

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



«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Заступник директора
з навчально-виховної роботи
Іришталій КОРНЄЄВ
_____ 2022 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Медіадизайн
для студентів

ВА 2-1

галузь знань	06 «Журналістика»
спеціальність	061 «Журналістика»
освітній рівень	другий (магістерський)
освітня програма	Цифрові медіа
вид дисципліни	вибору студента

Форма навчання	денна
Навчальний рік	2022/2023
Семестр	3
Кількість кредитів ECTS	4
Мова викладання	українська
Форма заключного контролю	екзамен

Пролонговано: на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» 20__р.

КИЇВ – 2022

Розробник:

Вікторія ШЕВЧЕНКО, доктор наук із соціальних комунікацій, професор,
завідувач кафедри мультимедійних технологій і медіадизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

Завідувач кафедри мультимедійних технологій і
медіадизайну  (Вікторія ШЕВЧЕНКО)

Протокол № 13 від 3 червня 2022 р.

Схвалено науково-методичною комісією Навчально-наукового інституту
журналістики

Протокол №1 від 29 серпня 2022 року

Голова науково-методичної комісії  (Анастасія ВОЛОБУЄВА)

29 серпня 2022 року

1. Мета дисципліни

Метою вивчення дисципліни «Медіадизайн» є формування вмінь і навичок створення цифрового медійного продукту з урахуванням законів медіадизайну, психології сприйняття інформації, особливостей візуальної мови медіа. Студенти вивчають окремі складники медіадизайну (типографіку, колористику, закони та принципи композиції, символіку), практично засвоюють усі етапи розробки дизайн-концепції різних видів цифрових медіа та її практичну реалізацію за допомогою інструментів і програмних засобів.

2. Попередні вимоги до опанування або вибору навчальної дисципліни:

1. Знати специфіку контенту різних видів медій, вимоги до контенту і можливостей сучасних програмних засобів для створення контенту; особливості психології сприйняття інформації, візуальної мови медіа;
2. Володіти навичками роботи з професійним програмним забезпеченням для обробки зображень.

3. Анотація навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Медіадизайн» є дисципліною вибору освітньо-професійної програми «Цифрові медіа» підготовки фахівців за освітньо-кваліфікаційним рівнем «Магістр» галузі знань 061 «Журналістика». Дисципліна включає знання з композиції та дизайну, типографіки та колористики, їх застосування для конкретних медіапродуктів, розглядає різні форми візуальної комунікації: символи, логотипи, фотографії, інфографіка, абстрактні зображення, відео і монтаж. Студенти знайомляться з теоретико-практичними комплексами дизайн-проектування сучасних медіа, вивчають складники медіадизайну, поняття і процеси в розробці UI/UX/IA-дизайну з урахуванням взаємодії «контент-користувач».

4. Завдання (навчальні цілі):

- засвоєння студентами теоретичних та практичних знань та навичок в галузі практичного медіадизайну; вибір відповідної візуальної форми для певної цільової аудиторії та специфіки інформації;
- можливість виконувати завдання з проектування власного візуального продукту, ознайомлення з методикою аналізу та редагування фото і відео матеріалів для цифрових медіа відповідно до потреб цільової аудиторії;
- опанування дизайнерського інструментарію програмних пакетів Adobe;
- створення айдентики різного типу і призначення;
- інтегрувати свої знання з медіадизайну в практиці створення елементів візуалізації даних, інфографіки.

Загальні компетенції відповідно до ОПП, що реалізуються при вивченні дисципліни «Медіадизайн»:

ЗК-1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК-3. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК-7. Здатність розробляти проекти та управляти ними.

ЗК-8. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість.

Фахові компетенції відповідно до ОПП, що реалізуються при вивченні дисципліни «Медіадизайн»:

ФК-1. Здатність використовувати спеціалізовані концептуальні знання з соціальних комунікацій, набуті у процесі навчання або професійної діяльності на рівні новітніх досягнень в інноваційній діяльності або дослідницькій роботі при виготовленні мультимедійного/інтерактивного контенту для цифрових медіа.

ФК-4. Здатність проводити дослідницьку або інноваційну діяльність у галузі соціальних комунікацій для планування роботи цифрових медіа та досягнення стратегічних цілей з охоплення широкої аудиторії.

