

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

Циклова комісія економіко-математичних дисциплін і менеджменту



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної  
та навчальної роботи

 Олексій ЖИЛЬЦОВ

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2024 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**КОМП'ЮТЕРНО-ВИДАВНИЧІ ТЕХНОЛОГІЇ**

для студентів

спеціальності

061 Журналістика

освітньо-професійної програми

Видавнича справа та редагування

освітньо-професійного ступеня

фаховий молодший бакалавр

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА Код ЄДРПОУ 453079865	
Програма № <u>1719/24</u>	
Начальник відділу моніторингу якості освіти	
	
(підпис)	(прізвище, ініціали)
« _____ »	20 <u>04</u> р.

Київ-2024

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

Циклова комісія економіко-математичних дисциплін і менеджменту



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-методичної  
та навчальної роботи

Олексій ЖИЛЬЦОВ

\_\_\_\_\_ 2023 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**КОМП'ЮТЕРНО-ВИДАВНИЧІ ТЕХНОЛОГІЇ**

для студентів

спеціальності

061 Журналістика

освітньо-професійної програми

Видавнича справа та редагування

освітньо-професійного ступеня

фаховий молодший бакалавр



Київ-2023



## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни		
	денна форма навчання		
Вид дисципліни	обов'язкова		
Мова викладання, навчання, оцінювання	українська		
Загальний обсяг кредитів/годин (на поточний навчальний рік)	6 /180		
Курс	2	3	
Семестр	3	4	5
Кількість змістових модулів з розподілом:	6		
Обсяг кредитів	3	2	1
Обсяг годин, в тому числі:	90	60	30
Аудиторні	42	28	14
Модульний контроль	6	4	2
Семестровий контроль		16	14
Самостійна робота	42	12	
Форма семестрового контролю	екзамен		

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерно-видавничі технології» є професійна підготовка студентів до раціонального використання традиційних і сучасних засобів комп'ютерних видавничих технологій в професійній діяльності.

Основними завданнями вивчення дисципліни є: сформувати у студентів компетентності, необхідні для ефективного використання засобів комп'ютерних видавничих технологій у своїй майбутній професійній діяльності; сформувати у студентів елементи інформаційної та загальної культури.

У студентів мають бути сформовані такі *предметні компетентності*:

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
<i>Загальні компетентності</i>		
ЗК4	Спроможність працювати в команді. Здатність до міжособистісної взаємодії. Уміння працювати автономно	Модуль 1: 1-7 Модуль 2: 1-6 Модуль 9: 1-3
ЗК6	Здатність орієнтуватися на високий результат. Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій	Модуль 9: 1-3
<i>Фахові компетентності</i>		
ФК-13	Володіння практичними навичками використання комп'ютерних технологій та комп'ютерного дизайну для створення електронного та друкованого продукту	Модуль 1- 9
<i>Предметні компетентності</i>		
	готовність ефективно працювати в команді, координувати виконання завдання із завданнями колег	Модуль 9: 1-3
	уміння застосовувати знання з галузі соціальних комунікацій у своїй професійній діяльності	Модуль 1: 1-6
	знання основних поліграфічних процесів і вимог до поліграфічного виконання видання	Модуль 1: 1-7
	знання про типи друку та етапи додрукованої підготовки	Модуль 1: 1-3

	розуміння призначення, функціональних можливостей і правил використання прикладних програм спеціального призначення	Модуль 2-4, 6-9
	уміння конструювати та реалізовувати графічні алгоритми інструментальними засобами графічних редакторів	Модуль 2, 4, 6
	можливості використання редакторів комп'ютерної графіки	Модуль 2, 4, 6
	розуміння принципів роботи в спеціалізованих графічних пакетах програм, демонструючи знання про їх можливості, переваги і недоліки використання при оформленні документів	Модуль 2, 4, 6
	уміння верстати різні види готового продукту та розуміння особливості процесу	Модуль 1, 7-9

