

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА  
Навчально-науковий інститут журналістики  
Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**

Заступник директора  
з навчально-виховної роботи  
Віталій КОРНЄЄВ  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**СПЕЦКУРС НА МИСТЕЦЬКУ ТЕМАТИКУ**  
для студентів

галузь знань  
спеціальність  
освітній рівень  
освітньо-професійна програма  
вид дисципліни

**06 «Журналістика»**  
061 «Журналістика»  
перший, бакалавр  
*журналістика та соціальна комунікація*  
вибіркова

Форма навчання	денна
Навчальний рік	2023/2024
Семестр	7
Кількість кредитів ECTS	6
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Форма заключного контролю	екзамен

Пролонговано: на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_) «\_\_» \_\_ 20\_\_ р.  
(підпис, ПІБ, дата)

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_) «\_\_» \_\_ 20\_\_ р.  
(підпис, ПІБ, дата)

**КИЇВ – 2023**

**Розробники:**

**Вікторія ШЕВЧЕНКО**, д.н із соц.ком., проф., завідувач кафедри мультимедійних технологій і медіадизайну

**Анна ЛІЧЕНКО**, асист. кафедри мультимедійних технологій і медіадизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

Завідувач кафедри мультимедійних  
технологій і медіадизайну

\_\_\_\_\_ (Вікторія ШЕВЧЕНКО)  
(підпис)

Протокол № \_\_ від «\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

Схвалено науково-методичною комісією Навчально-наукового інституту  
журналістики

Протокол від «\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 року № \_\_

Голова науково-методичної комісії \_\_\_\_\_ (Анастасія ВОЛОБУЄВА)

**1. Мета дисципліни** – сформувати в здобувачів вищої освіти навички створення візуального контенту, необхідні для втілення власного медійного проєкту на мистецьку тематику, зокрема вміння працювати з сучасними онлайн-сервісами та програмним забезпеченням для створення статичних та інтерактивних візуалізацій, а також здійснювати грамотну верстку мультимедійних проєктів на різних платформах, дотримуючись законів і принципів дизайну, колористики, типографіки та ін.

## **2. Попередні вимоги до опанування або вибору навчальної дисципліни:**

1. Знати: журналістські стандарти, основну журналістську термінологію, принципи написання різножанрових журналістських текстів, правила перевірки інформації.
2. Вміти: створювати різножанрові журналістські публікації; користуватися пошуковими системами на професійному рівні, верифікувати інформацію, працювати з даними на початковому рівні, створювати візуальний продукт на початковому рівні.

## **3. Анотація навчальної дисципліни:**

Студенти вчаться створювати онлайн-медіа на мистецьку тематику, особлива увага приділяється дизайну медіапродукту. Кваліфікований журналіст, який опанував цей курс за вибором, матиме не лише знання і навички з пошуку та вибору актуальних тем із мистецької тематики, але і вмітиме створювати естетично привабливий журналістський продукт, застосовувати правила дизайну, колористики, типографіки, композиції, вражати свого читача креативним візуальним поглядом на світ. У межах дисципліни студенти навчаються створювати візуальний контент на мистецьку тематику. Практична частина курсу присвячена опануванню новітніх інструментів роботи з візуальним і мультимедійним контентом, а саме: StoryMaps, Flourish, Clip Studio, Adobe Illustrator та ін.

## **4. Завдання (навчальні цілі)**

*Знати:*

- принципи й закони дизайну, композиційні правила, основи колористики та типографіки;
- визначення базових понять: візуальна комунікація, візуальна мова, дизайн-система, візуальний код, композиція, комунікаційний дизайн;
- теорію інформаційного дизайну;
- новітні тенденції в галузі медіадизайну, візуалізації тощо.