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 пороговий критерій оцінювання (за необхідності)	Відсоток у підсумко вій оцінці з дисциплі ни
Код	Результат навчання			
1.1	Знати закони, правила дизайну, типографіки; елементи візуалізації даних; методіку аналізу та редагування графічних матеріалів для цифрових медіа, складники айденстики медіа	Лекція, лабораторне заняття	Екзаменаційний тест	20%
2.1	Вміти працювати з інструментарієм для створення прототипів продуктів медіадизайну.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Виконання практичних завдань	10%
2.2	Вміти експериментувати з різними формами та технологіями створення медіапродукції.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Виконання практичних завдань	10%
2.3	Вміти проектувати власний візуальний продукт, відповідно до потреб цільової аудиторії.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Виконання практичних завдань	10%
2.4	Вміти створювати айдентику різного типу і призначення.	Лабораторне заняття,	Виконання практичних завдань	10%

		самостійна робота		
3.1	Аналізувати і обґрунтовано пояснювати переваги та недоліки проєктів своїх одногрупників; вміти презентувати власний медійний продукт, обґрунтовано доводити власну концепцію.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Захист власного продукту, презентації на лабораторних заняттях	20%
4.1	Вміння критично мислити. Вміння вибудовувати редакційно-видавничий процес нового медіапродукту та його стратегію розвитку, вдосконалення.	Лекція, лабораторне заняття, самостійна робота	Кейс-задача, презентація проєкту	20 %
	Разом:			100%

6. Співвідношення результатів навчання дисципліни із програмними результатами навчання

Результати навчання дисципліни (код)	1.1	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	4.1
Програмні результати навчання (назва)							
ПРН-1. Аналізувати та узагальнювати результати досліджень і робити висновки про закономірності функціонування медійного продукту у цифровому середовищі.	+						
ПРН-3. Планувати дослідження у галузі соціальних комунікацій на замовлення стейкхолдерів, що зацікавлені в точній, масштабній та оперативній інформації щодо цифрових медіа.						+	+
ПРН-7. Планувати час на проведення досліджень чи розробку інноваційного проєкту використовуючи сучасні гнучкі методики управління проєктами у цифровому середовищі.		+	+	+			+
ПРН-8. Показувати проблемні питання у діяльності сучасних медіаорганізацій, що неповною мірою або неправильно використовують мультимедійні/інтерактивні технології у цифровому середовищі.	+					+	+

ПРН-10. Застосовувати спеціалізовані концептуальні новітні знання з соціальних комунікацій при плануванні наукової роботи чи розробки інноваційного проєкту, що реалізуються в середовищі цифрових медіа та послуговуються мультимедійними/інтерактивними технологіями.		+	+	+	+		
ПРН-13. Проводити опитування аудиторії в рамках планованого наукового дослідження використовуючи онлайнві інструменти та технології, автоматизовані засоби опрацювання великої кількості даних.						+	+

7. Схема формування оцінки.

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), що складає 20% від загальної оцінки й оцінювання практичної підготовки – результати навчання (вміння 2.1., 2.2., 2.3., 2.4.); (комунікація 3.1); (автономність та відповідальність 4.1), що складає 80% загальної оцінки. Програма складається з одного змістового модуля.

Схема формування оцінки:

- усна відповідь на лабораторних заняттях – 4 б.
- виконання і презентація власних робіт на лабораторних заняттях – 36 б.
- виконання завдань для самостійної роботи – 20 б.

Семестрове оцінювання:

Всі робочі матеріали та завдання, необхідні до виконання, завантажуються у Google Classroom. Студент має завантажити виконані роботи у терміни, зазначені для кожного завдання. Результати оцінених робіт студент отримує на свій акаунт. Підсумкова оцінка розраховується відповідно до отриманих балів. Якщо студент не здав вчасно завдання, бал знижується. Семестрову кількість балів формують бали, отримані студентом у процесі виконання та презентації проєктів, усних відповідей і виконання завдань для самостійної роботи. Самостійна робота передбачає опрацювання презентацій відповідно до тем занять, виконання завдань відповідно до графіку, зазначеного у Google Classroom.

Роботи за період навчання	Кількість балів за період навчання	
		Max.
Усна відповідь на лабораторних заняттях	2	4
Виконання і презентація власних робіт на лабораторних заняттях (4 по 9 балів)	22	36

Виконання завдань для самостійної роботи (2 по 10 балів)	12	20
	36	60

Перелік завдань для самостійної роботи

Завдання	Бали (Max 20)
Опрацювання теоретичного матеріалу, поданого в презентаціях, і пошук прикладів застосування різних типів композиції, схем поєднання кольорів, сполучення гарнітур у медіапродуктах	10
Створення інфографіки	10
Всього:	20

Альтернативним до виконання завдання для самостійної роботи може бути зарахування результатів навчання, отриманих у неформальній освіті, зокрема проходження курсів, що відповідають тематиці дисципліни, на платформах Coursera, Prometheus, EdEra, EdX та ін, а також короткострокових та середньострокових навчальних онлайн програм вітчизняних та закордонних медіаорганізацій. 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.

