

ЗАТВЕРДЖЕНО
вченою радою ФТБ
(прот. № 5 від «25» 11 2025 р.)
Декан

 **Надія ВЕДМІДЬ**

ДИЗАЙН ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ / **DIGITAL CONTENT DESIGN**

РОБОЧА ПРОГРАМА / **COURSE OUTLINE**

освітній ступінь	бакалавр	/ bachelor
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	/ Culture, Arts and Humanities
спеціальність	В2 Дизайн	/ Design
освітня програма	Дизайн середовища	/ Design of the Environment

**Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ
заборонено**

Автори: Олена ЧАЙКОВСЬКА, к.пед.н., професор
Марина ТОЛМАЧ, к.соц.ком., доцент з/н

Робочу програму обговорено і схвалено на засіданні кафедри дизайну,
протокол № 6 від 14 листопада 2025 року.

Рецензенти:

Руслана БЕЗУГЛА, д-р мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну
Наталя УДРІС-БОРОДАВКО, канд.соціол.наук, доцент, зав. каф. графічного
дизайну Київського національного університету культури і мистецтв
Сергій БРОНІН, президент ВГО «Українська асоціація фахівців
інформаційних технологій»

**ДИЗАЙН ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУДИЗАЙН
ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ /
DIGITAL CONTENT DESIGN**

**РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE**

освітній ступінь	бакалавр	/ bachelor
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	/ Culture, Arts and Humanities
спеціальність	В2 Дизайн	/ Design
освітня програма	Дизайн середовища	/ Design of the Environment

1. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ ТА РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ТЕМАМИ (ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН)

Назва теми	Усього годин / кредитів	Кількість годин			Форма контролю
		Лекції	Практичні / лабораторні заняття	СРС	
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Термінологія та класифікація цифрового контенту	12	2	2	8	ВПЗ, Т, КСР
Тема 2. Цифровий дизайн: види, тренди та канали комунікації	12	2	2	8	ВПЗ, Т, КМ, КСР
Тема 3. Універсальний дизайн: визначення та ключові принципи	24	4	4	16	ВПЗ, Т, КСР
Тема 4. Поняття авторського права, інтелектуальної власності, плагіату	12	2	2	8	ВПЗ, Т, КСР
Тема 5. Ліцензії Creative Commons	12	2	2	8	ВПЗ, Т, КСР
Тема 6. Принципи дизайну. Основи візуального та інформаційного дизайну	24	4	4	16	ВПЗ, Т, КСР
Тема 7. Дизайн-мислення як підхід до проєктування цифрового контенту	24	4	4	16	ВПЗ, Т, КСР
Тема 8. Дизайн, орієнтований на користувача (Usability, User Experience (UX))	16	4	4	8	ВПЗ, Т, КСР
Тема 9. Інструменти та ресурси для створення цифрового контенту. Інтерактивність та мультимедіа	16	2	2	12	ВПЗ, Т, КСР
Тема 10. Веб-доступність: міжнародні стандарти	12	2	2	8	ВПЗ, Т, КСР
Тема 11. Контент-планування та стратегія	16	2	2	12	ВПЗ, Т, КМ, КСР
Разом	180/6	30	30	120	екзамен
Підсумковий контроль – екзамен письмовий					

Примітка: **КСР** – контроль самостійної роботи, **Т** - тестування, **ВПЗ** – вирішення практичних завдань, **КМ**-кейс-метод.

2. ТЕМАТИКА ТА ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНИХ, ПРАКТИЧНИХ/ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ, САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Результати навчання	Навчальна діяльність *	Робочий час студента, год.
1	2	3
Знати: теоретичний базис термінології й класифікації контенту та базові принципи законодавства ЄС та України щодо цифрового контенту. Вміти: визначати види цифрового контенту та сфери їх застосування; аналізувати	Лекція 1. Термінологія та класифікація цифрового контенту 1. Поняття та види цифрового контенту. Підходи до визначення поняття цифрового контенту. 2. Концепція розвитку цифрових компетентностей та цифрового інтелекту. 3. Різновиди і особливості візуального контенту. 4. Сучасні тренди у створенні та споживанні цифрового контенту. 5. Законодавча база ЄС та України щодо цифрового контенту. Список рекомендованих джерел: Основний: 3[с.6-12], 5. Додатковий: 9[с.167-170]. Інтернет-ресурси: 17, 18, 20, 28, 30.	2
	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення терміносистеми цифрового контенту самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [3, с.6-12; 5; 9, с.167-170] та інформаційних джерел [17, 18, 20, 28, 30], а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення: 1. Проаналізувати Закон України «Про цифровий контент та цифрові послуги»: 2. Підготувати огляд європейських актів, що регулюють цифрові послуги та контент. 3. Стандартизація цифрового контенту: підходи до визначення поняття. Зробити огляд визначень, упорядкувати у вигляді таблиці.	8

