



Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Фізико-математичний факультет
Кафедра комп'ютерних наук
СИЛАБУС
навчальної дисципліни
«МУЛЬТИМЕДІА ТА ЦИФРОВИЙ ДИЗАЙН»

1. Загальна інформація про курс

Назва курсу	Мультимедіа та цифровий дизайн
Викладач	Смалько Олена Аркадіївна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри комп'ютерних наук, доцент
Профайл викладача	https://cs.kpnu.edu.ua/2019/11/04/smalko-olena-arkadiivna
E-mail:	smalko.olena@kpnu.edu.ua
Сторінка курсу в MOODLE	https://moodle.kpnu.edu.ua/course/view.php?id=25572
Консультації	Щочетверга з 15 ⁰⁰ до 16 ⁰⁰ (очно та онлайн)
Мова викладання	Українська

2. Анотація до курсу

Навчальна дисципліна «Мультимедіа та цифровий дизайн» спрямована на розвиток теоретичних знань і практичних навичок створення мультимедійного контенту для різних платформ. Здобувачі вищої освіти набудуть навичок створення анімацій, відео, аудіовізуальних проєктів, прототипів і 3D-моделей, засвоять основи дизайну інфографіки, креативності та юзабіліті в дизайні. Особлива увага приділяється доступним програмним засобам, які не вимагають потужних обчислювальних ресурсів.

3. Мета та завдання курсу

Мета навчальної дисципліни: ознайомити здобувачів вищої освіти з основами мультимедіа та цифрового дизайну, розвинути практичні навички створення графічного, анімаційного, аудіовізуального контенту та інтерактивних проєктів з урахуванням сучасних тенденцій цифрового дизайну.

Завдання курсу:

1. Забезпечити розуміння концепції мультимедіа та основ цифрового дизайну.
2. Навчити основам створення інтерактивного та візуально привабливого контенту.
3. Сформуванати навички роботи з технологіями обробки зображень, відео та аудіо.
4. Ознайомити з методами анімації, відеомонтажу та з основами 3D-моделювання.
5. Розвивати креативність та інноваційні підходи у створенні цифрових продуктів.

4. Формат курсу

Стандартний очний навчальний курс з елементами дистанційного навчання в системі MOODLE.

5. Обсяг і ознаки курсу

Найменування показників	Характеристика навчального курсу
	денна форма навчання
Спеціальності	122 Комп'ютерні науки 014 Середня освіта (Математика); 014 Середня освіта (Фізика, астрономія) та інші
Кількість кредитів ЄКТС	4/3
Загальний обсяг годин	120 год./90 год.
Кількість годин навчальних занять	40 год./30 год.
Лекційні заняття	8 год.
Лабораторні заняття	32 год./22 год.
Самостійна та індивідуальна робота	80 год./60 год.
Форма підсумкового контролю	залік

6. Пререквізити курсу

Передумови для вивчення дисципліни: дисципліна вивчається після опанування здобувачами вищої освіти навичок роботи із комп'ютерними мультимедійними засобами та системами, отриманими під час шкільного курсу інформатики та у відповідних навчальних курсах коледжів.

7. Технічне й програмне забезпечення /обладнання

Авдиторія теоретичного навчання з мультимедійним проектором. Лабораторія обчислювальної техніки з персональними комп'ютерами. Програмне забезпечення: Shotcut, OpenShot Video Editor, Audacity, Pencil2D, Tinkercad.

8. Політики курсу

Відвідування занять. Очікується, що здобувачі вищої освіти відвідуватимуть усі лекційні та лабораторні заняття. Під час відвідування всіх видів занять і консультацій очікується дотримання правил внутрішнього розпорядку Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка та етичних норм поведінки.

Очікується, що здобувачі вищої освіти дотримуватимуться термінів виконання усіх видів робіт, передбачених курсом, а також у разі наявності у них пропущених занять поступово їх відпрацьовуватимуть і завершать цей процес вчасно (до останнього заняття з дисципліни).