Підсумкове оцінювання:

Форма оцінювання – екзамен у вигляді тесту. Екзаменаційний тест складається з 40 питань. Кожне питання оцінюється в 1 бал. Тестування відбувається онлайн в Google-формі. Максимальна кількість балів – 40. Максимальна кількість балів за семестр – 100 балів. Для отримання загальної позитивної оцінки з дисципліни оцінка за екзамен не може бути меншою 24 балів.

- умови допуску до екзамену:

Студенти мають виконати роботи, зазначені у Google Classroom, до встановлених термінів. Необхідний мінімум для допуску до екзамену – 36 балів. Студенти, які набрали меншу кількість балів, ніж критично-розрахунковий мінімум – 36 бали, не виконали завдання до самостійної роботи, для допуску до екзамену повинні виконати додаткові завдання, узгоджені з викладачем (допускний колоквіум), що дають можливість набрати не більше 60 % від максимальної оцінки, тобто 36 балів. Якщо студент не з'явився на підсумковий контроль у формі екзамену, у поточній рейтинговій відомості зазначається «не з'явився» та виставляється «0» балів за екзамен. Студент, який з поважної причини пропустив екзамен, зобов'язаний надати відповідний документ, і викладач, за погодженням із дирекцією Навчально-наукового інституту журналістики, призначає нову дату проведення. Відпрацювання та перездачі здійснюються у відповідності до «Положення про систему забезпечення якості освіти та освітнього процесу в

Київському національному університеті імені Тараса Шевченка» від 12 червня 2020 року.

	ЗМ1	Екзамен	Підсумкова оцінка
Мінімум	36	24	60
Максимум	60	40	100

7.2 Організація оцінювання

Дисципліна складається з 1 змістового модуля, що включає в себе лекції, лабораторні заняття та самостійну роботу. Підсумкова форма оцінювання – екзамен. Оцінювання успішності знань студентів здійснюється у формі семестрового оцінювання (усна відповідь, виконання і презентація проєктів на лабораторних заняттях, завдання до самостійної роботи) і підсумкового оцінювання на екзамені в формі тесту.

Успішне виконання завдання – отримання за роботу не менше 60% від максимальної оцінки.

Критерії оцінювання:

1. Усна відповідь:

- студент у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно та аргументовано його викладає, глибоко та всебічно розкриває зміст поставленого завдання, використовуючи обов'язкову та додаткову літературу – 4 бали;
- студент у достатньому обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно його викладає, але може не вистачати аргументації в поясненнях, в основному розкриває зміст поставленого завдання, використовує обов'язкову літературу – 3 бали;
- в цілому володіє навчальним матеріалом, але не демонструє глибини знань, не спирається на необхідну навчальну літературу, має у відповіді суттєві неточності – 2 бали;

2. Проектна робота (виконання і презентація проєктів на лабораторних заняттях: брендбуку, елементів айдентики, прототипів, тизерів):

- студент в повному обсязі використав теоретичний матеріал для виконання проєкту, проєкт повністю відповідає критеріям (естетичність, креативність, технічне виконання, відповідність концепції, єдність стилю), вміє аргументувати вибір та презентувати проєкт – 9 балів;
- студент частково використав теоретичний матеріал для виконання проєкту, проєкт частково відповідає критеріям (естетичність, креативність, технічне виконання, відповідність концепції, єдність стилю), студент здатен пояснити технологію виконання, є незначна кількість помилок – 7-8 балів;

- у виконаному завданні є суттєві недоліки, проєкт частково відповідає критеріям (естетичність, креативність, технічне виконання, відповідність концепції, єдність стилю), студент здатен лише частково пояснити технологію виконання – 5-6 балів;
- у виконаному завданні є значна кількість суттєвих недоліків, проєкт частково відповідає критеріям (естетичність, креативність, технічне виконання, відповідність концепції, єдність стилю), студент не здатен пояснити технологію виконання – менше 5 балів, завдання не виконано на достатньому рівні.

3. Завдання для самостійної роботи:

1. Опрацювання теоретичного матеріалу, поданого в презентаціях, і пошук прикладів застосування різних типів композиції (10 прикладів), схем поєднання кольорів (10 прикладів), сполучення гарнітур у медіапродуктах (10 прикладів):

- теоретичний матеріал використано в повному обсязі для виконання завдання, всі приклади дібрано правильно, вказано джерела, вибір детально обгрунтовано – 10 балів;
- теоретичний матеріал використано в повному обсязі для виконання завдання, проте не всі приклади дібрано правильно, міститься незначна кількість помилок, вказано джерела, вибір обгрунтовано – 8-9 балів;
- теоретичний матеріал використано лише частково для виконання завдання, не всі приклади дібрано правильно, міститься суттєві помилки, вибір обгрунтовано частково – 6-7 балів;
- теоретичний матеріал опрацьовано не в повному обсязі, дібрані приклади є неправильними, міститься значна кількість суттєвих помилок – менше 5 балів, завдання не виконано на достатньому рівні.