### 3. Результати навчання за дисципліною

В результаті вивчення навчальної дисципліни студент:

- вміє ефективно працювати в команді, координувати виконання завдання із завданнями колег (ПРН-4);
- вміє застосовувати знання з галузі соціальних комунікацій у своїй професійній діяльності (ПРН-9);
- демонструє знання основних поліграфічних процесів і вимог до поліграфічного виконання видання (ПРН-13);
- демонструє знання про типи друку;
- демонструє знання про етапи додрукованої підготовки;
- знає призначення, функціональні можливості і правила використання прикладних програм спеціального призначення;
- знає можливості використання редакторів комп'ютерної графіки;
- вміє конструювати та реалізовувати графічні алгоритми інструментальними засобами графічних редакторів;
- володіє принципами роботи в спеціалізованих графічних пакетах програм, демонструючи знання про їх можливості, переваги і недоліки використання при оформленні документів;
- застосовує комп'ютерні видавничі системи для розв'язування професійних задач;
- демонструє знання про правила верстання;
- здатний верстати різні види готового продукту та знає особливості процесу.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					
		Аудиторна					Самостійна
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
<b>Змістовий модуль 4. Основи растрової графіки</b>							
Тема 1. Основи растрової графіки. Робота з редактором	2	2					
Тема 2. Знайомство з можливостями програми	2			2			
Тема 3. Шари, робота з шарами	6			2			4
Тема 4. Створення растрових зображень. Малювання в растровому редакторі. Інструменти і методи.	2			2			
Тема 5. Робота з інструментами малювання та редагування зображення	7			2			5
Тема 6. Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування	2			2			
Тема 7. Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом	7			2			5
Модульна контрольна робота 4	2						
Разом за змістовим модулем 4	30	2		12			14
<b>Змістовий модуль 5. Microsoft Office Word – найпростіша програма для верстання документів</b>							
Тема 1. Основи роботи з пакетом прикладних програм Microsoft Office. Опрацювання інформації засобами Microsoft Office Word	6	2					4
Тема 2. Нестандартне використання таблиць	2			2			
Тема 3. Створення форм та бланків у Word	2			2			
Тема 4. Технологія створення приміток, виносок, закладок, гіперпосилань, колонтитулів. Режим рецензування	2			2			

Тема 5. Створення і редагування складних документів. Робота із стилями, автотекстом, автозаміною	7			2			5
Тема 6. Створення автозмісту, предметного покажчика. Друк брошури	2			2			
Тема 7. Редагування та форматування довгих текстів	7			2			5
Модульна контрольна робота 5	2						
Разом за змістовим модулем 5	30	2		12			14
<b>Змістовий модуль 6. Векторний графічний редактор Adobe Illustrator</b>							
Тема 1. Векторний графічний редактор. Робота з редактором	2	2					
Тема 2. Робота з кривими Без'є в програмі Adobe Illustrator	5			2			5
Тема 3. Малювання ілюстрації	8			4			
Тема 4. Малювання логотипу	2			2			
Тема 5. Верстання власного логотипу	6			2			4
Тема 6. Верстання візитки	5			2			5
Модульна контрольна робота 6	2						
Разом за змістовим модулем 6	30	2		12			14
<i>Разом за 3 семестр</i>	<i>90</i>	<i>6</i>		<i>36</i>			<i>42</i>
<b>Змістовий модуль 7. Видавнича система Adobe InDesign</b>							
Тема 1. Видавнича система Adobe InDesign	2	2					
Тема 2. Загальні інструменти для роботи з текстом та графічними елементами	6			2			4
Тема 3. Автоматизація роботи з тестом	2			2			
Тема 4. Графіка	2			2			
Тема 5. Робота з таблицями	7			2			5
Тема 6. Розробка макета календаря	2			2			
Тема 7. Верстання календаря	7			2			5
Модульна контрольна робота 7	2						
Тема 8. Верстання. Переддрукарська підготовка	2	2					
Тема 9. Макетування та верстання буклету.	8			4			4
Тема 10. Верстання багатосторінкових документів	7			2			5
Тема 11. Підготовка текстових та графічних елементів	2			2			
Тема 12. Верстання книжки	9			4			5
Модульна контрольна робота 8	2						
Разом з змістовим модулем 7	60	4		24			28
<i>Разом за 4 семестр</i>	<i>60</i>	<i>4</i>		<i>24</i>			<i>28</i>