власний рівень цифрових компетентностей	Практичне/Лабораторне заняття 1. Ознайомитись з інструментами вимірювання та оцінювання цифрової компетентності. 2. Пройти тест Цифрограм 2.0 https://osvita.diia.gov.ua/digigram та завантажити результати самооцінювання щодо цифрової компетентності. 3. Проведення тестування. Перевірка знань шляхом проходження тестування на онлайн-платформі.	2
* <i>Інтерактивні методи навчання виділено курсивом</i>		
Знати: визначення, еволюції та видів цифрового дизайну, канали цифрової комунікації та тенденції споживання контенту. Вміти: аналізувати статистичні дані цифрового середовища;	Лекція 2. Цифровий дизайн: види, тренди та канали комунікації <i>План лекції</i> 1. Цифровий дизайн: поняття та еволюція. 2. Види цифрового дизайну та основні функції. 3. Сучасні тренди у цифровому дизайні контенту. 4. Канали комунікації та їх вплив на дизайн контенту. Список рекомендованих джерел: Основний: 1[с.113-117]. Додатковий: 9 [с.260-294], 10[с.79-125], 12 [с.82-85] Інтернет-ресурси: 21, 31, 32.	2
	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо каналів цифрової комунікації та тенденцій розвитку цифрового середовища самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [1, с.113-117; 9, с.260-294; 10, с.79-125, 12, с.82-85] та інформаційних джерел [21, 31, 32], а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення 1. Як статистика використання соціальних медіа та Інтернету впливає на вибір форматів і каналів для поширення контенту. 2. Поведінкові особливості споживання цифрового контенту.	8

визначати актуальні тренди.	Практичне/Лабораторне заняття 1. Ознайомитись із глобальним звітом Digital 2025 (DataReportal) та статистикою використання інтернету і соціальних медіа. 2. Проаналізувати основні показники використання цифрових медіа (цілі використання інтернету, медіаспоживання, поведінку користувачів у соціальних мережах). 3. Порівняти статистичні дані України з обраною країною та сформулювати висновки. 4. Надати відповіді на аналітичні питання та узагальнити виявлені тенденції споживання цифрового контенту. <i>Перевірка знань шляхом тестування</i>	2
Знати: принципи універсального дизайну та їх застосування при створенні	Лекція 3. Універсальний дизайн: визначення та ключові принципи 1. Універсальний дизайн: визначення, історія виникнення концепції. 2. Принципи універсального дизайну. 3. Застосування універсального дизайну при проектуванні цифрового контенту.	4
	Список рекомендованих джерел: <i>Основний: 1[с. 110-133]. Додатковий: 6[с. 10-33], 12[с.197-200], 13[с.82-85]. Інтернет-ресурси: 23, 28.</i>	

цифрового контенту. Вміти: оцінювати цифрові ресурси на відповідність принципам універсального дизайну; формулювати рекомендації.	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо принципів універсального дизайну самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [1, с. 110-133; 6, с. 10-33; 12, с.197-200; 13, с.82-85]. та інформаційних джерел [23, 28], а також доопрацювання завдань практичного заняття. 1. Зареєструватись на освітній серіал «Інклюзивний веб-дизайн» на платформі Дія. Цифрова освіта [4, с.100-122; 25]. 2. Отримати сертифікат, що засвідчує успішне проходження курсу та завантажити для перевірки. . Питання для поглибленого вивчення 1. Чи можна вважати універсальний дизайн стандартом або гуманітарною цінністю? 2. Чи здатен штучний інтелект зробити цифрове середовище доступнішим, чи навпаки — створює нові бар'єри? 3. Як зміниться універсальний дизайн у найближчі 10 років у зв'язку з VR/AR, голосовими асистентами та нейроінтерфейсами? 4. Як впровадження універсального дизайну сприяє розширенню ринку й залученню нових користувачів?	16
	Практичне/Лабораторне заняття 1. Ознайомитись із принципами універсального дизайну та прикладами їх застосування у цифровому середовищі. 2. Проаналізувати обраний цифровий ресурс (сайт, застосунок або сервіс) за чек-листом на відповідність 7 принципам універсального дизайну. 3. Визначити сильні сторони та проблемні аспекти доступності й зручності використання. 4. Сформулювати висновки та запропонувати рекомендації щодо покращення. 5. Пройти тестування з теми.	4
Знати: базові основи законодавства ЄС та України,	Лекція 4. Поняття авторського права, інтелектуальної власності, плагіату 1. Інтелектуальна власність та авторське право: поняття та структура. 2. Типи та об'єкти авторського права. 3. Поняття та види плагіату. Класифікація плагіату в мережі. 4. Академічна доброчесність.	2

