

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
Прототипування посадкових сторінок, сайтів і мобільних додатків

ВПЗ-3

для студентів

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, навчання та оцінювання	українська
Форма заключного контролю	залік

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

КИЇВ — 2022

1. Мета дисципліни — навчити студентів прототипувати цифрові проєкти у медіагалузі, зокрема посадкових сторінок, сайтів і мобільних додатків, використовуючи різні онлайн та десктопні інструменти; вільно працювати з різними видами прототипів, аналізувати їх працездатність; використовувати у своїй роботі популярні фреймворки інтерфейсів; формалізувати та описувати вимоги до майбутніх проєктів у сфері цифрових медіа.

2. Попередні вимоги до опанування або вибору навчальної дисципліни:

1. Володіння навичками пошуку інформації в інтернеті.
2. Знання особливостей Digital-середовища.
3. Навички роботи з мультимедійним та інтерактивним контентом.

3. Анотація навчальної дисципліни.

Дисципліна «Прототипування посадкових сторінок, сайтів і мобільних додатків» належить до циклу вибіркових дисциплін напряму підготовки 061 «Журналістика» освітньо-кваліфікаційного рівня «магістр». Дисципліна спрямована на опанування студентами майстерності прототипування майбутніх проєктів у медіагалузі. Вивчаються поняття, мета та цілі прототипування цифрових проєктів у медіагалузі; сфери застосування прототипування; різновиди прототипів та особливості роботи з ними; фреймворки повного та неповного циклів в прототипуванні проєктів. На заняттях студенти створюють власні прототипи та тестують їх працездатність. Студенти опановують скетчинг та роботу з патернами, правила презентації прототипів.

4. Завдання (навчальні цілі):

- надання студентам концептуальних знань з прототипування посадкових сторінок, сайтів і мобільних додатків;
- отримання студентами навичок розробляти прототипи посадкових сторінок, сайтів і мобільних додатків;
- отримання студентами навичок самостійно розробляти контент і структуру посадкових сторінок, сайтів і мобільних додатків;
- розвинути здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу інформації;
- розвинути критичне мислення до результатів своєї професійної діяльності, приймати обґрунтовані рішення.

Дисципліна спрямована на формування наступних програмних компетентностей:

Загальні компетенції відповідно до ОПП, що реалізуються при вивченні дисципліни «Прототипування посадкових сторінок, сайтів і мобільних додатків»:

ЗК-4 Здатність використовувати іноземні мови у популяризації своєї дослідницької або інноваційної роботи.

ЗК-6 Здатність приймати обґрунтовані рішення

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 «Прототипування посадкових сторінок, сайтів і мобільних додатків»:

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

ФК-5 Здатність зрозуміло і недвозначно доносити власні висновки, а також знання та пояснення, що їх обґрунтовують, до фахівців і нефахівців, зокрема до осіб, які навчаються при управлінні проектами у галузі цифрових медіа та при формуванні ефективних команд.

ФК-8 Здатність до планування подальшого автономного та самостійного навчання у сфері дослідницької та/або інноваційної діяльності, зважаючи на тренди цифрових медіа та розвиток мультимедійних/інтерактивних технологій.

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 оцінюванн я та <u>пороговий</u> критерій оцінюванн я	Відсото к у підсумк овій оцінці з дисцип ліни
Ко д	Результат навчання			
1.1.	Знати термінологію, що застосовується у прототипуванні медійних проєктів.	Лекція, лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь	10 %
1.2.	Знати цілі та принципи прототипування медійних проєктів, переваги та ризики тих чи інших його методів та прийомів.	Лекція, лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь	10 %
1.3.	Мати уявлення про розповсюджені техніки та прийоми прототипування у медіагалузі.	Лекція, лабораторне заняття,	Усна відповідь	10 %

		самостійна робота		
2.1.	Вміти аналізувати працездатності прототипу та тестування його на помилки.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Проектна робота	10 %
2.2.	Вміти використовувати у своїй професійній діяльності фреймворки повного та неповного циклів в прототипуванні проєктів.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Проектна робота	10 %
2.3.	Вміти самостійно редагувати прототип на різних етапах роботи над проєктом, збирати та опрацьовувати дані про майбутній проєкт, формалізувати та описувати вимоги щодо інтерфейсу майбутнього проєкту.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Проектна робота	10 %
3.1	Презентувати власний проєкт.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Проектна робота	10 %
3.2.	Аналізувати і обґрунтовано пояснювати переваги та недоліки робіт своїх одногрупників.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Проектна робота	10 %
4.1	Самостійно критично опрацьовувати матеріал у вигляді презентацій, текстів лекцій та вебінарів.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Проектна робота	10 %
4.2.	Вирішувати комплексні завдання, пов'язані із бренд-дизайном.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Проектна робота	10 %
	Разом:			100%