*Вміти:*

- створювати візуальні медіапроекти на мистецьку тематику з дотриманням законів і принципів дизайну, композиційних правил, правил інформаційного дизайну;
- використовувати сучасне програмне забезпечення та онлайн-сервіси для створення графічних зображень, візуалізацій тощо;
- аналізувати конкурентний медіапродукт;
- здійснювати пошук актуальних тем для створення візуальних проєктів мистецького спрямування;
- проводити дизайнерське дослідження.

**Дисципліна спрямована на формування наступних програмних компетентностей:**

ЗК02. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

СК08(ЖСК). Здатність формувати інформаційний контент у сфері економіки, права, культури та мистецтва, соціальних питань, міжнародних відносин та інших видів діяльності.

СК09(ЖСК). Здатність створювати медіапродукт у сфері відображення економічних, правових, політичних питань, питань культури та мистецтва, соціальних питань, питань міжнародних відносин та інших видів діяльності.

**5. Результати навчання за дисципліною:**

Результат навчання (1. знати; 2. вміти; 3. комунікація; 4. автономність та відповідальність)		Форми (та/або методи і технології) викладання і навчання	Методи оцінювання та <u>пороговий критерій оцінювання</u> (за необхідності)	Відсоток у підсумковій оцінці з дисципліни
Код	Результат навчання			
1.1	Знати новітні технології створення візуальних журналістських проєктів; базові принципи візуалізації даних, принципи інформаційного дизайну	Лекція, практичне заняття	Тест	10 %
1.2	Знати основи комунікаційних процесів та візуального мислення; типологію візуальних засобів композиції	Лекція	Тест	10 %
1.3	Знати історію та культуру візуалізації та інфографіки як презентацію абстрактних чисельних даних, взаємозв'язків та понять;	Лекція, практичне заняття, самостійна робота	Практичне завдання	10 %

2.1	Вміти збирати, аналізувати та презентувати дані; формулювати ідею та концепцію майбутнього матеріалу; створювати візуальний медіапроект, ефективні публікації;	Практичне заняття, самостійна робота	Завдання для самостійної роботи	10 %
2.2	Вміти інтерпретувати інформацію відповідно до поставленого завдання; застосовувати закони, правила, прийоми дизайну; використовувати візуальні акценти відповідно до поставленого завдання;	Практичне заняття, самостійна робота	Практичне завдання	10 %
2.3	Вміти створювати власні таймлайни, карти, схеми, графіку, статистичну аналітику, керувати читацькою увагою за допомогою кольору.	Практичне заняття, самостійна робота	Практичні завдання, завдання для самостійної роботи	20 %
3.1	Презентувати власний проект.	Самостійна робота	Презентація на іспиті	20 %
3.2	Аналізувати і обґрунтовано пояснювати переваги та недоліки робіт своїх одногрупників.	Практичні заняття	Практичні завдання	5 %
4.1	Самостійно критично опрацьовувати матеріал у вигляді презентацій, текстів лекцій, вебінарів.	Самостійна робота	Тестування	10 %
4.2	Вирішувати комплексні завдання, пов'язані із аналізом композицій	Практичне заняття, самостійна робота	Презентація, перевірка самостійної роботи	5 %
	Разом			100%

**6. Співвідношення результатів навчання дисципліни із програмними результатами навчання** (необов'язково для вибіркових дисциплін, які не входять до блоків спеціалізації).

### **7.1 Форми оцінювання студентів:**

Контроль знань здійснюється за системою ECTS, яка передбачає дворівневе оцінювання засвоєного матеріалу, зокрема оцінювання теоретичної підготовки – результати навчання (знання 1.1 – 1.3), що складає 30% від загальної оцінки, та оцінювання практичної підготовки – результати навчання (вміння 2.1-2.3); (комунікація 3.1-3.2); (автономність та відповідальність 4.1-4.2), що складає 70% загальної оцінки.

*Схема формування оцінки:*

Самостійна робота – 20 балів;

Тестування на лекційних заняттях – 10 балів;

Виконання завдань на практичних заняттях – 30 балів;

Екзамен – 40 балів.

