

Робоча програма навчальної дисципліни (Силабус)

Назва курсу	Нейромережі для дизайнера
Рівень вищої освіти	Бакалавр
Галузь знань	12 Інформаційні технології
Спеціальність	122 Комп'ютерні науки
Освітня програма	Комп'ютерні науки
Статус дисципліни	Вибіркова
Форма здобуття освіти	Денна
Обсяг дисципліни	150 годин / 5 кредитів ECTS
Мова викладання	українська
Викладач (-і)	Ткаченко В.С.
Профайл викладача (-ів)	https://www.krok.edu.ua/ua/pro-krok/spivrobitniki/tkachenko-vira-sergijivna
Контактний телефон	(+38 093) 565-64-81
E-mail	tkachenkov@krok.edu.ua
Консультації	Згідно з розкладом (online), щочетверга, з 13.00 до 14.00 за посиланням

ЗМІСТ

1. КОРОТКА АНОТАЦІЯ ДО КУРСУ	3
2. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ	4
3. ОБСЯГ КУРСУ	4
4. ПРЕРЕКВІЗИТИ.....	5
5. ТЕХНІЧНЕ Й ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ /ОБЛАДНАННЯ	5
6. ПОЛІТИКА КУРСУ.....	5
7. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ.....	5
8. СХЕМА КУРСУ	7
9. ТЕМИ СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ.....	11
10. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ	11
11. ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ	11
12. САМОСТІЙНА РОБОТА	11
13. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ.....	12
14. МЕТОДИ НАВЧАННЯ	13
15. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ	13
16. РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ.....	14
16.1. СХЕМА НАРАХУВАННЯ БАЛІВ З ДИСЦИПЛІНИ.....	14
16.2. УМОВИ НАРАХУВАННЯ БАЛІВ.....	14
16.3. КРИТЕРІЇ ПІДСУМКОВОГО ОЦІНЮВАННЯ	15
17. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ	15
18. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА.....	15
БАЗОВА	ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.
ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ З ДИСЦИПЛІНИ (ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА)	16
КОМУНІКАЦІЇ.....	16

1. Коротка анотація до курсу

Мета вивчення навчальної дисципліни – ознайомлення з функціоналом нейромереж Adobe Firefly та Leonardo, можливостями та перспективами її використання у різних сферах дизайну, ознайомлення з окремими функціями, що використовують можливості нейромережі у інтегрованому функціоналі Adobe Photoshop та Adobe Illustrator для створення малюнків, простої обробки зображень, оформлення та верстки текстових матеріалів. На кожному практичному занятті наводяться приклади та поради щодо роботи зі штучним інтелектом, а для закріплення знань планується виконати домашнє завдання, вказане у розділі самостійної роботи.

Завдання курсу:

- ознайомити студентів з основними функціями Adobe Firefly та Leonardo для дизайну.
- навчити застосовувати нейромережі для створення графічного контенту та редагування зображень.
- розвинути навички роботи з інтегрованими AI-інструментами в Adobe Photoshop та Illustrator.
- дослідити можливості AI для автоматизації процесів веб- та графічного дизайну.
- сформулювати розуміння етичних та правових аспектів використання AI у дизайні.
- навчити створювати макети та елементи для веб-дизайну за допомогою AI-інструментів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студенти мають **знати**:

- основи роботи з нейромережами Adobe Firefly та Leonardo.
- можливості Adobe Firefly для створення графічного контенту та обробки зображень.
- можливості інтегрованого функціоналу нейромереж у Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.
- принципи використання Leonardo для генерації та оптимізації дизайну.
- потенціал штучного інтелекту у сфері веб- та графічного дизайну.
- методи застосування нейромереж для верстки та оформлення веб-сторінок.
- етичні та правові аспекти використання нейромереж у дизайні.

Студенти мають **вміти**:

- використовувати Adobe Firefly та Leonardo для створення графічних елементів.

- застосовувати AI-функції у Photoshop для редагування та обробки зображень.
- користуватися інструментами Leonardo для генерації зображень та дизайну.
- створювати макети для веб-дизайну за допомогою Adobe Firefly та Leonardo.
- використовувати штучний інтелект для автоматизації рутинних дизайнерських задач.
- застосовувати методи роботи з AI для покращення візуальних рішень.
- виконувати практичні завдання з генерації контенту за допомогою нейромереж Adobe Firefly та Leonardo.