<b>Змістовий модуль 8. Розробка власного видання</b>							
Тема 1. Теоретичні основи створення видання	2	2					
Тема 2. Розробка текстової інформації публікації	8			4			4
Тема 3. Розробка графічної складової публікації	9			4			5
Тема 4. Верстання публікації	9			4			5
Модульна контрольна робота 9	2						
Разом за змістовим модулем 8	30	2		12			14
<i>Разом за 5 семестр</i>	<i>30</i>	<i>2</i>		<i>12</i>			<i>14</i>
<b>Разом годин</b>	<b>180*</b>	<b>12</b>		<b>72</b>			<b>84</b>

\* з урахуванням модульних контрольних робіт (12 год.)

## **5. Програма навчальної дисципліни**

### **Змістовий модуль 4. Основи растрової графіки**

Основи растрової графіки. Робота з редактором. Знайомство з можливостями програми. Шари, робота з шарами. Створення растрових зображень. Малювання в растровому редакторі. Інструменти і методи. Робота з інструментами малювання та редагування зображення. Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування. Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом.

***Ключові слова:** растрова графіка, шари, інструменти для виділення, інструменти малювання, кольори, коригування, колірне коригування, тонове коригування, контур, текст.*

***Література:** [1-3].*

### **Змістовний модуль 5. Microsoft Office Word – найпростіша програма для верстання документів**

Основи роботи з пакетом прикладних програм Microsoft Office. Нестандартне використання таблиць. Створення форм та бланків у Word. Технологія створення приміток, виносок, закладок, гіперпосилань, колонтитулів. Режим рецензування. Створення і редагування складних документів. Робота із стилями, автотекстом, автозаміною. Створення автозмісту, предметного покажчика. Друк брошури. Робота з довгим документом.

***Ключові слова:** стильове оформлення, форматування, бланки, форми, примітки, виноски, закладки, гіперпосилання, колонтитули, авто зміст, предметний покажчик.*

***Література:** [4, 7, 11].*

### **Змістовий модуль 6. Векторний графічний редактор Adobe Illustrator**

Векторний графічний редактор. Робота з редактором. Робота з кривими Без'є в програмі Adobe Illustrator. Малювання ілюстрації. Малювання логотипу. Створення власного логотипу. Верстання візитки

***Ключові слова:** криві Без'є, логотип, візитівка, малювання ілюстрації.*

***Література:** [1, 3, 4, 9-11].*

### **Змістовний модуль 7. Видавнича система Adobe InDesign**

Видавнича система Adobe InDesign. Загальні інструменти для роботи з текстом та графічними елементами. Автоматизація роботи з тестом. Графіка. Робота з таблицями. Розробка макета календаря. Верстання календаря.

Верстання. Переддрукарська підготовка. Макетування та верстання буклету. Верстання багатосторінкових документів. Підготовка текстових та графічних елементів. Верстання книжки.

***Ключові слова:** професійна видавнича система, верстання, макет, особливості книжкового верстання.*

***Література:** [3, 4, 9].*

## **Змістовний модуль 8. Розробка власного видання**

Практичні навички з розробки власного видання. Створення та підготовка макету, дизайну. Розробка текстової інформації публікації. Розробка графічної складової публікації. Верстання публікації.