### **Семестрове оцінювання:**

Усі робочі матеріали та завдання, необхідні до виконання, завантажуються у Google Classroom до вказаних термінів. Результати оцінених робіт здобувач вищої освіти отримує на свій акаунт. Підсумкова оцінка розраховується автоматично. Якщо студент здає завдання з запізненням, то бал знижується.

Семестрову кількість балів формують бали, отримані студентом у процесі засвоєння матеріалу на лекційних та практичних заняттях. Загальна оцінка під час навчального періоду складається з балів, отриманих за виконання завдань на практичних заняттях, тестування на лекціях, самостійну роботу.

**Змістовий модуль 1. Візуальні медіапроекти на мистецьку тематику. Медіадизайн.**

Роботи за період навчання	Кількість балів за період навчання	
		Мах – 50 балів
Тестування на лекціях (2 по 5 балів)	$2 \times 3 = 6$	$2 \times 5 = 10$
Виконання завдань на практичних заняттях (6 по 5 балів)	$6 \times 3 = 18$	$6 \times 5 = 30$
Виконання завдань для самостійної роботи (2 по 10 балів)	$2 \times 6 = 12$	$2 \times 10 = 20$
<b>Загальні бали за період навчання</b>	<b>36</b>	<b>60</b>

### **Перелік завдань для самостійної роботи**

Завдання	Бали (Мах. 20)
Підготовка та публікація візуального інтерактивного проєкту на вибір студента	10
Підготовка та публікація візуалізації даних на мистецьку тематику	10
<b>Усього:</b>	<b>20</b>

Альтернативним до виконання завдання для самостійної роботи може бути зарахування результатів навчання, отриманих у неформальній освіті, зокрема проходження курсів, що відповідають тематиці дисципліни. Обов'язковим є засвідчення результатів неформальної освіти сертифікатом. Перелік рекомендованих курсів надається викладачем, здобувач вищої освіти також має право на самостійний вибір курсу, проте обов'язковим є узгодження з викладачем відповідності тематиці дисципліни.

Максимум за семестр студент може набрати 60 балів (семестрова і самостійна робота). Необхідний мінімум для допуску до екзамену – 36 балів. Критично-розрахунковий мінімум – 24 бали.

**- підсумкове оцінювання:**

- форма оцінювання – екзамен;
- максимальна кількість балів – 40 балів.

**- форма оцінювання:**

Іспит із дисципліни проводиться у формі підготовки та захисту візуального журналістського проекту на мистецьку тематику, який публікується у гугл-класі за 5 днів до консультації.

Екзаменаційний практичний проект із дисципліни полягає у підготовці та опублікуванні матеріалу на мистецьку тематику в форматі візуальної історії на обраній студентом платформі. Виконання завдання передбачає самостійний вибір студентом актуальної теми та створення як текстової, так і візуальної складової, оформлення відповідно до правил дизайну.

Складовими візуальної історії повинні бути:

- текстова частина (заголовок, підзаголовок, лід, основний текст, підзаголовки до розділів тощо);
- фотографії або ілюстрації, що розкривають/доповнюють тему (авторські або з посиланням на джерело), відеоматеріали, анімовані зображення тощо;
- візуалізація даних (графік, діаграма або мапа);
- видільні елементи (шрифтові; пробільні; лінійки тощо).

За потреби студент може додавати інші елементи (анімовані зображення, таймлайни, карти історій та ін.), що слугують для додаткового розкриття візуальної історії.

Критерії оцінювання:

- відповідність стилю дизайну й візуальної концепції тематиці матеріалу (мах. 5 б.);
- дотримання правил дизайну (шрифтове оформлення, композиція, колір та ін.) (мах. 5 б.);

- правильність оформлення візуалізації даних; обґрунтований вибір способу кодування даних, форми репрезентації; коректність відображення даних тощо (мах. 5 б.);
- складність технічного виконання (2 б)
- естетичність і креативність (мах. 3 б.).