2. Результати навчання

Загальні компетентності:

ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК2. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК6. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК7. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК8. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

3. Обсяг курсу

Вид заняття	150 годин / 5 кредитів ECTS		
Загальна кількість годин / форма навчання	денна	заочна	дистанційна
лекції	28		8
семінарські заняття / практичні / лабораторні	28		8
самостійна робота	94		134
Інші форми (За наявності)			

4. Пререквізити

Передумовою формування результатів навчання з дисципліни є володіння здобувачем на достатньому рівні загальних знань.

5. Технічне й програмне забезпечення /обладнання

Технічне обладнання: комп'ютер/ноутбук.

Програмне забезпечення: Microsoft Office 365

6. Політика курсу

Здобувачі мають дотримуватись кодексу академічної доброчесності:
https://www.krok.edu.ua/download/nakazi/2018-10-18_kodeks-akademichnoi-dobrochesnosti.pdf

Заняття проводяться у змішаному форматі: очно в аудиторії та/або паралельно з використанням навчальної платформи Microsoft Teams. У разі неможливості бути присутнім на занятті очно здобувач має попередити (в особистий чат викладача Microsoft Teams) причину.

Для здобувачів присутніх на заняттях в он-лайн форматі, здобувач має під'єднатись до навчальної платформи де буде проводитись заняття. Заходити на навчальну платформу (Microsoft Teams) виключно під своїм реальним прізвищем. Під час занять з використанням онлайн платформи Microsoft Teams камера має бути увімкненою протягом всього заняття, мікрофон включається за потреби під час відповідей/запитань. У разі відсутності можливості включати камеру, студент має повідомити викладача та отримати дозвіл бути присутнім з вимкненою камерою. В разі непід'єнання та відсутності реакції здобувача на звернення викладача до нього особисто, здобувач вважається відсутнім на занятті.

7. Програма навчальної дисципліни

Курс "Нейромережі для дизайнера" містить наступні теми:

1. Огляд, що таке генеративні нейромережі та як вони можуть допомагати дизайнеру. Стислий огляд Midjourney, Leonardo, Stable Diffusion, тощо. Нейромережа Adobe Firefly та її можливості. Прості промпти
2. Ознайомлення з режимом роботи Text to image
3. Режим Text to Image. Налаштування промпту: стилі, кольорові схеми, освітлення.
4. Використання Text to Image для створення moodboard.
5. Основи композиції в дизайні. Налаштування композиції в Firefly/ Leonardo
6. Заміна фону та додання елементів на зображення в Firefly та Leonardo
7. Generative fill. Заміна фону та додання елементів на зображення. Інтеграція з Photoshop. Використання в дизайні інтер'єрів
8. Режим Text Effects, стилізація текстових написів та символів тексту

9. Режим Generative recolor. Зміна кольорової схеми зображення. Векторна та піксельна графіка, формати графічних зображень. Робота з векторною графікою. Паттерни
10. Зміна кольорової схеми зображення в Leonardo.
11. Окремі особливості дизайну персонажів. Реалізація дизайну 2D персонажу у Firefly/ Leonardo
12. Окремі особливості дизайну логотипів. Генерація серії зображень в Firefly/ Leonardo
13. Особливості дизайну рекламних плакатів (на прикладі плакатів комп'ютерних ігор)
14. Застосування методів генеративної мережі для створення рекламного плакату/банеру
15. Прийоми стилізації в дизайні
16. Ландшафтний дизайн: основні прийоми та правила. Ландшафтний дизайн у комп'ютерній графіці.

8. Схема курсу

Тиждень /кількість годин	Тема	Вид заняття, розподіл годин	Джерела	Завдання	Термін виконання
Тиждень 1	Огляд, що таке генеративні нейромережі та як вони можуть допомагати дизайнеру. Стислий огляд Midjourney, Leonardo, Stable Diffusion, тощо. Нейромережа Adobe Firefly та її можливості. Прості промпти	лекція	[10,12,13]	Створення прикладу-ілюстрації теоретичного матеріалу	1 тиждень
	Ознайомлення з режимом роботи Text to image та особливостями генерації зображень, що містять текст	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 2	Режим Text to Image. Налаштування промпту: стилі, кольорові схеми, освітлення. Використання Text to Image для створення moodboard.	практичне заняття	[10,12]	Робота з практичними прикладами	1 тиждень
	Згенерувати зображення за заданою темою та налаштуваннями	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 3	Основи композиції в дизайні. Налаштування композиції в Firefly	лекція	[1,2,4]	Створення прикладу-ілюстрації теоретичного матеріалу	1 тиждень
	Згенерувати зображення за заданою тематикою та схемою композиції.	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у	1 тиждень

