якість готового буклета?
36. Як ви розробляли концепцію дизайну для свого рекламного буклета? Які ідеї ви розглядали і чому обрали саме цю?
37. Яким чином обрана концепція відображає цільову аудиторію та продукт, який ви рекламуєте?
38. Які принципи композиції ви використовували при створенні макету? Як досягли балансу між текстом та зображеннями?
39. Чому ви обрали саме такий формат і розмір для свого буклета?
40. Як ви підбирали колірну палітру для свого дизайну? Яке емоційне навантаження несе кожен колір?
41. Які графічні елементи ви використовували і чому? Як вони доповнюють загальну концепцію?
42. Які шрифти ви обрали для свого буклета і чому? Як вони відповідають стилю та тону вашого повідомлення? Як ви досягли гарної читабельності тексту?
43. Які інструменти та функції програм Adobe Photoshop, Illustrator та InDesign ви використовували для створення буклета? Яким чином ви вирішували проблеми, які виникали під час роботи над проєктом?

44. Які основні інструменти програми SketchUp/Pro100 ви освоїли? Як ви їх використовуєте для створення 3D моделей? Які панелі інструментів ви використовуєте найчастіше і чому?
45. Опишіть поетапно процес створення вашої 3D моделі інтер'єру. Які труднощі виникли під час моделювання і як ви їх вирішували?
46. Як ви забезпечували точність розмірів і пропорцій у вашій моделі? Які інструменти ви використовували для вимірювання та масштабування об'єктів?
47. Які матеріали та текстури ви використовували для оформлення вашого інтер'єру? Як ви досягли реалістичності зображення?

Рекомендація

Студентам рекомендується опрацьовувати ці запитання після кожної теми, щоб перевірити рівень засвоєння матеріалу. Відповіді допоможуть зрозуміти, наскільки добре вони володіють теоретичними знаннями та готові застосувати їх у практичних завданнях.

20. РЕКОМЕНДОВАНІ ТЕМИ РЕФЕРАТІВ

1. Історія виникнення комп'ютерного графічного дизайну: від ручної графіки до цифрових технологій.
2. Роль композиції у створенні рекламних матеріалів: основи гармонії та балансу.
3. Колористика у графічному дизайні: як кольори впливають на сприйняття інформації?
4. Порівняльна характеристика растрової та векторної графіки.
5. Вплив цифрових технологій на розвиток художнього проєктування.
6. Розробка рекламного буклета: основні етапи та їх реалізація у програмному забезпеченні.
7. Аналіз ефективності дизайну рекламних матеріалів: приклади успішних кампаній.
8. Вплив сучасних трендів у дизайні на створення рекламних буклетів.
9. Логотип як основний елемент брендингу: як створити ефективний дизайн?

10. Використання QR-кодів у рекламних матеріалах: зручність для користувачів.
11. Векторна графіка в Adobe Illustrator: принципи роботи та приклади.
12. Adobe InDesign як інструмент для створення багатосторінкових документів.
13. Порівняння функціоналу Adobe Illustrator, Photoshop і InDesign у контексті рекламного дизайну.
14. Сучасні тренди у дизайні рекламних матеріалів: мінімалізм, екологічність, інтерактивність.
15. Використання інтерактивних елементів у електронних рекламних буклетах.
16. Штучний інтелект у художньому проєктуванні: можливості та виклики.
17. Як створити унікальний стиль рекламного буклета? Приклади з практики.
18. Розробка дизайну для цільової аудиторії: психологія сприйняття.
19. Креативність у створенні рекламного буклета: як знайти інноваційні рішення?
20. Значення деталей у дизайні: як дрібниці створюють враження?
21. Еволюція програмного забезпечення для 3D моделювання: від перших програм до сучасних рішень.
22. Вплив 3D моделювання на розвиток різних галузей: архітектура, дизайн, кіноіндустрія тощо.
23. Роль віртуальної реальності VR та доповненої реальності в сучасному 3D моделюванні.
24. Текстурування та матеріали в SketchUp/Pro100: створення реалістичних матеріалів та їхнє застосування в моделях.
25. Освітлення та візуалізація SketchUp/Pro100: принципи роботи освітлення, рендеринг та його налаштування.
26. 3D друк та його взаємозв'язок з 3D моделюванням: застосування 3D моделювання в різних сферах
27. 3D моделювання в інтер'єрному дизайні: створення віртуальних інтер'єрів та їх презентація.
28. 3D моделювання в промисловому дизайні: створення моделей продуктів та їх візуалізація.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Основна

1. 3D-комп'ютерне моделювання : методичні рекомендації / уклад. О. В. Мироненко, Я. Ю. Кузнєцова, Н. О. Малік. Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. 33 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/lhidbk>
2. Derek Lea. Creative Photoshop. Digital illustration and art techniques. Focal Press is an imprint of Elsevier, 2007. 376 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/gxifug>
3. Matt Kloskowski. Photoshop Layers. Printed and bound in the United States of America, 2011. 313 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/voehii>
4. Ron Reeder, Brad Hinkel. Digital Negatives. Using Photoshop to create digital negatives for silver alternative progress printing. Focal Press is an imprint of Elsevier, 2007. 225 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/ndociz>
5. Steve Caplin. Art design in Photoshop. Printed and bound in Canada : Elsevier. 2008. 257 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/nssvmy>
6. Близнюк М., Крицкалюк О. Методичне забезпечення комп'ютерного проектування художніх виробів з дерева. *Теорія та практика дизайну*. Вісник Львівської національної академії мистецтв. Вип. 13. С. 3 – 25. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/qbvdry>
7. Гервас О. Г. Основи художнього проектування : навчально-методичний посібник. Умань : АЛМІ, 2018. 183 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/ytrpvd>