**- умови допуску до іспиту:**

**Необхідний мінімум для допуску до іспиту – 36 балів.**

Обов'язковим для іспиту є виконання робіт, зазначених у Google Classroom із зазначеними там кінцевими термінами. Кінцеві результати оцінювання підсумовуються за тиждень до іспиту.

Для студентів, які набрали сумарно меншу кількість балів, ніж критично-розрахунковий мінімум – 36 балів, не виконали завдання самостійної роботи в обумовлені терміни, для допуску до іспиту мають виконати ці завдання у продовжений термін.

Студент, який з поважної причини пропустив екзамен, зобов'язаний надати відповідний документ, і викладач, за погодженням з дирекцією Навчально-наукового інституту журналістики, призначає нову дату проведення.

	<b>ЗМ1</b>	<b>Екзамен</b>	<b>Підсумкова оцінка</b>
Мінімум	36	24	60
Максимум	60	40	100

## **7.2 Організація оцінювання:**

Семестрове оцінювання здійснює викладач під час лекційних та практичних занять, а також за результатами перевірки завдань для самостійної роботи. Дедлайни для здачі робіт вказуються в Google Classroom.

**Критерії оцінювання:**

*Змістовий модуль 1. Візуальні медіапроекти на мистецьку тематику. Медіадизайн.*

**Тестування на лекційних заняттях:**

- відповідно до кількості правильних відповідей (кожна правильна відповідь дає 1 бал); максимальна кількість балів – 5 за один тест (10 сумарно);
- тестування виконується впродовж зазначеного часу.

**Виконання завдань на практичних заняттях (одне завдання максимум 5 балів):**

- завдання виконано відповідно до визначених вимог, не містить помилок, студент може пояснити специфіку технічного виконання – 5 балів;
- завдання виконано відповідно до вимог, проте з незначною кількістю помилок, студент може пояснити специфіку технічного виконання – 4 бали;

- завдання виконано відповідно до вимог, проте зі значною кількістю суттєвих помилок, студент може пояснити специфіку технічного виконання лише частково – 3 бали;
- завдання частково виконано відповідно до вимог, проте зі значною кількістю помилок, студент не може пояснити специфіку технічного виконання лише частково – менше 3 балів.

**Виконання завдань для самостійної роботи** (одне завдання максимум 10 балів):

- 1) Підготовка та публікація візуального інтерактивного проєкту на вибір студента)
  - актуальність теми – 2 бали;
  - якість змістового наповнення – 2 бали;
  - дотримання правил дизайну – 2 бали;
  - правильність технічного виконання – 3 бали;
  - естетичність – 1 бал.
- 2) Підготовка та публікація візуалізації даних на мистецьку тематику:
  - правильність вибору графічної форми для репрезентації даних, коректність кодування даних – 4 бали;
  - правильність технічного виконання – 2 бали;
  - наявність усіх необхідних структурних компонентів – 2 бали;
  - актуальність теми – 1 бал;
  - естетичність – 1 бал.

### 7.3 Шкала відповідності оцінок

<b>Відмінно / Excellent</b>	90-100
<b>Добре / Good</b>	75-89
<b>Задовільно / Satisfactory</b>	60-74
<b>Незадовільно / Fail</b>	0-59
<b>Зараховано / Passed</b>	60-100
<b>Не зараховано / Fail</b>	0-59

### 8. Структура навчальної дисципліни

№ п/п	Назва теми	Кількість годин		
		Лекції	Лабораторні	Самостійна робота
Змістовий модуль 1. Візуальні медіапроєкти на мистецьку тематику. Медіадизайн.				
1	Теорія візуальної культури. Візуалізація контенту в медіа.	4	2	5
2	Складники дизайну. Розробка дизайн-концепції медіапродукту.	6	-	5

