

Київський університет імені Бориса Грінченка
Факультет журналістики
Кафедра медіапродюсування та видавничої справи

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

О. Б. Жильцов

« _____ » 2023 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Комп'ютерна графіка в рекламі та PR:

Візуальна комунікація

для студентів

Спеціальності *061 Журналістика*

Рівня вищої освіти першого (бакалаврського)

Освітньої програми *061.00.02 Реклама та зв'язки з громадськістю*



Київ-2023

Розробники:

Кантур Олександр Михайлович, викладач кафедри медіапродюсування та видавничої справи

Викладачі:

Кантур Олександр Михайлович, викладач кафедри медіапродюсування та видавничої справи

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри медіапродюсування та видавничої справи

Протокол від 31 січня 2023 року № 6

Завідувач кафедри Мас Л. Г. Масімова

Робочу програму погоджено із гарантом освітньо-професійної програми з реклами та зв'язків із громадськістю

_____ 2023 року

Гарант освітньо-професійної програми М. М. М. М. Нетреба

Робочу програму перевірено

_____ 2023 р.

Заступник декана Факультету журналістики

з науково-методичної та навчальної роботи Сошинська В. Є. Сошинська

Пролонговано

на 20__/20__ н.р. _____, «__» 20__ р., протокол № ____

на 20__/20__ н.р. _____, «__» 20__ р., протокол № ____

на 20__/20__ н.р. _____, «__» 20__ р., протокол № ____

на 20__/20__ н.р. _____, «__» 20__ р., протокол № ____

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	обов'язкова	-
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	-
Загальний обсяг кредитів/годин	2/60	-
Курс	1	-
Семестр	2	-
Кількість змістових модулів з розподілом	2	-
Обсяг кредитів	2	-
Обсяг годин, в тому числі:	60	-
Аудиторні	28	-
Модульний контроль	4	-
Семестровий контроль	-	-
Самостійна робота	28	-
Форма семестрового контролю	Залік комплексний	-

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета: формувати теоретичну базу та практичні навички фахівця із реклами та зв'язків з громадськістю через ознайомлення і засвоєння базових положень прикладної дисципліни «Візуальна комунікація», основних тенденцій розвитку сучасних візуальних практик, вміння користуватися комплексом програмних засобів, пов'язаних з професійною діяльністю.

Завдання дисципліни передбачають такі процеси:

- розвивати *загальні компетентності*, зокрема такі, як:
 - ЗК 2: Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
 - ЗК 5: Здатність бути критичним і самокритичним.
 - ЗК 8: Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями.
- розвивати *спеціальні (фахові, предметні) компетентності*, зокрема такі, як:
 - СК 3: Здатність створювати медійний, рекламний та PR-продукт для вирішення завдань внутрішньої і зовнішньої комунікації.

Діяльність (робота студентів) у Центрах компетентностей.

- Центр мультимедійних технологій (виконання практичних завдань у графічних редакторах Canva та Figma на сучасних комп'ютерах за інструкціями викладача, робота викладача у програмі демонструється студентам на екрані монітора).

3. Результати навчання за дисципліною

РН 2: Застосовувати знання зі сфери реклами та зв'язків з громадськістю для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.

РН 5: Використовувати сучасні інформаційні й комунікаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.

РН 8: Виокремлювати у виробничих ситуаціях факти, події, відомості, процеси, про які бракує знань, і розкривати способи та джерела здобування тих знань.

РН 15: Створювати грамотний медійний, рекламний та PR-продукт з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.

4. Структура програми навчальної дисципліни

Тематичний план для денної форми навчання

Назви змістових модулів і тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
		Аудиторна:					
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторна	Модульні	
Змістовий модуль 1. Візуальна комунікація: способи та методи візуалізації даних. Структурування інформації							
Тема 1. Візуальна комунікація та історія її виникнення. Ілюстрація як візуальна комунікація. Роль візуального контенту у взаємодії з аудиторією.	6	6					
Тема 2. Форматування тексту як спосіб візуалізації Змісту.	10				4		6
Тема 3. Способи візуалізації даних	12				4		8
Модульний контроль	2					2	
Разом	30	6			8	2	14
Змістовий модуль 2. Використання діджитал-інструментів для створення візуального контенту							
Тема 4. Графічний редактор Canva. Ознайомлення з програмою. Розробка банерів та логотипів	12				6		6
Тема 5. Онлайн-редактор Figma. Вивчення інструментарію платформи. Створення лендінг-сторінки	12				6		6
Тема 6. Альтернативні інструменти роботи з графічними матеріалами.	4				2		2
Модульний контроль	2					2	
Разом	30				14	2	14
Підготовка та проведення контрольних заходів							
Усього за навчальним планом	60	6			22	4	28

5. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ: СПОСОБИ ТА МЕТОДИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ДАНИХ. СТРУКТУРУВАННЯ ІНФОРМАЦІЇ

Тема 1. Основи візуальної комунікації

Візуальна комунікація та історія її виникнення. Ілюстрація як візуальна комунікація. Роль візуального контенту у взаємодії з аудиторією.