Академічна доброчесність. Дотримання академічної доброчесності регулюється [Кодексом академічної доброчесності](#) Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка та [Положенням про дотримання академічної доброчесності науково-педагогічними працівниками та здобувачами вищої освіти](#) Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Очікується, що роботи здобувачів вищої освіти будуть їх оригінальними працями.

Література. Для пошуку рекомендованої літератури здобувачі вищої освіти можуть послуговуватися бібліотекою, репозитарієм університету, факультету, кафедри комп'ютерних наук та інтернет-ресурсами.

Комунікація з викладачем. Спілкування з викладачами здійснюється під час лекційних та лабораторних занять. Також викладачі щотижня проводять для здобувачів вищої освіти консультації. Очікується, що здобувачі будуть ставити викладачам запитання, цікавитися додатковими відомостями з курсу та сучасними науковими знаннями.

Поведінка в аудиторіях і комп'ютерних лабораторіях університету. Очікується, що впродовж лабораторних занять здобувачі освіти дотримуються діючих правил охорони праці, безпеки життєдіяльності та правил пожежної безпеки, а також знаються на сучасних вимогах щодо безпеки та захисту здоров'я працівників під час роботи з екранними пристроями.

Підсумковий контроль. Семестровий залік з даного предмету забезпечує підсумковий контроль. Перескладання заліку відбувається у встановлений деканатом термін.

9. Зміст навчальної дисципліни

Лекційні заняття:

- Тема 1. Концептуальні основи мультимедіа та цифрового дизайну (2 години).
- Тема 2. Аудіовізуальний дизайн (2 години).
- Тема 3. Методи анімації та відеомонтажу (2 години).
- Тема 4. Креативні техніки у цифровому дизайні (2 години).

Лабораторні заняття

- Тема 1. Створення мультимедійного контенту (2 години)
- Тема 2. Обробка звукових матеріалів (2 години)
- Тема 3. Монтаж відеокліпів (2 години)
- Тема 4. Основи анімації (4 години)
- Тема 5. Дизайн інфографіки (2 години)
- Тема 6. 3D моделювання базових об'єктів (4 години)
- Тема 7. Інтерактивний дизайн: прототипування (2 години)
- Тема 8. Дослідження юзабіліті дизайну (2 години)
- Тема 9. Креативна розробка дизайну (2 години)
- {Тема 10. Мультимедійні формати та оптимізація контенту для вебу (4 години).}
- {Тема 11. Мультимедійні технології в рекламі та маркетингу (2 години).}
- {Тема 12. Техніки створення інтерактивних графіків для вебу (2 години).}
- {Тема 13. Аналіз успішних мультимедійних кейсів (2 години).}

10. Система оцінювання та вимоги

Оцінювання здобувачів вищої освіти здійснюється відповідно до [Положення про рейтингову систему оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти](#) Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Поточний контроль передбачає оцінювання роботи (знань і вмінь) здобувачів освіти впродовж лабораторних занять, а також підготовлених ними звітів по виконанню завдань. Робота здобувачів на навчальних заняттях та створювані ними звіти/проекти оцінюються за 12-бальною шкалою.

Здобувач вищої освіти, знання, уміння і навички якого на навчальних заняттях оцінено від 1 до 3 балів, вважається таким, що недостатньо підготувався до цих занять і має академічну заборгованість за результатами поточного контролю. Поточну заборгованість, пов'язану з непередготовленістю або недостатньою підготовленістю до навчальних занять, здобувач вищої освіти повинен ліквідувати. За відпрацьовані лекційні заняття оцінки не ставляться, за практичні та лабораторні заняття нараховуються бали середнього (4, 5, 6), достатнього (7, 8, 9) та високого рівня (10, 11, 12).