2	Форми візуальної комунікації: фотографія, ілюстрація, графіка, типографіка, символ, піктограма, діаграма, інфографіка та ін.	4	-	4
3	Основи графічного дизайну: композиція, модульність, колористика, типографіка.	8	2	4
4	Візуальний сторітелінг. Інтерактивні візуальні проекти	8	2	4
5	Інформаційний дизайн. Інфографіка. Способи кодування інформації.	6	2	4
6	Візуалізація даних. Функції візуалізації. Збір та аналіз даних. Види візуалізацій. Структура графіку. Каталоги візуалізації даних.	6	2	4
7	Візуалізація даних: порівняння величин. Стовпчикова діаграма. Гістограма. Стовпчикова діаграма з групуванням. Діаграма з накопиченням.	-	2	4
8	Візуалізація даних: частина і ціле. Секторна діаграма. Треемарс.	-	2	4
9	Візуалізація даних: зміни в часі. Лінійний графік. Таймлайн.	-	2	4
11	Піктографічна діаграма. Wordcloud.	-	2	4
12	Візуалізація даних за допомогою мап. Види мап, інткррактивні мапи.	-	2	4
13	Мапи історій.	-	4	4
14	Комікс у медіа.	-	4	4
15	Верстка онлайн-візуальних медіапроектів на веб-платформах: правила та принципи	-	6	12
16	Візуальні медіапроекти на мистецьку тематику	-	6	28
	<b>ВСЬОГО</b>	<b>42</b>	<b>40</b>	<b>98</b>

**Загальний обсяг 180 год.**, в тому числі:

Лекції - **42** год.

Практичні заняття - **40** год.

Самостійна робота – **98** год.

## **9. Рекомендовані джерела:**

### **Основні:**

1. Бойлен А. Візуальна культура. Київ : ArtHuss, 2021. 208 с.
2. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с.
3. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
4. Evansy M. Logo. Laurence King, 2021. 432 p.
5. Лаптон Е. Графічний дизайн. Нові основи. Київ : ArtHuss, 2020. 264 с.

6. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайн дослідження. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
7. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
8. Синепупова Н. Композиція: тотальний контроль. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.
9. Шевченко В. Е. Форми візуалізації в сучасному журналі : монографія / Вікторія Шевченко. – К.: Видавець Паливода А. В., 2013. – 340 с.
10. Шевченко В. Журналістика даних і візуалізація // Підручник з крос-медіа / Видавці І. Крессу, М. Гузун, Л. Василик. – Bonn/Germany – Sibiu/Romania: Schiller Publishing House, 2015. – С. 92-98.
11. Шевченко В. Мультимедійний контент : конспект лекцій з навчальної дисципліни. К. : Інститут журналістики, 2016. URL: <http://smd.univ.kiev.ua/?p=13273>
12. The Data Journalism Handbook. How Journalists Can Use Data to Improve the News./ Jonathan Gray, Lucy Chambers, Liliana Bounegru. – UK: O'Reilly Media, 2012. – 242 p.

#### **Додаткові:**

13. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
14. Бондар Л. Illustration in Ukraine. Ілюстрація в Україні. Київ : CP Publishing, 2021. 208 с.
15. Кросмедіа: контент, технології, перспективи : колективна моногр. / за заг. ред. д. н. із соц. ком. В. Е. Шевченко; Інститут журналістики Київського національного університету імені Тараса Шевченка. К. : Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну Інституту журналістики Київського національного університету імені Тараса Шевченка, 2017. 234 с. URL: <http://journal.univ.kiev.ua/evm/index.php/naukova-st/monohrafiia-1/359-kolektyvna-monohrafiia-krosmedia-kontent-tekhnologii-perspektyvy>
16. Лєсняк В. Відтворення шрифтової спадщини. 40 оригінальних шрифтів. Київ : ArtHuss, 2020. 160 с.
17. Сент-Клер К. Потаємне життя барв. Київ : КМ-БУКС, 2021. 296 с.
18. Seddon T. Evolution of Type: A Graphic Guide to 100 Landmark Typefaces. Thames and Hudson Ltd, 2015. 256 p.