що регулюють питання авторського права, захисту персональних даних та інтелектуальної власності.	Список рекомендованих джерел: <i>Основний: 1[с.30-49].</i> <i>Додатковий: 6[с.32-48], 11 [с.167-170].</i> <i>Інтернет-ресурси: 29.</i>	
Вміти: аналізувати правомірність використання цифрового контенту; застосовувати вимоги ліцензування у проєктах.	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо авторського права та інтелектуальної власності у цифровому середовищі самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [1, с.30-49; 6, с.32-48; 11, с.167-170] та інформаційних джерел [29], а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення 1. Правові ризики у комерційній діяльності дизайнера. 2. Захист авторських прав на власні цифрові роботи.	8
	Практичне/Лабораторне заняття 1. Ознайомитись із прикладами цифрового контенту з різними типами ліцензій. 2. Визначити умови використання цифрових матеріалів та правила їх атрибуції. 3. Проаналізувати приклади використання контенту на предмет дотримання авторського права та наявності ознак плагіату.	2
Знати: систему ліцензування Creative Commons, принципи дії та ключові елементи ліцензій CC.	Лекція 5. Ліцензії Creative Commons 1. Поняття ліцензії. Види ліцензійних угод. 2. Ліцензії Creative Commons. Історія створення, основна мета та філософія. 3. Чотири ключові елементи ліцензій. 4. Комбінації елементів та види ліцензій. Інструмент вибору ліцензій CC License Choose Tool. 5. Глобальна мережа спільноти Creative Commons. Використання ліцензій у дизайнерській практиці. Список рекомендованих джерел: <i>Основний: 4, 5.</i> <i>Додатковий: 11 [с.167-170].</i> <i>Інтернет-ресурси: 29.</i>	2

Вміти: визначати умови використання матеріалів; здійснювати атрибуцію та ліцензування власних робіт.	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо системи ліцензування цифрового контенту самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [4; 5; 11, с.167-170] та інформаційних джерел [29], а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення 1. Використання відкритих цифрових ресурсів у дизайн-практиці. 2. Публічне надбання та умови використання відкритого контенту. 3. Платформа відкритої культури CC (https://network.creativecommons.org/cc-openculture-platform/).	8
	Практичне/Лабораторне заняття 1. Ознайомитись з інструментом вибору ліцензій CC Licence Choose Tool. 2. Обрати роботу з власного портфоліо та визначити доцільний тип ліцензії Creative Commons. 3. Обґрунтувати вибір ліцензії та оформити атрибуцію (за принципом TASL).	2
Знати: принципи композиції та інформаційного дизайну. Вміти:	Лекція 6. Принципи дизайну. Основи візуального та інформаційного дизайну 1. Візуальний дизайн. Елементи візуального дизайну. 2. Композиція. Моделі подання кольору. 3. Типографіка: визначення понять. Типографіка в дизайні. 4. Принципи графічного дизайну при проектуванні цифрового контенту. Список рекомендованих джерел: <i>Основний:</i> 1[с.15-84; 95-112; 151-167], 3[с.32-98]. <i>Додатковий:</i> 6 [с.19-31], 8 [с.10-29; 32-46]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 15, 16, 18, 20.	4