				Firefly/Leonardo) графічної роботи	
Тиждень 4	Generative fill. Заміна фона та додання елементів на зображення. Інтеграція з Photoshop. Використання в дизайні інтер'єрів	практичне заняття	[1-4,15]	Робота з практичними прикладми	1 тиждень
	Згенерувати дизайн інтер'єру у заданому стилі	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 5	Режим Text Effects, стилізація текстових написів та символів тексту	лекція	[1-5]	Створення прикладу- ілюстрації теоретичного матеріалу	1 тиждень
	Згенерувати та оформити текстовий напис за заданою тематикою	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 6	Режим Generative resolor. Зміна кольорової схеми зображення. Векторна та піксельна графіка, формати графічних зображень. Робота з векторною графікою. Паттерни	практичне заняття	[7,8]	Робота з практичними прикладми	1 тиждень
	Паттерни в дизайні. Зробити/згенерувати паттерн у векторному форматі, представити в кількох кольорових варіантах	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 7	Окремі особливості дизайну персонажів. Реалізація дизайну 2D персонажу	лекція	[1,2]	Створення прикладу- ілюстрації теоретичного матеріалу	1 тиждень
	Згенерувати персонажа – маскота	самостійна робота		Опрацювання додаткового	1 тиждень

	спортивної команди (вибір виду спорту та тип персонажа для виконання завдання вільний)			матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	
Тиждень 8	Створення логотипу за коротким брифом з використанням AI	практичне заняття	[1,2,3,15,16]	Робота з практичними прикладами	1 тиждень
	Згенерувати текстовий логотип відповідно до брифу та мудборду (варіанти брифів та мудбордів видаються на практичному занятті)	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 9	Особливості дизайну рекламних плакатів (на прикладі плакатів комп'ютерних ігор)	лекція	[1-4,16]	Створення прикладу-ілюстрації теоретичного матеріалу	1 тиждень
	Особливості дизайну плакатів та рекламних банерів (сферу/тематику обрати самостійно, підготувати коротку доповідь у формі презентації)	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 10	Застосування методів генеративної мережі для створення рекламного плакату/банеру	практичне заняття	[1-4,16]	Робота з практичними прикладами	1 тиждень
	Доопрацювання завдання практичного заняття	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 11	Прийоми стилізації в дизайні	лекція	[2,4,11]	Створення прикладу-ілюстрації теоретичного матеріалу	1 тиждень
	Згенерувати стилізацію відомого художника відповідно до завдання (варіанти завдань отримуються на лекційному занятті)	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень

Тиждень 12	Ландшафтний дизайн: основні прийоми та правила. Ландшафтний дизайн у комп'ютерній графіці. Реалізація ландшафтного дизайну з AI	практичне заняття	[13,14]	Робота з практичними прикладами	1 тиждень
	Згенерувати реалістичний приклад ландшафтного дизайну в Firefly/Leonardo	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 13	Перспективи розвитку (режими In exploration).	лекція	[12,13]	Створення прикладу-ілюстрації теоретичного матеріалу	1 тиждень
	Робота над індивідуальним завданням	самостійна робота		Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка (генерація у Firefly/Leonardo) графічної роботи	1 тиждень
Тиждень 14	Доопрацювання та захист індивідуальних завдань	практичне заняття		Робота з практичними прикладами	1 тиждень

9. Теми семінарських занять

Не передбачено навчальним планом

10. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Режим Text to Image. Налаштування промпту: стилі, кольорові схеми, освітлення. Використання Text to Image для створення moodboard.	2
2	Generative fill. Заміна фону та додавання елементів на зображення. Інтеграція з Photoshop. Використання в дизайні інтер'єрів	2
3	Режим Generative recolor. Зміна кольорової схеми зображення. Векторна та піксельна графіка, формати графічних зображень. Робота з векторною графікою. Патерни	2
4	Створення логотипу за коротким брифом з використанням AI	2
5	Застосування методів генеративної мережі для створення рекламного плакату/банеру	2
6	Ландшафтний дизайн: основні прийоми та правила. Ландшафтний дизайн у комп'ютерній графіці. Реалізація ландшафтного дизайну з AI	2

