

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

Навчально-науковий інститут журналістики  
Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Заступник директора  
з навчально-виховної роботи  
Віталій КОРНЄЄВ  
2022 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі  
для студентів

галузь знань  
спеціальність  
освітній рівень  
освітня програма  
вид дисципліни

06 “Журналістика”  
061 “Журналістика”  
другий (магістерський)  
Цифрові медіа  
обов’язкова

Форма навчання	денна
Навчальний рік	2022 / 2023
Семестр	1
Кількість кредитів ECTS	4
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Форма заключного контролю	екзамен

Пролонговано: на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_) «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_р.

КИЇВ – 2022

**Розробник:**

Руслан ВЕРБОВИЙ, кандидат наук із соціальних комунікацій,  
асистент кафедри мультимедійних технологій і медіадизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

Зав. 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 ВОЛОБУСВА)

29 серпня 2022 року

**1. Мета дисципліни** – навчити студентів здійснювати управління мультимедійними проектами в цифровому середовищі, вести супровідну документацію. Студенти опановують вміння визначати ідею і концепцію проекту, застосовувати принципи Agile в управлінні мультимедійними проектами.

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

1. Володіння навичками пошуку інформації в інтернеті.
2. Знання своєрідності Digital-середовища.
3. Навички роботи з мультимедійним та інтерактивним контентом.
4. Вміти грамотно писати українською мовою.

**3. Анотація навчальної дисципліни:**

Навчальний курс «Управління мультимедійними проектами в цифровому середовищі» направлений на розуміння студентами термінології, що застосовується в управлінні мультимедійними проектами у цифровому середовищі, його цілей та принципів. Вивчаються різні моделі управління проектами, їх переваги та недоліки. Окрім того, студенти опановують вміння здійснювати конкурентний аналіз в цифровому середовищі, формувати новацію цінності інформаційного продукту, здійснювати брендинг та ремаркетинг проектів в галузі цифрових медіа.

**4. Завдання (навчальні цілі):**

- Отримати знання про моделі управління проектами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проектами.
- Опанувати методологію управління проектами Scrum, інструменти прийняття рішень.
- Навчитися формувати ідею та концепцію проекту в галузі цифрових медіа.
- Освоїти інструментарій управління мультимедійними проектами в цифровому середовищі.

Дисципліна спрямована на формування наступних програмних компетентностей:

**Загальні компетенції відповідно до ОПП, що реалізуються при вивченні дисципліни «Управління мультимедійними проектами в цифровому середовищі»:**

ЗК2 Здатність планувати час та управляти ним.

ЗК6 Здатність приймати обґрунтовані рішення.

ЗК7 Здатність розробляти проекти та управляти ними.

**Фахові компетенції відповідно до ОПП, що реалізуються при вивченні дисципліни:**

ФК6 Здатність приймати рішення у складних і непередбачуваних умовах дослідницької або інноваційної роботи, що потребує застосування нових

підходів та прогнозування при запуску власних стартапів в галузі цифрових медіа та при впровадженні власних інноваційних проєктів.

ФК7 Здатність показувати свою відповідальність за розвиток професійного знання і практик та давати оцінку стратегічному розвитку команди при розробці позиціонування власних цифрових медіа, впровадженні медійних інновацій та в управлінні онлайн-овими проєктами.

### 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	Відсоток у підсумко вій оцінці з дисциплі ни
Код	Результат навчання			
1.1.	Знати термінологію, що застосовується в управлінні мультимедійними проєктами у цифровому середовищі.	практико-орієнтоване навчання, дослідницька робота, самостійна робота, лекція, семінарське заняття	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
1.2.	Знати цілі та принципи управління проєктами у цифровому середовищі	Лекції, дискусії, самостійна робота, консультації, практичні заняття, мозковий штурм, творчий метод	Усна відповідь, презентація, портфоліо, екзамен	10 %
1.3.	Мати уявлення про різні моделі управління проєктами, їх переваги та недоліки.	Лекції, дискусії, вебінари, семінарські заняття, самостійна робота	тест, усна відповідь	10 %