аналізувати та вдосконалювати візуальні рішення відповідно до принципів дизайну.	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо принципів візуального та інформаційного дизайну самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [1, с.15-84, 95-112, 151-167; 3, с.32-98; 6, с.19-31; 8, с.10-29, 32-46]. та інформаційних джерел [15, 16, 18, 20], а також доопрацювання завдань практичного заняття Питання для поглибленого вивчення 1. Композиційні засоби організації цифрового контенту. 2. Візуальна ієрархія у цифрових комунікаціях.	16
	Практичне/Лабораторне заняття 1. Проаналізувати запропонований візуальний матеріал на предмет дотримання принципів композиції, контрасту, ієрархії, балансу та типографічної організації. 2. Визначити помилки у структурі подачі інформації та візуальній комунікації. 3. Виконати редизайн макета із застосуванням принципів візуального та інформаційного дизайну. 4. Обґрунтувати прийняті дизайнерські рішення	4
Знати: етапи дизайн-мислення та засади Дизайну, орієнтованого на користувача Вміти: формулювати	Лекція 7. Дизайн-мислення як підхід до проєктування цифрового контенту 1. Дизайн-мислення (Design Thinking): визначення, концепції та сфери застосування. 2. Етап дизайн-мислення у проєктуванні контенту. 3. Інструменти та техніки для дизайн-мислення. 4. Цільова аудиторія: аналіз та дослідження користувачів. Портрет користувача, карта емпатії. 5. Аналіз стейкхолдерів та конкурентів. Список рекомендованих джерел: <i>Основний:</i> 1[с.220-259]. <i>Додатковий:</i> 10 [с. 45-79]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 22, 32, 34, 35, 36.	4

проблему користувача та розробляти концептуальні рішення	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо дизайн-мислення як підходу до проєктування самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [1, с.220-259; 10, с.45-79] та інформаційних джерел [22, 32, 34, 35, 36], а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення 1. Етапи дизайн-мислення у цифровому проєктуванні. 2. Методи дослідження потреб користувача. 3. Роль прототипування у презентації дизайнерських ідей.	16
	Практичне/Лабораторне заняття 1. Проаналізувати досвід використання обраного цифрового продукту з позицій підходу дизайн-мислення. 2. Визначити потреби користувача та проблемні точки взаємодії із сервісом. 3. Створити карту емпатії та протоперсону користувача. 4. Розробити концепцію покращення цифрового продукту відповідно до етапів дизайн-мислення. 5. Візуалізувати запропоноване рішення у вигляді схеми, прототипу або концепт-макета та обґрунтувати дизайнерські рішення.	4
Знати: Моделі та підходи дизайну, орієнтованого на користувача, поняття usability, методи UX-досліджень Вміти:	Лекція 8. Дизайн, орієнтований на користувача (Usability, User Experience (UX)) 1. Дизайн орієнтований на користувача: моделі та підходи. Визначення ключових термінів: User Experience (UX) та Usability (Юзабіліті). Взаємозв'язок UX, UI та Юзабіліті. 2. Процес UX-дизайну цифрового контенту. Етапи UX-процесу. 3. П'ять компонентів юзабіліті за Якобом Нільсеном. Десять евристик Нільсена. 4. Тестування UX та Юзабіліті: методологія. Список рекомендованих джерел: Основний: 3 [с.248-260]. Додатковий: 9 [с.168-220] Інтернет-ресурси: 32, 33, 36.	4

застосовувати базові методи UX-аналізу у проєктуванні цифрового контенту.	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо UX та usability самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [3, с.248-260; 9, с.168-220] та інформаційних джерел [32, 33, 36], а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення 1. Методи UX-досліджень. 2. Критерії оцінювання користувацького досвіду. 3. Використання результатів UX-досліджень у вдосконаленні цифрового продукту.	8
	Практичне/Лабораторне заняття 1. Визначити сильні та проблемні аспекти взаємодії користувача з інтерфейсом. 2. Оцінити структуру навігації, візуальну ієрархію та зрозумілість інтерфейсу. 3. Проаналізувати обраний цифровий продукт з позицій usability та користувацького досвіду (UX). 4. Зареєструватись на курсі «Основи UX-досліджень» (Creative Practice), отримати сертифікат про проходження та завантажити для перевірки	4
Знати: принципи взаємодії користувача з цифровим інтерфейсом. Вміти: оцінювати зручність та доступність	Лекція 9. Інструменти та ресурси для створення цифрового контенту. Інтерактивність та мультимедіа 1. Класифікація інструментів створення цифрового контенту: графічні редактори, UX/UI проєктування та прототипування, мультимедіа. 2. Інтерактивність та мультимедіа як елементи контенту. 3. Ресурси для дизайнера та бібліотеки контенту. 4. Класифікація візуального контенту. Список рекомендованих джерел: <i>Основний:</i> 1[с.113-151], 3[с.12-98]. <i>Додатковий:</i> 6 [с.28-129]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 16, 17, 18, 25, 26.	2