11. Теми лабораторних занять

Не передбачено навчальним планом

12. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Ознайомлення з режимом роботи Text to image	8
2	Використання Text to Image для створення moodboard.	8
3	Згенерувати зображення за заданою тематикою та схемою композиції.	10
4	Generative fill. Заміна фону та додавання елементів на зображення. Інтеграція з Photoshop. Використання в дизайні інтер'єрів	12
5	Згенерувати та оформити текстовий напис за заданою тематикою	8
6	Зміна кольорової схеми зображення в Leonardo.	10
7	Згенерувати персонажа – маскота спортивної команди (вибір виду спорту та тип персонажа для виконання завдання вільний)	12
8	Створення логотипу за коротким брифом з використанням Firefly/ Leonardo	8

9	Особливості дизайну плакатів та рекламних банерів (сферу/тематику обрати самостійно, підготувати коротку доповідь у формі презентації)	10
10	Створення рекламного банеру для мобільного додатку	10
11	Згенерувати стилізацію за мотивами робіт відомого художника відповідно до завдання (варіанти завдань отримуються на лекційному занятті)	10
12	Реалізація ландшафтного дизайну в Firefly	8
13	Робота над індивідуальним завданням	8
	Разом	122

13. Індивідуальні завдання

Індивідуальне завдання може бути обрано студентом з кількох варіантів завдань. Індивідуальне завдання виконується протягом семестру і презентується на останньому практичному занятті. Теми приведені у таблиці. Варіант завдання студенти можуть обрати самостійно.

Зміст індивідуального навчально-дослідного завдання (навчального проекту)	Рекомендований час (години)
Створення серії зображень для рекламної кампанії бренду одягу Завдання: Розробити три концептуальних банери для бренду одягу (один для соціальних мереж, один для вебсайту та один для друкованої реклами). Використати Adobe Firefly або Leonardo для генерації ілюстрацій, підбору стилю та кольорових схем. Оформити роботи з урахуванням єдиної стилістики бренду.	8
Дизайн персонажа і середовища для відеогри Завдання: Згенерувати персонажа для відеогри (тип персонажа обирається студентом) та створити дизайн середовища, в якому він буде знаходитися. Використати нейромережі для генерації елементів персонажа та деталей середовища, експериментувати з кольоровою гамою і текстурами. Підготувати презентацію з коротким описом концепції персонажа та середовища.	8
Розробка стилізованого логотипу для нового ресторану або кав'ярні Завдання: Створити логотип для уявного ресторану або кав'ярні, враховуючи їхню концепцію (студент самостійно формулює опис концепції закладу). Задати (описати у вигляді промпту) стилі та кольорові схеми в Adobe Firefly або Leonardo, згенерувати варіанти логотипу, а також підготувати мошкп для вивіски та рекламних матеріалів.	8
Дизайн серії постерів для події (концерт, фестиваль, виставка) Завдання: Розробити серію постерів для уявного заходу (концерт, фестиваль або виставка) з різними варіантами стилізації (наприклад, ретро, мінімалізм, футуризм). Використати Adobe Firefly та/або	8

Leonardo для створення зображень, підібрати відповідні кольорові схеми та налаштування освітлення. Зробити акцент на композиції і шрифтах, створити moodboard із зразками постерів та логотипом події.	
Створення короткого коміксу Завдання: Розробити 3–5 кадрів коміксу, що зображають певного персонажа (тематика може включати фантастику, пригоди, гумор або інші жанри на вибір студента). За допомогою Adobe Firefly або Leonardo створити ілюстрації для кожного кадру, експериментуючи з настроями, кольоровими схемами, стилями персонажів та середовищ. Включити діалогові або описові текстові елементи, стилізуючи їх під загальний стиль коміксу. Описати ідею сюжету та візуальні рішення в короткій презентації, додавши пояснення щодо вибору стилю, кольорової гами та композиції кожного кадру.	8
Підбір візуального контенту інтерактивної сторінки для вебсайту з історією легендарного міста Завдання: Розробити макет вебсторінки, що представляє інтерактивну подорож історією легендарного міста (наприклад, Стародавній Рим, Венеція або Київ часів Київської Русі). Використовуючи знання з UI/UX дизайну, Adobe Firefly та/або Leonardo, створити ілюстрації та графічні елементи для основних частин сторінки: історичні сцени, інтерактивні кнопки, текстури, фони та меню навігації.	8

14. Методи навчання

Лекція та обговорення (демонстрація, творчий метод, проблемно-пошуковий метод, дискусія / дебати, аналіз ситуації).