Тема 2. Форматування тексту як спосіб візуалізації змісту

Адаптація тексту: вичитка, коректура та внесення коригувань. Візуальні методи структурування інформації. Розробка технічного завдання для розробки графічних матеріалів.

Тема 3. Способи візуалізації даних

Графіки та діаграми. Алгоритм для створення інфографіки. Особливості візуального сприйняття. Класичні принципи інфодизайну

Змістовий модуль 2. ВИКОРИСТАННЯ ДІДЖИТАЛ-ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТУ

Тема 4. Робота з платформою графічного дизайну «Canva»

Огляд інструментарію платформи. Вивчення можливостей для створення презентацій, афіш та іншого візуального контенту для соціальних мереж. Функції редактора для роботи з фото.

Тема 5. Робота з онлайн-сервісом розробки інтерфейсів «Figma»

Створення прототипів web-сайтів. Розробка окремих елементів інтерфейсу: іконки, кнопки, форми. Векторні зображення та ілюстрації.

Тема 6. Альтернативні онлайн-системи для роботи з графічними матеріалами.

Огляд інструментів. Середовище графічних редакторів. Браузерні додатки для створення графічного дизайну.

6. Контроль навчальних досягнень

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	3	3		
Відвідування лабораторних занять	1	4	4	7	7
Робота на лабораторному занятті	10	4	40	7	70
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)					
Виконання завдань для самостійної роботи	5	2	10	3	15
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ					
<i>Разом</i>	199		82		117
Максимальна кількість балів	199				
Розрахунок коефіцієнта		Розрахунок: $199:100=1,99$			

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Змістовий модуль I

Тема 2. Форматування тексту як спосіб візуалізації змісту

Написати пресреліз на довільну тему (за вибором студента).

Тема 3. Способи візуалізації даних

Адаптувати наданий викладачем текст під пост для соціальних мереж.

Змістовий модуль II

Тема 4. Робота з платформою графічного дизайну «Canva»

Розробити дизайн рекламного банера.

Тема 5. Робота з онлайн-сервісом розробки інтерфейсів «Figma»

Розробити дизайн візитки.

Тема 6. Альтернативні онлайн-системи для роботи з графічними матеріалами

Створити концепцію лендінгу у текстовому редакторі Google Docs.

6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом в електронному вигляді і прикріплюється до електронного курсу. Модульна контрольна робота проводиться після вивчення певного змістового модуля. *Форми* модульного контролю – тестування. Кількість модульних контрольних робіт з навчальної дисципліни – 2, виконання кожної роботи є обов'язковим.

Модульна контрольна робота № 1

Модульна контрольна робота № 1 проводиться у формі тестування (тести будуть доступні на електронному курсі у визначений викладачем час). Тести стосуються різних етапів створення інформаційних матеріалів, зокрема текстових та графічних.

Критерії оцінювання:

Правильна відповідь на тестові завдання. За кожну правильну відповідь - 1 бал. Всього 25 питань, відповідно максимальна сума балів – 25.

Модульна контрольна робота № 2

Модульна контрольна робота № 1 проводиться у формі тестування (тести будуть доступні на електронному курсі у визначений викладачем час). Тести стосуються роботи з графічними редакторами Canva та Figma.

Критерії оцінювання:

Правильна відповідь на тестові завдання. За кожну правильну відповідь - 1 бал. Всього 25 питань, відповідно максимальна сума балів – 25.

6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Семестровий контроль є результатом вивчення кожного модуля, який містить підсумок усіх форм поточного контролю та виконання модульної контрольної роботи. Семестровий контроль включає бали за поточну роботу студента на лабораторних заняттях, виконання самостійної роботи, модульну контрольну роботу. Семестровий контроль знань студентів проводиться у формі комплексного заліка і здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу.