вебресурсів, обирати та використовувати цифрові інструменти для створення контенту відповідно до поставлених завдань	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо взаємодії користувача з цифровими інтерфейсами самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [1, с.113-151; 3, с.12-98; 6, с.28-129]. та інформаційних джерел [16, 17, 18, 25, 26], а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення 1. Інтерактивність у цифровому контенті. 2. Принципи зручної навігації у вебсередовищі. 3. Патерни сприйняття інформації з екрану	12
	Практичне/Лабораторне заняття 1. Проаналізувати використання мультимедійних та інтерактивних елементів у структурі цифрового контенту. 2. Ознайомитись з цифровими інструментами для створення інтерактивного та мультимедійного контенту (Canva, Genially, Figma, Adobe Express або ін.). Створити декілька видів цифрового контенту за обраною тематикою. 3. Виконати тестове завдання з теми.	2
Знати: основні вимоги міжнародних стандартів веб-доступності.	Лекція 10. Веб-доступність: міжнародні стандарти 1. Основи веб-доступності: визначення та мета. 2. Юридичні та етичні аспекти: міжнародні зобов'язання. 3. Міжнародні стандарти: WCAG (Web Content Accessibility Guidelines). 4. Ключові принципи та вимоги WCAG. Практичне застосування та тестування доступності. Список рекомендованих джерел: <i>Основний:</i> 2. <i>Додатковий:</i> 12 [с.197-200], 13 [с.82-85], 14 [с.297-298]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 23, 27, 28, 30.	2

Вміти: перевіряти цифрові ресурси на відповідність вимогам доступності.	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо міжнародних стандартів веб-доступності самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [2; 12, с.197-200; 13, с.82-85; 14, с.297-298] та інформаційних джерел, а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення 1. Практичні підходи до забезпечення доступності цифрового контенту. 2. Інтеграція стандартів доступності у процес проєктування.	8
	Практичне/Лабораторне заняття 1. Опрацювати матеріали щодо цифрової веб-доступності. 2. Перевірити обраний вебресурс, використовуючи лише клавіатуру для навігації. 3. Оцінити зручність взаємодії, видимість фокусу та рівень доступності ресурсу. 4. Надати обґрунтовані висновки щодо доступності обраного цифрового середовища.	2
Знати: основи контент-стратегії та планування цифрового контенту.	Лекція 11. Контент-планування та стратегія. 1. Поняття контент-маркетингу, визначення контент-стратегії, контент-планування. 2. Розробка контент-стратегії. Складові контент-стратегії. 3. Аудит існуючого контенту. Формування стратегії та цілей. 4. Контент-планування та календар. Список рекомендованих джерел: Основний: 1 [с.113-148]. Додатковий: 8 [с. 204-224]. Інтернет-ресурси: 17, 24, 31, 34.	2
	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо контент-планування та контент-стратегії самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [1, с.113-148; 8, с. 204-224]. та інформаційних джерел, а також доопрацювання завдань практичного заняття. Питання для поглибленого вивчення 1. Основні принципи стандартів веб-доступності. 2. Практичні підходи до забезпечення доступності цифрового контенту.	12

Вміти: розробляти контент-план та обґрунтовувати стратегічні рішення.	Практичне/Лабораторне заняття 1. Проаналізувати комунікаційну задачу та визначити цільову аудиторію цифрового контенту. 2. Сформувати контент-стратегію з урахуванням цілей комунікації, форматів і каналів поширення. 3. Розробити структурований контент-план із визначенням типів контенту, періодичності та візуальної логіки подачі. 4. Представити та обґрунтувати запропоновані рішення з позицій ефективності цифрової комунікації та цілісності дизайнерської концепції.	2
Підсумковий контроль - екзамен		
Разом		180/6

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти з дисципліни «Дизайн цифрового контенту» передбачає проведення таких контрольних заходів:

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
Поточний (семестровий) контроль:	Проводиться на практичному/лабораторному занятті та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Передбачає оцінювання теоретичної підготовки здобувачів вищої освіти із зазначеної теми (у тому числі, самостійно опрацьованого матеріалу) під час роботи на практичних/лабораторних заняттях та набутих практичних навичок під час виконання завдань. Враховує активність та участь здобувача вищої освіти у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	100
<i>Практичні/лабораторні заняття, самостійна робота студента</i>	Загальна кількість практичних/лабораторних занять з дисципліни – 15 (30 год). Одне заняття відводиться для проведення ПМК. Максимальна кількість балів за одне практичне/лабораторне заняття – 5 балів (14 занять*5 балів (з врахуванням балів за самостійну роботу)).	70
<i>Підсумковий модульний контроль*</i>	Проводиться з метою визначення результатів за період теоретичного і практичного навчання здобувачів вищої освіти як окреме заняття у межах годин, відведених на практичні/лабораторні заняття.	20
<i>Наукова робота</i>	Активність та участь здобувача вищої освіти у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	10
Підсумковий (семестровий) контроль (екзамен)	Засвоєння здобувачем вищої освіти програми навчальної дисципліни за навчальний період (семестр), що проводиться як контрольний захід під час екзаменаційної сесії для очної (денна) форми навчання та екзаменаційної сесії для заочної форми навчання).	100
Підсумкова оцінка	Проводиться з метою оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти за певним освітнім ступенем. Результат підсумкової оцінки з навчальної	100

	дисципліни для здобувача вищої освіти денної форми навчання визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового контролю) та екзамену.	
--	---	--

**Підсумковий модульний контроль з ОК «Дизайн цифрового контенту» здійснюється на останньому за розкладом занятті у вигляді презентації цифрової розповіді виконаної за результатами вивчення тем освітньої компоненти за семестр з подальшим обговоренням та оцінюванням за такими критеріями: відповідність навчальному завданню і вимогам по виконанню (5 балів), професійним стандартам (5 балів) і рівню виконання (10 балів). Максимальна кількість балів за презентацію – 20 балів. Формат презентації Формат презентації робіт (на фізичних або електронних носіях та / або у вигляді портфоліо) визначається викладачем. Загальна кількість балів за модульний контроль складає 20 балів.*

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ (ПРАКТИЧНІ/ЛАБОРАТОРНІ ЗАНЯТТЯ)

Кількість балів	Зміст
«3»	Здобувач вищої освіти демонструє вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою, вмiє самостійно знайти відповідь на проблемні запитання, спираючись на лекційний матеріал та першоджерела, вводити та використовувати власні класифікації, аналізувати, робити власні висновки; здатен встановлювати міжтематичні та міжпредметні зв'язки, застосовувати опановані практичні навички дизайн-діяльності.
«2»	Здобувач вищої освіти демонструє достатньо вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою та першоджерелами; відповідь на проблемні завдання знаходить за допомогою викладача, спираючись на лекційний матеріал, самостійно опрацьовані першоджерела та засвоєні практичні навички; допускає неточності та несуттєві (які кардинально не міняють суть) помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання, але легко усуває їх завдяки додатковим питанням.
«1»	Здобувач вищої освіти частково володіє матеріалом теми дисципліни; репродуктивно відтворює зміст лекційного матеріалу та/або основних літературних джерел і шляхи виконання практичного завдання; допускає помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання; нездатний знайти відповідь на проблемні запитання чи вирішити проблемні практичні завдання.
«0»	Здобувач вищої освіти демонструє нездатність розкрити питання теми дисципліни, відсутність базових знань з теми та вкрай слабе володіння практичними навичками й вміннями здійснення художньо-проектної діяльності;

	не знає зміст рекомендованої літератури, не володіє нормативною документацією та категорійним апаратом; не засвоїв початкові навички з виконання завдання, що засвідчує низький рівень дизайнерського мислення і практичних вмінь по темі дисципліни.
--	---

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОЗАУДИТОРНОЇ (САМОСТІЙНОЇ) РОБОТИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Кількість балів	Зміст
«2»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість практичних навичок; оформлена згідно вимог, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.
«1»	Робота виконана, але містить помилки; засвідчує про недостатній рівень знань та недостатню сформованість практичних навичок; оформлення роботи не в повній мірі відповідає вимогам, що висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності дотримані частково.
«0»	Робота виконана на неприйнятно низькому рівні; оформлення не відповідає вимогам; стандарти академічної доброчесності не дотримано.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Програмою дисципліни «Дизайн цифрового контенту» передбачено можливість здобувача вищої освіти брати участь у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни (на вибір студента). Максимальна кількість балів для зарахування – 10 балів.