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

Результати навчання дисципліни (код)	1	1	1	2.	2.	2.	3.	3.	4.	4
Програмні результати навчання (назва)	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2
ПРН-4. Використовувати іноземні мови у популяризації своєї дослідницької та/або інноваційної роботи для залучення якомога більшої аудиторії до власних проєктів, у тому числі, для залучення іноземних інвестицій для реалізації стартапів у сфері цифрових медіа.	+							+		
ПРН- 6. Робити висновки про результативність досліджень у галузі цифрових медіа, враховуючи їх міждисциплінарний характер, мінливість результатів та практичну значущість.		+							+	
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-13. Проводити опитування аудиторії в рамках планованого наукового дослідження використовуючи онлайнві інструменти та технології,					+					

автоматизовані засоби опрацювання великої кількості даних.										
ПРН-14. Писати статтю за результатами дослідження у галузі цифрових медіа, представляти результати дослідження широкому загалу.						+				
ПРН-17. Робити самоаналіз у вигляді звіту про свою наукову та/або впроваджувальну діяльність у галузі цифрових медіа.							+			

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. Усі завдання завантажуються у Google Classroom, де зазначаються дати здачі робіт і відбувається оцінювання робіт.

Семестрове оцінювання:

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.

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

Оцінювання за формами контролю:

	ЗМ1	
	Min 48	Max 80
Усна відповідь	4	4*2=8
Доповнення	2	3*2=6
Активність на лекціях	2	10
Розробка власної теми та обґрунтування її актуальності	4*2=8	4*4=16
Завдання для самостійної роботи	8*4=32	10*4=40

Перелік самостійних робіт

Завдання	Бали (Max 40)
Розробити власний примітивний прототип майбутнього проєкту цифрового медіа	10
Розробити власний адаптивний прототип на основі примітивного прототипу проєкту цифрового медіа	10
Провести мультиваріативне (А/В) тестування адаптивного прототипу проєкту цифрового медіа	10
Розробити простий фреймворк для прототипування цифрових медіа	10
Всього:	40

У випадку відсутності студента на лабораторному занятті, розглянуті питання відпрацьовуються у формі самостійної роботи. Загальна кількість балів за самостійну індивідуальну роботу складає 40% від семестрової кількості балів, тобто мін. – 32 бали, максимум – 40 балів.

- Підсумкове оцінювання (у формі заліку):

Контроль здійснюється за модульно-рейтинговою системою. Залік у формі тесту. На тестуванні передбачається 20 питань, кожне з яких оцінюється на 1 бал. Самостійна робота має бути здана на перевірку за 10 днів до заліку. За кожен день після терміну знімається по 3 бали.

Для студентів, які набрали сумарно меншу кількість балів ніж **критично-розрахунковий мінімум – 20 балів**, не виконали індивідуальні завдання, для одержання заліку обов'язково повинні виконати додаткові завдання, узгоджені з викладачем. **Рекомендований мінімум для допуску до заліку – 48 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.

	Змістовий модуль 1	Залік	Підсумкова оцінка
Мінімум	48	12	60
Максимум	80	20	100

7.2. Організація оцінювання:

Всі завдання, критерії оцінювання, кількість балів та дедлайн викладач завантажує у Google Classroom. Оцінювання здійснюється на лабораторних заняттях відповідно до теми заняття.

Самостійні роботи здаються в Google Classroom відповідно до дедлайнів і

оцінюються викладачем протягом тижня після зазначеної дати.

Критерії оцінювання:

Усна відповідь:

4 бали – 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.

3 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. Допускаються несуттєві неточності.

2 бали – в цілому володіє навчальним матеріалом, але не демонструє глибини знань, не спирається на необхідну навчальну літературу, має у відповіді суттєві неточності.

1 бал – не в повному обсязі володіє матеріалом, фрагментарно та поверхово його викладає, недостатньо розкриває зміст поставлених питань. Має суттєві помилки у відповіді.

Доповнення / обговорення робіт одногрупників:

2 бали – доповнення змістовне, ґрунтовне, конструктивне, засноване за знанні теоретичного матеріалу,

1 бали – доповнення змістовне, але пояснення не містять аргументацію.