8. Основи комп'ютерного проектування : методичні вказівки / уклад. К. В. Жихарева, А. Б. Марченко, А. В. Кравчук. Біла Церква, 2021. 39 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/ozrmej>
9. Чен Н. В. Нетрадиційні техніки зображення : навчально-методичний посібник. Харків : Скорпіон, 2007. 50 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/spkfex>
10. Шевченко В. Я. Композиція плаката : навчальний посібник. Харків : Колорит, 2004. 124 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/jgiowg>

Додаткова

1. Glyn Dewis. The photoshop workbook. Professional Retouching and Compositing Tips, Tricks, and Techniques. Printed and bound in the United States of America : Peachpit Press, 2015. 447 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/nzwhqx>
2. Lopsie Schwartz. Precision Photoshop. Creating powerful effects. Printed and bound in the United States of America : CRC Press, 2015. 267 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/mtalmb>
3. Susan Ruddick Bloom. Digital Painting in Photoshop. Focal Press is an imprint of Elsevier, 2009. 245 p. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/bbexll>
4. Інформаційний працівник : навчальний посібник / В. П. Костюков, Є. В. Мотурнак. Київ : Вид. група BHV. 2011. 336 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/drjruz>
5. Лукьянов Д. В. Перспективи розвитку дизайну в Україні. *Збірник наукових праць «Мистецька освіта»*. Київ, 2019. Вип. 1. С. 85 – 92. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/edwued>

6. Методи конструювання об'єктів в комп'ютерних системах : методичні вказівки / уклад. І. Ю. Адашевська. Частина III. Харків : НТУ «ХП», 2019. 84 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/fpmdhx>
7. Основи педагогічної майстерності : навчально-методичний посібник / упоряд. Н. Мачинська, А. Федорович, Н. Яремчук. Львів : ЛНУ імені Івана Федорова, 2020. 286 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/ckxzbt>
8. Поп'юк Х. І. Особливості розвитку національно-орієнтованого графічного дизайну. Збірник наукових праць «Мистецька освіта». Київ, 2019. Вип. 1. С. 203 – 207. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/gzayrf>
9. Самойлович В. В. Роль опоряджувальних матеріалів у формуванні інтер'єрів будівель і споруд . *Збірник наукових праць «Мистецька освіта»*. Київ, 2019. Вип. 1. С. 144 – 149. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/ohixgr>
10. Стоянович Р. Фріланс на західному ринку : як розпочати та досягти успіху! Рівне : Волин. обереги, 2017. 156 с. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/zfbzgh>
11. Школьна О. В. Аспекти дизайну та інформаційних технологій у сучасній освіті з образотворчого мистецтва. *Дизайн після епохи постмодернізму : ідеї, теорії, практика* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 15 – 16 квітня 2021р. Київ : КНУКІМ, 2021. С. 228 – 233. [Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу : <https://surl.li/fguhfc>

ВИСНОВКИ

Завершуючи роботу над книгою, ми можемо з упевненістю сказати, що створили методичний інструмент, який допоможе студентам і викладачам досягти високих результатів у вивченні та викладанні освітнього компонента «Методи художнього проєктування».

Основна мета цього видання – забезпечити прозорі, чіткі та справедливі критерії оцінювання, які враховують усі аспекти навчального процесу. Ми прагнули створити систему оцінювання, яка мотивує студентів до розвитку, заохочує їх до творчого підходу та допомагає сформувати професійні компетенції, необхідні для подальшої кар'єри.

Розроблені критерії застосовуються як до теоретичних, так і до практичних аспектів освітнього компонента. Система оцінювання була розроблена так, щоб заохочувати студентів до генерування унікальних ідей та їх реалізації. Креативність і новаторство стали важливими аспектами оцінювання, що стимулює студентів до пошуку нестандартних рішень.

Ця книга не тільки допоможе студентам здобути знання, але й готує їх до практичної роботи у сфері дизайну. Важливими елементами є адаптація проєктів до реального виробництва, підготовка портфоліо та презентація результатів.

Ми віримо, що критерії оцінювання, викладені в цьому виданні, стануть основою для продуктивної взаємодії між студентом та викладачем. Ця взаємодія сприятиме формуванню сучасних фахівців у сфері художнього проєктування, які здатні втілювати творчі ідеї в реальні проєкти, створюючи нові стандарти якості.

Ми сподіваємося, що ця книга стане джерелом натхнення, допоможе студентам досягти професійного успіху та мотивуватиме викладачів до нових педагогічних звершень.

З повагою - Віталій Городецький!

Навчальне видання

Віталій ГОРОДЕЦЬКИЙ

МЕТОДИ ХУДОЖНЬОГО ПРОЄКТУВАННЯ

Методичні рекомендації

Книга 3

*із серії книг
критерії оцінювання*

методичні рекомендації до освітнього компонента
«Методи художнього проєктування»

Літературна редакція і коректура *О. Огринчук*
Верстка і правка *М. Дерев'янка*

Формат 60x84/16. Папір офсетний.
Гарнітура “Times New Roman”. Ум. друк. арк. 4,5
Тираж 100 пр.

Івано-Франківськ, 2025

The background is a complex abstract composition. It features several 3D cubes in various shades of purple and pink, some appearing to float or be part of a larger structure. A prominent diagonal line, composed of many thin, parallel pink lines, runs from the bottom left towards the center. Another single, slightly thicker pink line runs diagonally from the top left towards the center. The background is filled with numerous small dots in shades of pink and purple, scattered across the dark purple field. The overall color palette is dominated by deep purples, magentas, and pinks, creating a futuristic and artistic feel.