Види наукової діяльності, в яких здобувач вищої освіти може брати участь:

1. Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції – 5 балів.
2. Публікація тез конференції/наукової статті – 5 балів.
3. Призове місце на конкурсі/олімпіаді/науковому проєкті – 5 балів.
4. Розробка та презентація індивідуального науково-дослідницького/дизайн проєкту – 5 балів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПІДСУМКОВОГО (СЕМЕСТРОВОГО) КОНТРОЛЮ (ЕКЗАМЕНУ)

Підсумкова форма контролю за результатами вивчення дисципліни – ЕКЗАМЕН.

Оцінювання результатів навчання здобувача вищої освіти в університеті здійснюється за 100-бальною шкалою.

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
90-100 (А, відмінно)	Відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок. Здобувач вищої освіти демонструє відмінне засвоєння теоретичного матеріалу, наявність глибоких знань з навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання при виконанні практичних завдань, опанування практичними навичками і вміннями, проявляє самостійність і творчість при вирішенні практичних завдань. Як виняток, зазначений рейтинговий бал може отримати здобувач вищої освіти, який, крім відмінних

	знань за програмою дисципліни, виявив активність у науковій роботі за відповідною тематикою, став призером творчого конкурсу або студентських олімпіад, виступав на конференціях тощо.
82-89 (B, добре)	Вище середнього рівня з кількома помилками. Здобувач вищої освіти демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з теми або навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування практичними навичками і вміннями, припускаючись незначних помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу й у виконанні практичних завдань, проявляє самостійність при вирішенні завдань. Оволодів програмою навчальної дисципліни на творчому рівні, проте у відповідях і при виконанні творчих допустив помилки.
75-81 (C, добре)	В цілому правильне виконання з певною кількістю суттєвих помилок. Здобувач вищої освіти демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з тем навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування практичними навичками і вміннями, але припускається значної суттєвих помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу і у виконанні практичного завдання.
69-74 (D, задовільно)	Непогано, але зі значною кількістю помилок Здобувач вищої освіти демонструє засвоєння основних положень теоретичного матеріалу в цілому, але припускається значних помилок і неточності у визначеннях понять і категорій дисципліни, виконуючи на непоганому рівні практичні завдання, засвідчуючи задовільний рівень оволодіння навчальною програмою дисципліни на репродуктивному рівні, допускаючи у відповідях помилки.
60-68 (E, задовільно)	Виконання задовольняє мінімальним критеріям Здобувач вищої освіти демонструє часткове засвоєння основних положень теоретичного матеріалу, наявність прогалин, припускається значної кількості помилок у визначеннях основних понять і категорій дисципліни та виконанні практичних завдань, має прогалини в розумінні основних положень теоретичної частини дисципліни, низькі навички і вміння виконання практичних завдань.
35-59 (FX, незадовільно)	З можливістю повторного складання Здобувач вищої освіти фрагментарно, поверхово володіє навчальним матеріалом дисципліни, не достатньо опанував, як основні положення теоретичного матеріалу, так і практичні навички й вміння для виконання завдань, і повинен додатково виконати індивідуальне завдання для підвищення рівня своїх знань та практичних навичок для повторно проходження підсумкового контролю.
1-34 (F, незадовільно)	Здобувач вищої освіти не засвоїв основні положення теоретичного матеріалу теми або дисципліни, не знає визначень основних понять і категорій дисципліни, не

	володіє практичними навичками і вміннями для виконання завдань
--	--

Екзаменаційні матеріали до підсумкового (семестрового) контролю (екзамену) складаються на основі програми та робочої програми дисципліни, охоплюють її зміст та розподілені в екзаменаційних завданнях з дисципліни. Екзамен включає два рівнозначні компоненти (50 балів за кожний): теоретичне завдання та практичне/лабораторне завдання.

Загальна оцінка за екзамен визначається як сума балів за усі виконані завдання (100 б. максимум).