0 бал – доповнення містить інформацію, що суттєво не розширює дискусію.

Проектна робота:

4 бали – студент в повному обсязі використав теоретичний матеріал для виконання практичного завдання.

3 бали – студент виконав власний проєкт вірно, але не здатен аргументувати.

2 бали – у виконаному завданні є суттєві недоліки, студент не здатен пояснити технологію виконання.

1 бал – студент виконав завдання керуючись інтуїцією.

Самостійна робота (40 балів):

32–40 балів студент у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вірно застосовує теоретичні і практичні навички, всі завдання аргументовано підписані, студент демонструє самостійність, достовірність, якість виконання завдання, креативність мислення.

24–32 балів – студент у достатньому обсязі володіє навчальним матеріалом, вірно застосовує теоретичні знання, але може не вистачати аргументації в поясненнях, в основному розкриває зміст поставленого завдання, демонструє самостійність виконаного завдання. Допускаються несуттєві неточності.

12–24 балів – студент не в повному обсязі виконав завдання, не демонструє глибини знань, самостійності у вирішенні поставлених завдань, не спирається на необхідну навчальну літературу, робота містить суттєві неточності.

0–12 балів – не в повному обсязі володіє матеріалом, фрагментарно та поверхово його викладає, недостатньо розкриває зміст поставлених завдань. Має суттєві помилки в роботі. Демонструє не самостійність у виконанні завдань.

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

7.3. Шкала відповідності оцінок

Зараховано / Passed	60–100
Не зараховано / Fail	75–89

8. Структура навчальної дисципліни.

Тематичний план лекцій, лабораторних занять і самостійної роботи

№ Теми	Назва теми	Кількість годин		
		Лекції	Лабораторні заняття	Самостійна робота
Змістовий модуль 1.				
Основи прототипування цифрових проєктів у медіагалузі				
1.	Поняття, мета та цілі прототипування цифрових проєктів у медіагалузі. Сфера застосування прототипування.	2	2	10
2.	Онлайнві та десктопні інструменти прототипування цифрових проєктів у медіагалузі	4	2	10
3.	Різновиди прототипів. Адаптивні прототипи.	4		8
4.	Розповсюджені техніки та прийоми прототипування	4		8
5.	Аналіз працездатності прототипу та тестування на помилки	2	4	10
6.	Фреймворки повного та неповного циклів в прототипуванні проєктів	2		8
7.	Детальний огляд компонентів інтерфейсів сучасних додатків	2		8
8.	Основи тестування інтерфейсів, продуктів та сервісів у медіагалузі	2	2	8
9.	Правила презентації прототипів. Редагування прототипу на різних	2	4	10

	етапах роботи над проектом			
Всього:		24	14	80

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

Лекції – **24 год.**

Лабораторні заняття – **14 год.**

Самостійна робота – **80 год.**

9. Рекомендована література:

Основна:

1. Andrea J. C. Figma Design for Beginners and Seniors: A complete UI/UX Guide to Designing in Figma Like A Pro. Independently published, 2022. 128 p.
2. Beard J. The Principles of Beautiful Web Design. SitePoint; 4th edition, 2020. 282 p.
3. Kindem G. Introduction to Media Production: The Path to Digital Media Production. Focal Press. 2009. 532 p.
4. Staiano F. Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing, 2022. 382 p.
5. Fedorenko E. Designing in Figma: The complete guide to designing with reusable components and styles in Figma. Independently published, 2020. 164 p.
6. Yablonski J. Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services. O'Reilly Media, 2020. 152 p.

Додаткова:

1. Шевченко В. Е. Особливості режисури періодичних та неперіодичних друкованих видань: Текст лекції для студентів Інституту журналістики. К. : Інститут журналістики, 2003. 28 с.
2. Теремко В. І. Видавничий маркетинг. К.: Академвидав. 2009. 272 с.
3. Теремко В. І. Основні засади видавничого бізнесу. К.: Академвидав. 2010. 136 с.
4. Теремко В. Стратегічний контекст взаємодії видавництва з авторами. Журналістика. Лінгвістика. Дидактика: зб. наук. праць. Полтава, 2010. С. 308–311.
5. Теремко В. Стратегічний потенціал видавництва як джерело його ефективності і перспектив. Поліграфія і видавнича справа: науково-технічний збірник. 2011. № 1 (53). С. 10–18.
6. Roberts-Breslin J. Making Media: Foundations of Sound and Image Production. Focal Press, 2011. 318 p.