***Ключові слова:** видавнича справа, видавнича продукція, правила верстання, правила макетування, правила набору текстової інформації, колір, ілюстрація, текст, макет, редактор, інструменти, прості фігури, простий текст, векторне зображення, верстання, рекламна продукція, растрова графіка, шари, інструменти для виділення, інструменти малювання, кольори, коригування, колірне коригування, тонове коригування, контур, виділення областей, маски, канали, текстові шари, ретушування, багат шарове зображення, професійна видавнича система, верстання, особливості книжкового верстання.*

***Література:** [1 - 5].*

## 6. Контроль навчальних досягнень

### 6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Оцінювання виконання практичних та відповідей на семінарському занятті оцінюється за 10-бальною шкалою.

#### Критерії оцінювання виконання практичних занять

Кількість балів	Значення оцінки (характеристика відповіді)
10	Відмінний рівень виконання завдань/відповідь повна, вичерпна й достатньо обґрунтована з, можливими, незначними недоліками
9	Достатньо високий рівень виконання завдань/відповідь без суттєвих (грубих) помилок, але не містить повних обґрунтувань
8	В цілому добрий рівень виконання завдань/відповідь містить незначну кількість несуттєвих помилок
7	Посередній рівень виконання завдань/відповідь містить значну кількість недоліків та/або незначну кількість помилок
5-6	Мінімально допустимий рівень виконання завдань, містить недоліки та помилки/відповідь неповна, що характеризується—недостатньою обґрунтованістю, фрагментарністю, наявністю недоліків та помилок
3-4	Незадовільний рівень виконання завдань/відповіді, що виявляється у формальному запам'ятанні деяких понять і фактів, без належного їх розуміння, нездатності застосувати такі знання при вирішенні завдань
1-2	Незадовільний рівень виконання завдань/відповіді, що виявляється у неспроможності відтворити означення базових понять, положень, невмінні їх застосувати або виконання завдання / відповідь розпочата чи взагалі відсутня

Оцінювання навчальних досягнень здійснюється за 100-бальною шкалою



## 6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	Бали
1.	Шари, робота з шарами	4	5
2.	Робота з інструментами малювання та редагування зображення	5	5
3.	Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом	5	5
4.	Основи роботи з пакетом прикладних програм Microsoft Office. Опрацювання навчальної інформації засобами Microsoft Office Word	4	5
5.	Створення і редагування складних документів. Робота із стилями, автотекстом, автозаміною	5	5
6.	Редагування та форматування довгих текстів	5	5
7.	Робота з кривими Без'є в програмі Adobe Illustrator	5	5
8.	Малювання власного логотипу	4	5
9.	Верстання візитки	5	5
10.	Верстання календаря	4	5
11.	Розробка макету газети	4	5
12.	Верстання газетної сторінки	4	5
	Разом	96	105

### Критерії оцінювання виконання самостійних робіт

Кількість балів	Значення оцінки (характеристика відповіді)
5	Відмінний рівень виконання з можливими незначними недоліками
4	В цілому добрий рівень виконання, містить незначну кількість несуттєвих помилок
3	Посередній рівень знань, виконання містить значну кількість недоліків
2	Мінімально допустимий рівень виконання

## 6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Модульний контроль проводиться у вигляді:

- тестування
- виконанні практичної роботи
- комбіновано.

Контрольна робота включає питання на вибір однієї правильної відповіді, множинний вибір, впорядкування, встановлення відповідності, з відкритою відповіддю. Максимальна кількість балів за виконання модульної контрольної роботи – 25 балів.

#### **6.4. Форма проведення семестрового контролю та критерії оцінювання**

Форма проведення семестрового контролю: екзамен

Критерії оцінювання:

Виконання тестових завдань – 15 балів.

Виконання практичного завдання – 25 балів.

<b>Бали</b>	<b>Критерії оцінювання практичного завдання</b>
<b>20 – 25 балів</b>	Практичне завдання виконано в повному обсязі
<b>15 – 19 балів</b>	Практичне завдання виконано в повному обсязі, але допущені незначні помилки, або завдання виконано не раціональним способом
<b>10-14 балів</b>	Завдання виконано неповністю, але більше ніж на 2/3 загального об'єму. Є допущенні помилки у виконанні завдання. Алгоритм виконання завдання правильний
<b>5-9 балів</b>	Завдання виконано більше половини. Алгоритм виконання завдання порушений, що привело до неправильного результату
<b>0 - 4 бали</b>	Завдання не виконано, або виконано менше ніж на половину

#### **6.5. Орієнтовний перелік питань для семестрового контролю**

1. Створіть особисту візитку, використовуючи редактор Adobe Illustrator. Запишіть алгоритм її створення.