2. Створення інфографіки:

- інфографіка повністю відповідає критеріям (доцільність вибору різновиду інфографіки залежно від мети візуалізації та типу даних, естетичність, композиційна цілісність, єдність стилю, точність подання даних, читабельність) та вимогам до структури (заголовки, підзаголовки, джерела даних, підписи до осей, легенда та ін.), помилки відсутні – 10 балів;
- інфографіка частково відповідає критеріям та вимогам до структури, є незначна кількість помилок – 8-9 балів;
- інфографіка частково відповідає критеріям та вимогам до структури, є незначна кількість суттєвих помилок – 6-7 балів;
- інфографіка частково відповідає критеріям та вимогам до структури, є значна кількість суттєвих помилок – менше 5 балів, завдання не виконано на достатньому рівні.

Всі завдання завантажуються в Google Classroom до вказаних кінцевих термінів. Студент із індивідуальним графіком навчання виконує обов'язкові завдання, зазначені в Google Classroom відповідно до тем занять, відповідно до затвердженого графіка.

7.3 Шкала відповідності оцінок

Відмінно / Excellent	90-100
Добре / Good	75-89
Задовільно / Satisfactory	60-74
Незадовільно / Fail	0-59

8. Структура навчальної дисципліни.

№ п/п	Назва теми	Кількість годин		
		лекції	лабораторні	самостійна робота
Змістовий модуль 1. Медіадизайн				
1.	Медіадизайн. Історія дизайну та стиль. Основні поняття і терміни.	4	0	2
2.	Складники дизайну. Розробка дизайн-концепції медіапродукту	4	0	2
3.	Дизайн digital-медіа. UI / UX / IA design	0	0	10
4.	Типографіка.	2	0	2
5.	Колористика медіа	4	0	4
6.	Композиційні прийоми, правила і засоби	4	2	10
7.	Інфографіка та візуалізація	4	2	10
8.	Айдентика медіа. Брендбук. Гайдбук. Логобук	2	2	10
9.	Мокапи у медіадизайні	0	2	10
10.	Прототипування медіа. Програмні засоби	0	4	10
11.	Моушиндизайн. Основні принципи і програмні засоби.	0	2	10
	ВСЬОГО	24	14	80

Загальний обсяг 120 год. (4 кредити), в тому числі:

лекцій – 24 год.

лабораторні заняття – 14 год.

консультації – 2 год.

самостійна робота – 80 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. Лаптон Е. Графічний дизайн. Нові основи. Київ: ArtHuss, 2020. 264 с.
5. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайн дослідження. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
6. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
7. Синєпулова Н. Композиція: тотальний контроль. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.
8. Ситник О. Медіадизайн. Айдентика. Київ: Інститут журналістики, 2021. 92 с.
URL:<https://drive.google.com/file/d/1XdS5PqaOQhMuzVOp8lqCTMMMNBqppqbeL/view>
9. Шевченко В. Елементи дизайну. URL: https://issuu.com/home/published/5-element_design
10. Шевченко В. Композиційні схеми. URL: <https://issuu.com/home/published/5-element-schem>
11. Шевченко В. Правила кольору: презентація лекції з дисципліни «Медіадизайн», 2021. URL: <http://labs.journ.knu.ua/mtmd/8285/shevchenko-v-e-pravy-la-koloru-prezentatsiya-lektsiyi-z-dystsyplyny-mediadyzajn/>
12. Шевченко В. Принципи дизайну. URL: https://issuu.com/victoryshe/docs/1-100_princip_design.pptx
13. Evamy M. Logo. Laurence King, 2021. 432 p.

Додаткові:

1. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
2. Бондар Л. Illustration in Ukraine. Ілюстрація в Україні. Київ : CP Publishing, 2021. 208 с.
3. Кросмедіа: контент, технології, перспективи : колективна моногр. за заг. ред. 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://journ.univ.kiev.ua/evm/index.php/naukova-st/monohrafiia-1/359-kolektyvna-monohrafiia-krosmedia-kontent-tekhnologii-perspektyvu>
4. Лєсняк В. Відтворення шрифтової спадщини. 40 оригінальних шрифтів. Київ : ArtHuss, 2020. 160 с.
5. Сент-Клер К. Потаємне життя барв. Київ: КМ-БУКС, 2021. 296 с.
6. Шевченко В. Мультимедійний контент : конспект лекцій з навчальної дисципліни. К.: Інститут журналістики, 2016. URL: <http://smd.univ.kiev.ua/?p=13273>

7. Seddon T. Evolution of Type: A Graphic Guide to 100 Landmark Typefaces. Thames and Hudson Ltd, 2015. 256 p.
8. Онлайн курс «Нативна реклама» / OSCE. Режим доступу: https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:OSCE+NATIVEADS101+2018_T3/about