6.6. Шкала відповідності оцінок

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	100-90
Дуже добре	82-89
Добре	75-81
Задовільно	69-74
Достатньо	60-68
Незадовільно	0-59

7. Навчально-методична карта дисципліни «Візуальна комунікація»

Разом: 60 год., із них 6 год. – лекційні заняття, 22 год. – лабораторні заняття, 4 год. – модульний контроль, 28 год. – самостійна робота, семестровий контроль – комплексний залік

Модулі	Змістовий модуль I				Змістовий модуль II			
Назва модуля	Візуальна комунікація: способи та методи візуалізації даних. Структурування інформації				Використання діджитал-інструментів для створення візуального контенту			
Кількість балів за модуль	82				117			
Лекції	1,2,3							
Теми лекцій	Візуальна комунікація та історія її виникнення Ілюстрація як візуальна комунікація Роль візуального контенту у взаємодії з аудиторією							
Теми лабораторних занять		Форматування тексту як спосіб візуалізації змісту	Способи візуалізації даних		Графічний редактор Canva Ознайомлення з програмою Розробка банерів та логотипів	Онлайн-редактор Figma Вивчення інструментарію платформи Створення лендінг-сторінки	Альтернативні інструменти роботи з графічними матеріалами	
Самостійна робота	5x2=10 б.				5x3=15 б.			
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота 1 – 25 б.				Модульна контрольна робота 1 – 25 б.			
Підсумковий контроль	199, коефіцієнт 1,99							

8. Рекомендовані джерела

Основна:

1. *Дизайн систем візуальної інформації: електронний посібник* / О.В. Чемакіна, А.Л. Рубцов, В.О. Свірко, О.П.Олійник. Київ: УкрНДІ ДЕ, 2017.
2. Куленко, М. Я. *Графічний дизайн: навчальний посібник* / М. Я. Куленко; Київський національний університет будівництва і архітектури, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ: Альтерпрес, 2015.
3. Прищенко, С. В. *Дизайн і реклама: ілюстрований глосарій (основні терміни та поняття)* / Світлана Прищенко. 2-е вид., випр. і доп. Київ: Кондор, 2020. 207 с.
4. Соломатова В. В. Візуальна культура в соціальних мережах. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2019. № 20. С. 200–208. URL: <https://doi.org/10.31866/2410-1915.20.2019.172436>

Додаткова:

5. Богословська, Ю. В. Графічний дизайн як засіб передачі рекламної ідеї у поліграфії / Ю. В. Богословська, Т. В. Малік. *Культура і сучасність* : альманах. 2021. № 2. С. 136-139.
6. Дубрівна, А. П. Український шрифт: витoki, етапи формування, стилістичні особливості / А. П. Дубрівна, С. О. Дороніна. *Мистецтвознавчі записки = NOTES ON ART CRITICISM* : збірник наукових праць. 2021. Вип. 40. С. 10-14.
7. Дубрівна, А. П. Художньо-образні аспекти дизайну інформаційних повідомлень антиковідного спрямування / А. П. Дубрівна, Х. Б. Сенчак. *Культура і сучасність* : альманах. 2021. № 2. С. 117-122.
8. Масімова, Л. Г. Інтертекстуальність візуального тексту мас-медіа. *Соціальні комунікації в інтеркультурному просторі: міжконтинентальний діалог інтелектуалів* : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 13 лист. 2014 р., м. Київ; редактор: В. О. Огнев'юк [та ін.]. Київ : Київ. ун-т імені Бориса Грінченка, 2014. 343 с. С .65-71.
9. Раренко, Л. А. Причини розвитку 3D-друку як засобу реклами і брендингу. *Соціальні комунікації в інтеркультурному просторі: міжконтинентальний діалог інтелектуалів* : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 13 лист. 2014 р., м. Київ; редактор: В. О. Огнев'юк [та ін.]. Київ : Київ. ун-т імені Бориса Грінченка, 2014. 343 с. С .72-77.
10. Скляренко, Н. В. Стікери: засоби проектування динамічної візуальної комунікації / Н. В. Скляренко, М. В. Колосніченко. *Мистецтвознавчі записки = NOTES ON ART CRITICISM* : збірник наукових праць. 2021. Вип. 40. С. 22-28.
11. Шевченко, Вікторія. Становлення наукової думки щодо мови візуальної комунікації. *Вісник Книжкової палати*. 2014, № 9. С.6-10.

Інтернет-джерела:

12. Design IS. Урок 1. Figma з нуля. Вчимося працювати у фігма, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GNgmae4EGPM>
13. Вивчення Figma Урок 5. Кнопка, курси, розділи, дизайн нової сторінки, 2022. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=8tVoNJ4MN_A
14. Learn Design: Figma Design Basics | Figma. Figma. URL: <https://www.figma.com/resources/learn-design/>
15. Вивчення Figma. Урок 1. Створення першого проєкту, 2022. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8jCKxNGSUTk>