2. Створіть календар на січень місяць 2018 року, використовуючи редактор Adobe Illustrator. Запишіть алгоритм його створення.

3. Створіть 1 сторінку газети, використовуючи редактор Adobe Illustrator. Запишіть алгоритм її створення.

4. Створіть емблему видавництва, використовуючи редактор Adobe Illustrator. Запишіть алгоритм її створення.

5. Створіть перший аркуш буклету на три фальца для абітурієнтів коледжу, використовуючи редактор Adobe Illustrator. Запишіть алгоритм його створення.

6. Створіть театральну афішу за допомогою редактора Adobe Illustrator. Запишіть алгоритм її створення.

7. Створіть другий аркуш буклету видавництва на три фальца, використовуючи редактор Scribus. Заповніть його інформацією. Запишіть алгоритм його створення.

8. Розробіть майстер-сторінки для парних та непарних сторінок книжки у редакторі Scribus. Запишіть алгоритм їх створення та можливості застосування.

9. Відредагуйте фотографію, використавши корекцію кольору у редакторі Adobe Photoshop. Опишіть інструменти та команди для корекції кольорів.

10. Відредагуйте старе зображення у редакторі Adobe Photoshop. Запишіть алгоритм редагування фотографії.

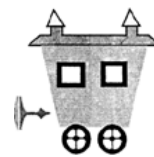
11. Відкоригуйте зображення (за допомогою автоматичних налаштувань) в редакторі Adobe Photoshop. Опишіть потрібні налаштування.

12. Опишіть та створіть різні варіанти текстів (використання інструментів: горизонтальний та вертикальний текст та накладання різних ефектів) у редакторі

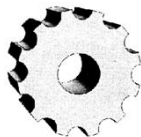
Adobe Photoshop.

13. Зробіть «пластику» та накладіть «макіяж» на задане зображення. Запишіть алгоритм редагування фотографії.

14. Використовуючи графічні примітиви, створіть та запишіть алгоритм створення малюнка у векторному редакторі за зразком:



15. Створіть та запишіть алгоритм створення малюнка у векторному редакторі:

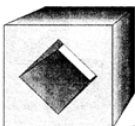


16. Створіть та запишіть алгоритм створення малюнка у векторному редакторі:



17. Опишіть типи тексту у редакторі CorelDRAW. Запишіть алгоритм дій для розташування тексту на різних кривих у редакторі CorelDraw.

18. Створіть та запишіть алгоритм створення малюнка у векторному редакторі:



19. Створіть каталог у 2 фальця, використовуючи редактор InDesign. Заповніть його інформацією обсягом 1 розворот. Запишіть алгоритм його створення.

20. Розробіть 1 аркуш газети на 3 стовпчика з додаванням графічних елементів у програмі InDesign. Запишіть алгоритм його створення.

21. Розробіть листівку до дня Святого Миколая, використовуючи редактор InDesign та запишіть алгоритм її створення.

22. Розробіть фірмову візитку для поліграфії за допомогою редактора InDesign. Запишіть алгоритм її створення.

23. Використовуючи шаблони для лівої та правої сторінки, розробіть 2 сторінки книжки у програмі InDesign. Опишіть доцільність використання шаблонів та етапи їх створення.

24. Створіть шаблони для 2 розділів журналу у редакторі InDesign. Запишіть алгоритм його створення.

25. Відформатуйте файл з книжкою та створіть зміст книжки у програмі InDesign. Запишіть алгоритм роботи з книгою.

26. Відредагуйте публікацію використовуючи режим Рецензування, за допомогою виносок окреслити суперечливі питання. Запишіть алгоритм даної роботи.