Рекомендовано підготовку реферату та презентації за обраною темою в ході самостійної роботи студента та доповідь на навчальному занятті.

15. Методи контролю

Для визначення успішності навчання використовуються контрольні заходи. Контрольні заходи включають поточний та підсумковий контроль.

Поточний контроль здійснюється під час проведення практичних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості студента до виконання конкретного завдання.

Підсумковий контроль проводиться для оцінки результатів навчання після закінчення вивчення дисципліни (семестровий контроль) або відокремлених за робочим навчальним планом модулів.

Під час вивчення даної дисципліни використовуються такі форми поточного контролю:

- перевірка домашніх завдань/ завдань самостійної роботи
- підготовка та захист/презентація індивідуального завдання

Під час вивчення даної дисципліни окремого модульного контролю не передбачено. Оцінка за модуль виставляється на основі виконаних домашніх завдань.

По завершенню курсу використовується така форма семестрового контролю: залік (виставляється на основі оцінок з виконання домашніх завдань та виконання підсумкової роботи).

16. Розподіл балів, які отримують студенти

Оцінювання результатів навчання студентів здійснюється за шкалою Університету (0-100, з урахуванням необов'язкових завдань – 120 балів) та національною шкалою.

16.1. Схема нарахування балів з дисципліни

Види та зміст обов'язкових завдань	Максимальна оцінка	Примітки
Виконання домашніх завдань	60	
Активність на лекційних та практичних заняттях	10	
Виконання індивідуального завдання	30	Дозволяється здати індивідуальне завдання без його презентації або захисту, лише у вигляді набору зображень з коментарями до них, в такому випадку максимальна оцінка – 15 балів
Разом:	100	

Максимальний бал за виконання необов'язкових завдань – 20 балів.

16.2. Умови нарахування балів

Захист результатів індивідуальних та практичних завдань проводиться в інтерактивному режимі персонально з кожним здобувачем (повинна

здійснюватися відповідно до встановлених термінів, у разі виконання завдання з запізненням більше ніж на 2 тижні оцінка знижується на 30%).

Виконані завдання надаються студентом у системі Moodle (звіт по роботі прикріплюється до відповідного завдання у курсі).

16.3. Критерії підсумкового оцінювання

Проміжок за накопичувальною шкалою Університету	Оцінка чотирибальною національною шкалою
90 та вище	відмінно
70–89	добре
50–69	задовільно
1–49	незадовільно

17. Методичне забезпечення

До уваги студентів: усі навчально-методичні матеріали (плани лекцій, презентації, завдання/задачі/ситуаційні вправи тощо) подані в Moodle за посиланням [Нейромережі для дизайнера](#)

18. Рекомендована література

1. Вайт А. В. Основи графічного дизайну. 3-є вид. Київ: ArtHuss, 2021. 272 с.
2. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн. Нові основи / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2020. 248 с.
3. Ейрі Д. Лого дизайн любов = Logo Design Love / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2021. 216 с.
4. Мюллер-Брокманн Й. Сіткові системи у графічному дизайні / пер. з нім. Київ: ArtHuss, 2020. 176 с.
5. Альберс Й. Взаємодія кольору / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2019. 200 с.
6. Прищенко С.І. Кольорознавство : навч. посіб. Київ: Кондор, 2018. 224 с.
7. Василюк А.С., Мельникова Н.І. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. Львів: Вид-во Львівської політехніки, 2017. 312 с.
8. Михайленко В.Є., Сіньков М.М., Нікітін О.М. Інженерна та комп'ютерна графіка: навч. посіб. Київ: Каравела, 2016. 304 с.
9. Пазюк М.М., Віщак О.В. Основи графічного дизайну: навч. посіб. Чернівці: ЧНУ, 2019. 196 с.
10. Порівняння графічних нейромереж. ТОП-10: Midjourney, Adobe Firefly, DALL·E [Електронний ресурс] // CASES Media. 2023. Режим доступу: <https://cases.media>