Критерії оцінювання знань, умінь, навичок здобувачів вищої освіти

Рівні навчальних досягнень	Оцінка в балах	Критерії оцінювання
Початковий	1	Здобувач вищої освіти володіє навчальним матеріалом на рівні засвоєння окремих термінів, фактів без зв'язку між ними: відповідає на запитання, які потребують відповіді «так» чи «ні».
	2	Здобувач вищої освіти не достатньо усвідомлює мету навчально-пізнавальної діяльності, робить спробу знайти способи дій, розповісти суть заданого, проте відповідає лише за допомогою викладача на рівні «так» чи «ні»; може самостійно знайти у пропонованій літературі відповідь.
	3	Здобувач вищої освіти намагається аналізувати на основі елементарних знань і навичок; виявляє окремі закономірності; робить спроби виконання завдань репродуктивного характеру; за допомогою викладача виконує прості завдання за готовим алгоритмом.

Рівні навчальних досягнень	Оцінка в балах	Критерії оцінювання
Середній	4	Здобувач вищої освіти володіє початковими знаннями, здатний виконати завдання за зразком; орієнтується в термінах, поняттях навчальної дисципліни; самостійне опрацювання навчального матеріалу викликає в нього значні труднощі.
	5	Здобувач вищої освіти розуміє суть навчальної дисципліни, може дати визначення понять (однак з окремими помилками); вміє працювати з інформаційними джерелами, самостійно опрацювати частину навчального матеріалу; виконує прості завдання за алгоритмом.
	6	Здобувач вищої освіти розуміє основні положення навчального матеріалу, може поверхово аналізувати факти, явища, робить певні висновки; відповідь може бути правильною, проте недостатньо осмисленою; самостійно відтворює більшу частину теоретичного матеріалу; вміє застосовувати знання під час виконання практичних завдань за алгоритмом, послуговуватися додатковими джерелами.
Достатній	7	Здобувач вищої освіти правильно та логічно відтворює навчальний матеріал курсу, оперує базовими поняттями, встановлює причинно-наслідкові зв'язки між ними; вміє наводити приклади на підтвердження певних думок, застосовувати теоретичні знання у стандартних ситуаціях, самостійно користуватися додатковими джерелами, правильно використовувати термінологію.
	8	Знання здобувача вищої освіти досить повні, він вільно застосовує вивчений матеріал у стандартних ситуаціях; вміє аналізувати, робити висновки; відповідь здобувача повна, логічна, обґрунтована, однак з окремими неточностями; вміє самостійно працювати, може підготувати відповідь на запропоноване запитання і обґрунтувати основні його аспекти.
	9	Здобувач вищої освіти вільно володіє вивченим матеріалом, застосовує знання у дещо змінених ситуаціях, вміє аналізувати і систематизувати інформацію, робить аналітичні висновки, використовує загальновідомі факти у власній аргументації; чітко тлумачить предметні поняття, категорії; може самостійно опрацювати матеріал, виконує прості творчі завдання; має сформовані типові навички.
Високий	10	Здобувач вищої освіти володіє глибокими і міцними знаннями та використовує їх у нестандартних ситуаціях; може визначити особливості процесів, фактів, явищ; робить аргументовані висновки; самостійно визначає мету власної діяльності; виконує творчі завдання; може сприймати іншу позицію як альтернативну; використовує знання, аналізуючи різні явища, процеси.
	11	Здобувач вищої освіти володіє узагальненими знаннями з навчальної дисципліни, аргументовано використовує їх у нестандартних ситуаціях; вміє знаходити джерела інформації та аналізувати їх, ставити і розв'язувати проблеми, застосовувати вивчений матеріал для власних аргументованих суджень і міркувань у практичній діяльності; спроможний самостійно вивчити матеріал; визначити програму своєї діяльності.
	12	Здобувач вищої освіти має системні, глибокі знання, виявляє неординарні творчі здібності в навчальній діяльності; використовує широкий арсенал засобів для обґрунтування та доведення своєї думки; вирішує складні проблемні завдання; схильний до системно-наукового аналізу та прогнозу явищ; вміє порушувати і розв'язувати проблеми, самостійно здобувати і використовувати інформацію; логічно та творчо викладає матеріал в усній та письмовій формі; розвиває свої здібності й схильності; використовує різноманітні джерела інформації; моделює ситуації в нестандартних умовах.