27. Створіть свій стиль за допомогою MS Office Word: TNR, 14 pt, подвійний інтервал, відступ першого рядка – 1,5 см, інтервал до абзацу 6 pt, вирівнювання за шириною. Відформатуйте основний текст за допомогою свого стилю. Створіть автоматичний зміст тексту. Запишіть алгоритм даної роботи.

28. Відредагуйте та відформатуйте текст та створіть кінцеві виноски використаних джерел за допомогою MS Office Word. Запишіть алгоритм даної роботи.



29. Опишіть доцільність використання та алгоритм роботи з полями злиття. Засобами MS Office Word підготуйте лист для розсилки 5 адресатам за допомогою полів злиття.

30. Створіть одну сторінку газети, використовуючи редактор Scribus. Запишіть алгоритм її створення.

31. Що таке стандарти Type 1 та TrueType, шрифти Type 1 та TrueType.

32. Що таке кегль, базова лінія, накреслення шрифтів та інтерліньяж.

33. Що таке трекінг та кернінг.

34. Що таке кольороподіл.

35. Що таке системи CMYK та RGB, коли вони використовуються.

36. Які є групи шрифтів, коли вони використовуються.

37. Що таке закрита верстка з виходом на поле, відкрита верстка, глуха верстка та розміщення зображень на полях.

### 6.6. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
<b>A</b>	<b>90 – 100</b> балів	<b>Відмінно</b> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу з можливими незначними недоліками
<b>B</b>	<b>82-89</b> балів	<b>Дуже добре</b> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок
<b>C</b>	<b>75-81</b> балів	<b>Добре</b> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
<b>D</b>	<b>69-74</b> балів	<b>Задовільно</b> – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
<b>E</b>	<b>60-68</b> балів	<b>Достатньо</b> – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
<b>FX</b>	<b>35-59</b> балів	<b>Незадовільно з можливістю повторного складання</b> – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
<b>F</b>	<b>1-34</b> балів	<b>Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу</b> – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

## 7. Навчально-методична карта дисципліни «Комп'ютерно-видавничі технології»

**Разом:** 270 год, лекції – 26 год, практичні роботи – 100 год, самостійна робота – 126 год, модульний контроль – 18 год.

Модулі	Назва модуля	Кіль-ть балів за модуль	Теми лекцій	Теми лабораторних занять	Са мостій на робота	Види поточного контролю
Змістовий модуль IV	Основи растрової графіки	<b>107 балів</b>	Основи растрової графіки. Робота з редактором		<b>15 балів</b>	<b>Модульна контрольна робота 3 (25 балів)</b>
				Знайомство з можливостями програми		
				Шари, робота з шарами		
				Створення растрових зображень. Малювання в растровому редакторі. Інструменти і методи		
				Робота з інструментами малювання та редагування зображення		
				Кольори в растровому редакторі. Управління кольором. Тонове і колірне коригування		
				Контури і фігури. Операції над контурами. Робота з текстом		
Змістовий модуль V	Microsoft office word – найпростіша програма для верстання документів	<b>107 балів</b>	Основи роботи з пакетом прикладних програм Microsoft Office. Опрацювання навчальної інформації засобами Microsoft Office Word		<b>15 балів</b>	<b>Модульна контрольна робота 4 (25 балів)</b>
				Нестандартне використання таблиць		
				Створення форм та бланків у Word		
				Технологія створення приміток, виносок, закладок, гіперпосилань, колонтитулів		
				Створення і редагування складних документів. Робота із стилями, автотекстом, автозаміною		
				Створення автозмісту, предметного покажчика. Друк брошури		
				Редагування та форматування довгих текстів		

