



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ»

Компонента освітньої програми – основна (5 кредитів)

Освітньо-професійна програма	Журналістика та кросмедійність
Спеціальність	061 Журналістика
Галузь знань	06 Журналістика
Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Мова навчання	українська
Профайл викладача (-ів)	Пазюк Роман Володимирович – кандидат філологічних наук, доцент кафедри журналістики https://journalism.chnu.edu.ua/pro-kafedru/spivrobitnyky/paziuk-roman-volodymyrovych/
Контактний тел.	+38 (0372) 58-48-33
E-mail:	r.paziuk@chnu.edu.ua
Сторінка курсу в Moodle	https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=5759
Консультації	за попередньою домовленістю

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Комп'ютерна графіка та візуалізація даних» – це практико-орієнтований курс, спрямований на підготовку фахівців за освітньо-професійною програмою «Журналістика та кросмедійність» спеціальності 061 Журналістика. В умовах сучасного медіапростору, де візуальний контент відіграє ключову роль, цей курс допоможе студентам опанувати основи роботи з графічними редакторами, навчитися створювати ефективну візуальну комунікацію та професійно презентувати інформацію у графічному форматі.

Основний фокус курсу

Курс побудований за підходом **Project-Based Learning (PBL)**, що означає максимальне занурення у практичну роботу. У кожному модулі студенти не просто засвоюють теоретичні знання, а створюють власні проекти, як наприклад:

- **Цифрові ілюстрації** для статей та соцмереж;
- **Елементи інфографіки**, що допомагають структурувати інформацію, роблять складні дані доступними та візуально привабливими;
- **Постери та рекламні матеріали** для кросмедійних платформ;
- **Елементи брендингу** YouTube-каналів, блогів та соціальних мереж тощо.

Метою навчальної дисципліни є формування у студентів практичних навичок роботи з сучасними графічними редакторами та засобами візуалізації даних, що дозволить їм створювати якісний та ефективний візуальний контент для журналістських і медійних проєктів. Студенти навчатимуться перетворювати складну інформацію на зрозумілі графіки, схеми та інфографіку, що сприятиме кращому сприйняттю даних аудиторією. Опанування принципів дизайну та візуальної комунікації допоможе їм працювати над брендингом медійних платформ, створювати професійні цифрові ілюстрації, рекламні матеріали та мультимедійний контент. Курс також розвиває вміння інтегрувати візуальний контент у журналістські матеріали та використовувати графічні елементи для підвищення залученості та інформативності контенту у цифрових медіа.

НАВЧАЛЬНИЙ КОНТЕНТ ОСВІТНЬОЇ КОМПОНЕНТИ

МОДУЛЬ 1. Основи комп'ютерної графіки	
Тема 1	Основи композиції та візуальної ієрархії – принципи розташування елементів, баланс, контраст, спрощення інформації через графіку. Традиції та тренди.
Тема 2	Растрова та векторна графіка: відмінності та сфери застосування – ключові особливості, переваги та обмеження кожного типу.
Тема 3	Параметри зображень: розміри, роздільна здатність, формати файлів – особливості растрових і векторних форматів, стиснення, якість зображення.
Тема 4	Колірні моделі та психологія кольору. Аспекти сприйняття кольорів у медіа та дизайні.
Тема 5	Типографіка та брендинг: створення шрифтових ідентичностей для медіапродуктів.
МОДУЛЬ 2. Практика створення цифрових графічних продуктів	
Тема 6	Основи роботи в Adobe Photoshop – базові інструменти, шари, маски, ретуш, обробка растрових зображень.
Тема 7	Основи роботи в Adobe Illustrator – робота з векторною графікою, створення іконок, логотипів, ілюстрацій.
Тема 8	Онлайн-редактори для швидкої роботи – Figma, Canva, Photopea та інші: Можливості та специфіка.
Тема 9	Використання штучного інтелекту в роботі з графікою – генеративні нейромережі, автоматизоване редагування, текст-до-зображення (DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion).