Підсумковий рейтинг з кредитного модуля (дисципліни)

Рейтингова оцінка з кредитного модуля	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою
90-100	A (відмінно)	зараховано
82-89	B (добре)	
75-81	C (добре)	
67-74	D (задовільно)	
60-66	E (достатньо)	
35-59	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)	не зараховано
34 і менше	F (незадовільно з обов'язковим проведенням додаткової роботи щодо вивчення навчального матеріалу кредитного модуля)	

11. Список рекомендованої літератури

Основна

1. Демиденко М. А. Комп'ютерна графіка, дизайн та мультимедіа: навч. посіб./ М. А. Демиденко; Міністерство освіти і науки України, Нац. техн. ун-т «Дніпровська політехніка». Дніпро: 2022. 123 с. URL: <https://ir.nmu.org.ua/handle/123456789/161070>
2. Журавчак Л.М. Програмування комп'ютерної графіки та мультимедійні засоби: навч. посіб. Львів: Львівська політехніка, 2019. 276 с. URL: <https://t1p.de/wrlso>
3. Мультимедійні технології в медіа та рекламі (уклад. В. Є. Климнюк, О. С. Завгородня, Т. Ю. Андрющенко. Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2019. 64 с. URL: <https://t1p.de/qk2so>
4. Основи комп'ютерної анімації: лабораторний практикум (уклад.: Бобарчук О. А., Батрак О. Г., Гніденко І. А. Київ: НАУ, 2022. 56 с. URL: <https://t1p.de/3nqgo>

Допоміжна

1. Кононов С. П. Тромсюк В. Д. Цифрове відео- та аудіокодування: лабораторний практикум. Вінниця: ВНТУ, 2017. 71 с. URL: <https://t1p.de/froqa>
2. Смалко О. Особливості навчання основам графічного та цифрового дизайну// Information technology and innovation for society development. Series of monographs Faculty of Architecture, Civil Engineering and Applied Arts University of Technology, Katowice. Monograph 47. Katowice: Publishing House of University of Technology, 2021. P. 259-291.
3. Felici J. The complete manual of typography: A guide to setting perfect type. Second edition. Berkeley: Peachpit, 2012. 408 p. URL: <https://t1p.de/1oc6t>

12. Інформаційні джерела

4. A-Frame. URL: <https://aframe.io>
5. AI Image Generator. URL: <https://deepai.org/machine-learning-model/text2img>
6. Audacity is the world's most popular audio editing and recording app. URL: <https://www.audacityteam.org>
7. Autodesk Tinkercad. URL: <https://www.tinkercad.com>
8. Awwwards. URL: <https://www.awwwards.com>
9. Behance. URL: <https://www.behance.net>
10. Canva. URL: <https://www.canva.com>
11. Design Kit. URL: <https://www.designkit.org/case-studies.html>
12. Discover the world's top designers. URL: <https://dribbble.com>
13. Dutsyk A., Hramchuk M., Smalko O. Digital visual development of youth is an important task of modern education. 2023 IEEE 18th International Conference on Computer Science and Information Technologies (CSIT). DOI: 10.1109/CSIT61576.2023.10324195
14. Figma. URL: <https://www.figma.com>
15. Hubs Foundation. URL: <https://hubsfoundation.org>
16. Pexels. URL: <https://www.pexels.com/uk-ua>
17. Reports & Books. URL: <https://www.nngroup.com/reports>
18. Sketchfab. URL: <https://sketchfab.com>
19. Skillshare. URL: <https://www.skillshare.com>
20. Stevens E. 7 fundamental user experience (UX) design principles all designers should know (2024). URL: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/ux-design-principles>
21. Unsplash. URL: <https://unsplash.com>
22. Want to learn how to solve problems like a designer? URL: <https://www.ideo.org/tools>