11. Як створити патерн в Illustrator: два способи [Електронний ресурс]. *Telegraf.Design*. 2022. Режим доступу : <https://telegraf.design>
12. Краковецький О. ChatGPT, DALL·E, Midjourney. Як генеративний штучний інтелект змінює світ. Київ: ArtHuss, 2024. 232 с.
13. Ліч Н. Архітектура в добу III: вступ до III для архітекторів / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2024. 256 с.
14. Крижанівська Н.Я. Основи ландшафтного дизайну: підруч. Київ: Ліра-К, 2020. 288 с..
15. Бриф на дизайн-проект: що це і як написати [Електронний ресурс] *Telegraf.Design*. 2021. Режим доступу: <https://telegraf.design>
16. Шевченко В. В. Композиція плаката: метод. матеріали. Харків: ХДАДМ, 2020. 58 с.

Додаткова інформація з дисципліни (освітнього компонента)

Перелік питань, які виносяться на семестровий контроль розташовано на платформі MOODLE.

Сертифікати проходження дистанційних чи онлайн курсів за відповідною тематикою дисципліни можуть бути зараховані за умови виконання вимог, наведених у відповідному положенні:

«Про затвердження положення про порядок визнання результатів навчання, отриманих в неформальній та інформальній освіті»
<https://library.krok.edu.ua/media/library/category/publicna-informatsiya/polozhennia-poriadok-vyznannia-rezultativ-navchannia-otrymanykh-v-neformalnii-ta-informalnii-osviti-2024.pdf>

КОМУНІКАЦІЇ

1. Базовою платформою для комунікації викладача зі студентами є **Microsoft Teams** та **Moodle**. Важливі повідомлення загального характеру – зокрема, оголошення про терміни подання контрольних робіт та ін. – регулярно розміщуються викладачем у відповідному каналі **Microsoft Teams**.
2. Електронне забезпечення навчання (**Moodle**):

» Якщо забули пароль/логін, направте листа з темою «Забув пароль/логін» за адресою: dist.center@krok.edu.ua

» Презентації лекцій, плани семінарських занять, методичні рекомендації до виконання індивідуальних дослідницьких завдань та групових творчих проектів розміщені на платформі Moodle: за посиланням [Нейромережі для дизайнера](#)

» Інші засоби зв'язку: **Microsoft Teams** (відповідний канал курсу та особистий чат)

3. Для оперативного отримання повідомлень про оцінки та нову інформацію, розміщену на сторінці курсу у Moodle, будь ласка, переконайтеся, що адреса електронної пошти, зазначена у вашому профайлі на Moodle, є актуальною, та регулярно перевіряйте папку «Спам». Якщо за технічних причин доступ до Moodle є неможливим, або ваше питання потребує термінового розгляду, направте електронного листа з позначкою «Важливо» на адресу dist.center@krok.edu.ua. У листі обов'язково вкажіть ваше прізвище та ім'я, курс та шифр академічної групи.
4. Для проведення он-лайн лекцій, семінарських, практичних занять використовується платформа **Microsoft Teams**. Увійдіть за допомогою свого імені користувача і пароля Office 365.
5. З розкладом занять можливо ознайомитись:
<https://www.krok.edu.ua/ua/pro-krok/pidrozdili/strukturni/studentskij-ofis/rozklad>

У разі виникнення проблем з відображенням розкладу, прохання використовувати альтернативні інформаційні ресурси:
» мобільний додаток Telegram Bot «КРОК – віртуальний помічник» або contact@krok_timetable_bot
» інформаційний портал: кабінет студента / кабінет викладача

Графіки консультацій викладачів Університету «КРОК» знаходяться
» у персональному кабінеті студента.

Для цього Вам потрібно обов'язково авторизуватись в системі Office 365.
У разі виникнення запитань щодо входу у Ваш кабінет, пишіть на адресу support@krok.edu.ua

Для персональних запитів використовується сервіс приватних повідомлень (корпоративна пошта університету «Крок» викладача курсу). Відповіді на запити студентів подаються викладачем впродовж трьох робочих днів.

Робочу програму навчальної дисципліни (силабус):

Складено:

доцент кафедри інформаційного менеджменту, математики та статистики, к.ф.-м.н., доцент, Ткаченко Віра Сергіївна;

асистент кафедри комп'ютерних наук Фещенко Микита Ігорович.

Ухвалено кафедрою комп'ютерних наук (протокол № 1 від 28.08.2025 р.)