2.1.	Вміти визначати ідею та концепцію проєкту, вести супровідну документацію до проєктів в галузі цифрових медіа, розробляти власну документацію.	Семінарське заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
2.2.	Вміти застосовувати принципи Agile в управлінні мультимедійними проєктами, використовувати Scrum в своїй професійній діяльності, мотивувати членів робочого колективу до високої продуктивності.	семінарські заняття, case-study, проєктна робота, мозковий штурм	захист проєкту, презентації	10 %
2.3.	Вміти здійснювати конкурентний аналіз в цифровому середовищі, формувати новацію цінності інформаційного продукту.	Семінарське заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
3.1	Презентувати власний проєкт.	Семінарське заняття, самостійна робота	Презентація , виконання практичних завдань	10 %
3.2.	Аналізувати і обґрунтовано пояснювати переваги та недоліки робіт своїх одногрупників.	Семінарське заняття, самостійна робота	Презентація , обговорення, проєктна робота	10 %
4.1	Самостійно критично опрацьовувати матеріал у вигляді презентацій, текстів лекцій та вебінарів, розробляти власний проєкт.	Семінарське заняття, самостійна робота	Усна відповідь, проєктна робота	10 %
4.2.	Вирішувати комплексні завдання, пов'язані із написанням текстів для цифрових медіа.	Семінарське заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
	<b>Разом:</b>			<b>100%</b>

Комунікаційні компетенції студента, яких успішно засвоїв курс, виявляються у здатностях працювати в команді з розумінням функціональних обов'язків,

обговоренні доцільності та правильності застосування певних підходів та інструментів.

Автономність та відповідальність студента після вивчення дисципліни виявляється у можливостях самостійної діяльності у фаховій галузі, розумінні принципів роботи.

#### **6. Співвідношення результатів навчання дисципліни із програмними результатами навчання:**

<b>Результати навчання дисципліни (код). Програмні результати навчання</b>	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2
ПРН2. Планувати дослідження у галузі соціальних комунікацій на замовлення стейкхолдерів, що зацікавлені в точній, масштабній та оперативній інформації щодо цифрових медіа.	+								+	
ПРН6. Робити висновки про результативність досліджень у галузі цифрових медіа, враховуючи їх міждисциплінарний характер, мінливість результатів та практичну значущість.		+						+		
ПРН7. Планувати час на проведення досліджень чи розробку інноваційного проєкту використовуючи сучасні гнучкі методики управління проєктами у цифровому середовищі.			+				+			
ПРН-15. Робити висновки про незавершеність дослідження і застосування нових підходів у галузі цифрових медіа, пропонувати подальші їх перспективи.				+		+				

ПРН-16. Писати звіт про роботу медійного колективу з викладенням пропозицій щодо поліпшення професійної діяльності при реалізації проєктів у сфері цифрових медіа, оформлювати його та презентувати широкому загалу.					+					+
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---

## 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 1.1–1.3), що складає 30% від загальної оцінки й **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.

Всі робочі матеріали та завдання, необхідні до виконання, завантажуються у Google-class. 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.

### Семестрове оцінювання:

Семестрову кількість балів формують бали, отримані студентом у процесі засвоєння матеріалу на лекційних та семінарських заняттях та виконання самостійних робіт.

Дисципліна складається з двох модулів. За аудиторну та самостійну роботу студент може набрати максимум 60 балів, за екзамен - максимум 40.

### Оцінювання за формами контролю:

Вид навчальних робіт	ЗМ 1		ЗМ 2	
	Min 18	Max 30	Min 18	Max 30
Усна відповідь	1	2	1	2
Тест	1	2	1	2
Доповнення	1	2	1	2
Активність на лекціях	2	4	2	4
Розробка та обґрунтування власної теми для проєкту за системою “канбан”, “scrum”	3	5	3	5

Завдання для самостійної роботи	10	15	10	15
---------------------------------	----	----	----	----

### Перелік самостійних робіт

Завдання	Бали (Мах 30)
Розпланувати власний проєкт за системою “канбан”	10
Розпланувати власний проєкт за системою “scrum”	10
Розробити власну сітку проєкту	10
<b>Всього:</b>	<b>30</b>

Всі завдання завантажуються студентом у Google Class відповідно до зазначених термінів. Критерії оцінювання вказуються біля кожного завдання у Google Classroom. У разі відсутності студента на семінарському занятті, розглянуті питання відпрацьовуються у письмовій формі. Загальна кількість балів за аудиторну роботу складає максимум 30 балів, за самостійну роботу - 30 балів. Екзамен - 40 балів

#### Підсумкове оцінювання:

Контроль здійснюється за модульно-рейтинговою системою.

Екзамен проводиться у вигляді тесту (максимум 40 балів).

#### Умови допуску до підсумкового контролю:

Навчальна дисципліна оцінюється за модульно-рейтинговою системою. Результати навчальної діяльності студентів визначаються за 100-бальною шкалою. Умовою успішності вивчення дисципліни є виконання завдань, зазначених у Google-class. Дисципліна складається з 2 модулів, за які студент може набрати максимально 60 балів і мінімально – 36 балів.

	Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2	Екзамен	Підсумкова оцінка
Мінімум	18	18	24	60
Максимум	30	30	40	100

Якщо студент не з'явився на підсумковий контроль, у поточній рейтинговій відомості зазначається «не з'явився» та виставляється «0» балів. Студент, який з поважної причини пропустив ПК, зобов'язаний надати відповідний документ, і викладач, за погодженням з дирекцією Навчально-наукового інституту журналістики, призначає нову дату проведення ПК.

Для студентів, які набрали сумарно меншу кількість балів ніж **критично-розрахунковий мінімум – 20 балів**, не виконали індивідуальні завдання, для допуску до екзамену обов'язково повинні виконати додаткові завдання, узгоджені з викладачем. **Рекомендований мінімум для допуску до екзамену – 36 балів.**

У випадку відсутності студента з поважних причин 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.

## **7.2. Організація оцінювання:**

Дисципліна розділена 2 змістових модулі. Кожен модуль включає лекції, семінарські заняття та самостійну роботу. Модульних контрольних робіт не передбачено. Семестрове оцінювання здійснює викладач під час семінарських занять. Підсумкове оцінювання (екзамен) здійснюється у формі тесту.

Завдання самостійної роботи виконуються протягом семестру, завдання містяться в кожній темі Google-class. Самостійні роботи здаються в Google-class відповідно до дедлайнів.

У разі незадовільної оцінки перескладання приймає комісія. Студент може оновити виконані завдання в гугл-класі і комісія їх повторно оцінює, екзаменаційний проєкт є обов'язковою умовою підтвердження досягнутих програмних результатів. Сумарно студент має отримати не менше 60 балів.

### **Критерії оцінювання:**

#### **1. Усна відповідь:**

4 бали – студент у повному обсязі володіє навчальним матеріалом про моделі управління проєктами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проєктами, методологію управління проєктами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проєкту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі, вільно та аргументовано його викладає, глибоко та всебічно розкриває зміст поставленого завдання, використовуючи обов'язкову та додаткову літературу.

3 бали – студент у достатньому обсязі володіє навчальним матеріалом про моделі управління проєктами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проєктами, методологію управління проєктами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проєкту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі, вільно його викладає, але може не вистачати аргументації в поясненнях, в основному розкриває зміст поставленого завдання, використовує обов'язкову літературу. Допускаються несуттєві неточності.

2 бали – в цілому володіє навчальним матеріалом про моделі управління проєктами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проєктами, методологію управління проєктами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проєкту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі, але не демонструє глибини знань, не спирається на необхідну навчальну літературу, має у відповіді суттєві неточності.

1 бал – не в повному обсязі володіє матеріалом про моделі управління

проектами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проектами, методологію управління проектами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проекту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проектами в цифровому середовищі, фрагментарно та поверхово його викладає, недостатньо розкриває зміст поставлених питань. Має суттєві помилки у відповіді.

2. Доповнення / обговорення робіт одногрупників:

3 бали – доповнення про моделі управління проектами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проектами, методологію управління проектами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проекту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проектами в цифровому середовищі змістовне, ґрунтовне, конструктивне, засноване за знанні теоретичного матеріалу,

2 бали – доповнення про моделі управління проектами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проектами, методологію управління проектами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проекту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проектами в цифровому середовищі змістовне, але пояснення не містять аргументацію.

1 бал – доповнення про моделі управління проектами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проектами, методологію управління проектами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проекту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проектами в цифровому середовищі містить інформацію, що суттєво не розширює дискусію.

3. Проектна робота:

4 бали – студент в повному обсязі використав теоретичний матеріал для виконання практичного завдання з розробки проекту за системою “канбан”, “scrum”, розробки власної сітки проекту.

3 бали – студент виконав власний проект з розробки проекту за системою “канбан”, “scrum”, розробки власної сітки вірно, але не здатен аргументувати.

2 бали – у виконаному завданні з розробки проекту за системою “канбан”, “scrum”, розробки власної сітки проекту є суттєві недоліки, студент не здатен пояснити технологію виконання.

1 бал – студент виконав завдання з розробки проекту за системою “канбан”, “scrum”, розробки власної сітки проекту керуючись інтуїцією.

4. Самостійна робота (30 балів):

30–20 балів студент у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вірно застосовує теоретичні знання про моделі управління проектами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проектами, методологію управління проектами Scrum, інструменти

прийняття рішень, формування ідеї та концепції проєкту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі, демонструє практичні навички з розробки проєкту за системою “канбан”, “scrum”, розробки власної сітки проєкту, всі завдання аргументовано підписані, студент демонструє самостійність, достовірність, якість виконання завдання, креативність мислення.