Змістовий модуль VI	Векторний графічний редактор Adobe Illustrator.	<b>107 балів</b>	Векторний графічний редактор. Робота з редактором		<b>15 балів</b>	<b>Модульна контрольна робота 5 (25)</b>
				Робота з кривими Без'є в програмі Adobe Illustrator		
				Малювання ілюстрації		
				Малювання логотипу		
				Створення власного логотипу		
				Верстання візитки		
Змістовий модуль VII	Видавнича система Adobe InDesign	<b>199 балів</b>	Видавнича система Adobe InDesign		<b>15 балів</b>	<b>Модульна контрольна робота 6 (25 балів)</b>
				Загальні інструменти для роботи з текстом та графічними елементами		
				Автоматизація роботи з тестом		
				Графіка		
				Робота з таблицями		
				Розробка макета календаря		
				Верстання календаря		
			Верстання. Переддрукарська підготовка			
				Макетування та верстання буклету		
				Верстання багатосторінкових документів		
	Підготовка текстових та графічних елементів					
	Верстання книжки					
Змістовий модуль VIII	Розробка власного видання	<b>92 балів</b>	Видавнича система Adobe InDesign		<b>Модульна контрольна робота (25)</b>	
				Розробка текстової інформації публікації		
				Розробка графічної складової публікації		
				Верстання публікації		

## Рекомендована література

### Основна (базова)

1. Женченко І.В., Женченко М.І. Комп'ютерна графіка : Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6 : інтерактивний практикум. К. : Жнець, 2015. 124 с. : іл.
2. Женченко І.В., Женченко М.І. Комп'ютерна графіка: Adobe Photoshop: навч. посіб. К. : Жнець, 2017. 96 с.
3. Скиба О.П. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.
4. Співак С.М. Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну: навч. Посіб. Ун-т ім. Б. Грінченка, Ін-т суспільства, каф. інформатики. К.: 2013. 160 с.
5. Хамула О.Г., Дмитрів Л.Й. Scribus – програма верстання для видавничих систем : навч. посіб. Львів : Світ, 2015.
6. Пичугін М.Ф., Канкін І.О., Воротніков В.В. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. К. : Центр навчальної літератури, 2019. 348 с.

### Додаткова

7. Буйницька О.П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання. К. : Центр учбової літератури, 2019. 240 с.
8. Василишин Д.В., Василишин О.М. Технологія набору та верстки : навч. посіб. За ред. О. В. Мельникова. Львів : Укр. акад. друкарства, 2011. 272 с.
9. Власій О.О., Дудка О.М. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень : навч.-метод. посіб. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с.
10. Горечко О.М. Об'єктно-орієнтована графіка в пакеті CorelDRAW : навч.-метод. посіб. Львів: Укр. акад. друкарства, 2011. 256с.
11. Іванов В. Основи композиції видання. Львів : Світ, 2013. 232 с.
12. Піскозуб Й.З., Піскозуб Л.Г. LINUX у видавництві та поліграфії : навч. посіб. Львів: Укр. акад. друкарства, 2012. 288 с.
13. Тотосько О.В., Микитишин А.Г., Стухляк П.Д. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. : в 2-х кн. Кн. 1. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
14. Хамула О.Г., Дмитрів Л.Й. Основи комп'ютерних технологій : методичні вказівки до виконання лабораторних робіт (для студентів 4 курсу спеціальності 6.030302 «Видавнича справа і редагування»). Ч.3. Робота у програмах верстки. Львів: Укр. акад. друкарства, 2010. 40 с.
15. Четверикова Т.Г. Комп'ютерна графіка : навч.-метод. посіб. Луцьк, 2016. 110 с. URL : [http://ipk.ucoz.ua/Informatika/komp\\_graf.pdf](http://ipk.ucoz.ua/Informatika/komp_graf.pdf)
16. Шевченко В.Е. Художньо-технічне редагування : підруч. К. : Видавець ПАЛИВОДА А.В., 2010. 516 с.

### Додаткові ресурси

1. БлогIT-ка. Вільне верстання в Scribus. Частина3 : графічні блоки та інші можливості. URL : <http://wel.org.ua/it/об3Opbi>
2. Scribus Open Source Desktop Publishing. URL : <http://www.scribus.net/>