ФОРМИ, МЕТОДИ ТА ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

Навчальний процес відбувається із застосуванням найсучасніших освітніх підходів, що забезпечують розвиток практичних навичок та роботу над реальними проектами.

Методи навчання:

- **Project-Based Learning** – студенти працюють над власними медійними проектами, що включають створення ілюстрацій, інфографіки, постерів тощо.
- **Case-study та аналіз реальних прикладів** – розбір візуального контенту успішних медіа, аналіз трендів у графічному дизайні та медіакомунікаціях.
- **Flipped Classroom** – студенти готуються до занять за допомогою відеоуроків і статей, а на практичних заняттях застосовують отримані знання у проєктах.
- **Коучинговий підхід** – викладач виступає як ментор, допомагаючи студентам знаходити власні творчі рішення та будувати індивідуальні стратегії роботи.

Форми навчання:

- **Інтерактивні лекції** з обговоренням сучасних трендів у графічному дизайні, аналітикою та візуалізацією даних.
- **Практичні заняття** з опанування програмного забезпечення (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Canva тощо).
- **Онлайн- та офлайн-захисти проєктів** з обговоренням робіт, отриманням фідбеку від викладача та студентів.
- **Рефлексія та самооцінювання** – студенти аналізують власний прогрес та отримують рекомендації щодо розвитку навичок.

Освітні технології:

- Використання онлайн-платформ для спільної роботи (FigJam, Notion, Google Docs, Microsoft Cloud та ін.).
- Інтерактивні вправи та тренажери для відпрацювання навичок у роботі з графікою.
- AI-технології (DALL-E, Midjourney, Adobe Firefly).
- Зустрічі з експертами-практиками в галузі.

ФОРМИ Й МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ТА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінювання здійснюється на основі поєднання поточного та підсумкового контролю, з акцентом на практичні результати та розвиток навичок роботи з графічними інструментами.

Поточний контроль включає виконання модульних творчих завдань, тестування, участь у презентаціях і групових обговореннях. Основними формами оцінювання є:

- Тестування для перевірки теоретичних знань.
- Захист модульних проєктів – презентація власних ілюстрацій, інфографіки, карт, схем чи інших візуальних матеріалів.
- Аналіз кейсів та рецензування – студенти оцінюють роботи один одного, вчать ся давати конструктивний фідбек.
- Практичні міні-завдання – короткі вправи з графічного дизайну, створення візуального контенту, експерименти з форматами та стилями.

Підсумковий контроль – екзамен у форматі захисту фінального проєкту, який об'єднує всі отримані знання та навички. Студенти презентують власний завершений проєкт (наприклад, комплексний візуальний матеріал для медійного продукту або брендингу платформи).

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Оцінювання програмних результатів навчання здобувачів освіти здійснюється за шкалою європейської кредитно-трансферної системи (ECTS).

Критерієм успішного оцінювання є досягнення здобувачем вищої освіти мінімальних порогових рівнів (балів) за кожним запланованим результатом навчання.

Детальні критерії оцінювання творчих проєктів визначені в окремих документах («технічних завданнях») до кожної роботи, що дозволяє студентам чітко розуміти вимоги до якості та функціональності створених матеріалів ще до того, як вони почали роботу над їхньою реалізацією.

ПОЛІТИКА ЩОДО АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ

Дотримання політики щодо академічної доброчесності учасниками освітнього процесу при вивченні навчальної дисципліни регламентовано такими документами:

- «Етичний кодекс Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича»
<https://www.chnu.edu.ua/media/jxdfs0zb/etychnyi-kodeks-chernivets-koho-natsionalnoho-universytetu.pdf>
- «Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича»
<https://www.chnu.edu.ua/media/n5nbzwgb/polozhennia-chnu-pro-plahi-at-2023plusdodatky-31102023.pdf>

Детальна інформація щодо вивчення курсу «Комп'ютерна графіка та візуалізація даних» висвітлена у робочій програмі навчальної дисципліни –

(<https://journalism.chnu.edu.ua/media/br0101kp/kompiuterna-hrafika-ta-vizualizatsiia-danykh.pdf>)