20–11 балів – студент у достатньому обсязі володіє навчальним матеріалом, вірно застосовує теоретичні знання про моделі управління проєктами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проєктами, методологію управління проєктами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проєкту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі, але може не вистачати аргументації в поясненнях, в основному розкриває зміст поставленого завдання, демонструє самостійність виконаного завдання з розробки проєкту за системою “канбан”, “scrum”, розробки власної сітки проєкту. Допускаються несуттєві неточності.

10–6 балів – студент не в повному обсязі виконав завдання з розробки проєкту за системою “канбан”, “scrum”, розробки власної сітки проєкту, не демонструє глибини знань про моделі управління проєктами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проєктами, методологію управління проєктами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проєкту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі, самостійності у вирішенні поставлених завдань, не спирається на необхідну навчальну літературу, робота містить суттєві неточності.

5–0 балів – не в повному обсязі володіє матеріалом про моделі управління проєктами в цифрових медіа, тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проєктами, методологію управління проєктами Scrum, інструменти прийняття рішень, формування ідеї та концепції проєкту в галузі цифрових медіа, інструменти управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі, фрагментарно та поверхово його викладає, недостатньо розкриває зміст поставлених завдань. Має суттєві помилки в роботі з розробки проєкту за системою “канбан”, “scrum”, розробки власної сітки проєкту. Демонструє не самостійність у виконанні завдань.

### 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

**8. Структура навчальної дисципліни.  
Тематичний план лекцій, семінарських занять і самостійної роботи**

№ Теми	Назва теми	Кількість годин		
		Лекції	Семінарські заняття	Самостійна робота
<b>Змістовий модуль 1. ОСНОВИ УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТАМИ В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ</b>				
01.	Контекст ринку цифрових медіа.	2		8
02.	Ідея та концепція проєкту в галузі цифрових медіа.	2	2	8
03.	Супровідна документація до проєктів в галузі цифрових медіа.	2	2	8
04.	Інструменти прийняття рішень. Інструмент «GRID».	2	2	8
05.	Тайм-менеджмент в управлінні мультимедійними проєктами.	2	2	8
06.	Інструментарій управління мультимедійними проєктами в цифровому середовищі.	2	2	8
<b>Всього за ЗМ 1</b>		<b>12</b>	<b>10</b>	<b>48</b>
<b>Змістовий модуль 2. МОДЕЛІ ТА ПРИЙОМИ УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТАМИ У СФЕРІ ЦИФРОВИХ МЕДІА</b>				
01.	Моделі управління проєктами в цифрових медіа.	2	2	8
02.	Методологія управління проєктами Scrum.	2	2	8
03.	Система мотивації в проєктах з цифрових медіа.	2	2	8
04.	«Стратегія блакитного океану» в контексті ринків цифрових медіа.	2	2	8
<b>Всього за ЗМ2</b>		<b>8</b>	<b>8</b>	<b>32</b>
<b>Всього</b>		<b>20</b>	<b>18</b>	<b>80</b>

Загальний обсяг – **120 годин**, в тому числі:

Лекції – 20 год.

Семінарські заняття – 18 год.

Консультації – 2 год.

Самостійна робота – 80 год.

## 9. Рекомендовані джерела:

### Основні:

1. Пінк Д. Драйв. Дивовижна правда про те, що нас мотивує. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля». 2016. 208 с.
2. Сазерленд Дж. Scrum. Навчись робити вдвічі більше за менший час. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля». 2016. 280 с.
3. Теремко В. І. Видавничий маркетинг. К.: Академвидав. 2009. 272 с.
4. Теремко В. І. Основні засади видавничого бізнесу. К.: Академвидав. 2010. 136 с.
5. Чан Ким В., Моборн Рене. Стратегія Блакитного Океану. Як створити безхмарний ринковий простір і позбутися конкуренції. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля». 2016. 384 с.
6. Філдінг Дж. Як керувати проектами. К.: Фабула, 2020. 240 с.
7. Цвейг Дж., Грем Б. Розумний інвестор. К.: Наш Формат, 2019. 544 с.
8. Kindem G. Introduction to Media Production: The Path to Digital Media Production. Focal Press. 2009. 532 p.

### Додаткові:

1. Саленбахер Ю. Створіть особистий бренд: Як знаходити можливості, розвиватися і виділятися. 2018. 148 с.
2. Теремко В. Стратегічний контекст взаємодії видавництва з авторами. Журналістика. Лінгвістика. Дидактика: зб. наук. праць. Полтава. 2010. С. 308–311.
3. Теремко В. Стратегічний потенціал видавництва як джерело його ефективності і перспектив. Поліграфія і видавнича справа: науково-технічний збірник. 2011. № 1 (53). С. 10–18.
4. Roberts-Breslin J. Making Media: Foundations of Sound and Image Production. Focal Press. 2011. 318 p.