Кращим здобувачам вищої освіти (але не більше 3-ох), які повністю виконали програму з дисципліни, виявили активність в науково-дослідній роботі і художньо-проектній діяльності за тематикою дисципліни, стали призерами студентських олімпіад, конкурсів наукових і творчих робіт, виступали на конференціях та за результатами поточного (семестрового) контролю набрали 90 і більше балів **передбачено виставлення результатів екзамену без виконання екзаменаційного завдання**, про що робиться запис в екзаменаційному листі.

Присутність здобувачів вищої освіти на екзамені є обов'язковою.

Повторне складання екзамену з освітньої компоненти «Дизайн цифрового контенту» допускається, але не більше двох разів. При незадовільній оцінці з першої спроби науково-педагогічному працівнику з даної дисципліни, вдруге екзамен приймається комісією, яка створюється деканатом факультету.

Результат підсумкової оцінки з навчальної дисципліни для здобувача вищої освіти денної форми навчання визначається як *середньоарифметична сума балів поточного (семестрового контролю) та екзамену*.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Основний

1. Вільямс Р. Дизайн. Книга для недизайнерів / пер. з англ. Ю. Шекет. Харків: Віват, 2022. 240 с.
2. ДСТУ ISO/IEC 40500:2015 “Інформаційні технології. Настанова з доступності веб-контенту W3C (WCAG) 2.0”. URL: <https://www.w3.org/Translations/WCAG20-ru/WCAG20-ru-20130220>
3. Лаптон Е., Філліпс Дж. Графічний дизайн. Нові основи / пер. на укр. І. Михайлишена. Київ: ArtHuss, 2020. 264 с.
4. Ліцензії Creative Commons. URL: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=uk>
5. Про цифровий контент та цифрові послуги : Закон України від 10 серпня 2023 р. № 3321-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3321-20#Text>.

Додатковий

6. Борисенко Є., Брем С., Іванова О., Опаленик Я., Сарсадських І., Свет Є. Універсальний дизайн: конспект лекцій. (Уклад.: Виртосу І., Іванова О.). ПРООН. 2024. 118 с.
7. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посібник. Київ : ЦУЛ, 2021. 180 с.
8. Вайншенк С.М. 100 речей, які кожен дизайнер повинен знати про людей / пер. з англ. К.Опрощенко. – К.:ArtHuss, 2024. – 256 с.
9. Норман Д. Дизайн звичних речей / пер. з англ. М.Бакалов. Х.: КСД. 2023. 320 с.
10. Норман Д. Емоційний дизайн: Чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас / пер. з англ. П.Білак, С.Святенко. К.: ArtHuss, 2019. 304с.
11. Саванець Л.М., Стахира Г.М. Цифровий контент як об'єкт авторського права. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2019. С.167-170. URL: <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/921990.pdf>
12. Толмач М.С., Чайковська О.А., Закалов І.О. Створення безбар'єрного простору в Україні: універсальний дизайн та веб-доступність. *Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці : матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції студентів і молодих учених / М-во освіти і науки України; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв*. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. 264 с. С.197-200.
13. Толмач М.С., Яворський О.А. Адаптивний дизайн для успішного просування цифрового контенту. *Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці: матеріали V Міжнар. наук.-практ. конф. студентів і молодих учених, м. Київ*. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. С.82-85.
14. Чайковська О.А., Толмач М.С. Доступність освітнього веб-контенту відповідно до міжнародних стандартів WCAG 2.1. *Інформаційні технології*

в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі: матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції / М-во освіти і науки України; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. 475 с. С.297-298.

Інтернет-ресурси

15. Adobe Color Wheel URL: <https://color.adobe.com/create/color-wheel>
16. Adobe Fonts | Explore unlimited fonts. URL: <https://fonts.adobe.com/>
17. Content design: planning, writing and managing content. URL: <https://www.gov.uk/guidance/content-design/writing-for-gov-uk>
18. Design Principles: an Introduction. Coursera. URL: <https://www.coursera.org/learn/design-principles>
19. Digital 2025: Global Overview Report URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>
20. Fonts Knowledge – Google Fonts. URL: <https://fonts.google.com/knowledge>
21. Google Тренди. URL: <https://trends.google.com/trends/?geo=UA>
22. Prometheus DTI101: Дизайн-мислення для інновацій. URL: https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+DTI101+2017_T3/about
23. The Americans with Disabilities Act (ADA). URL: <https://www.ada.gov/>
24. The Strategy of Content Marketing. Coursera. URL: <https://www.coursera.org/learn/content-marketing>
25. Графічний пакет Adobe Creative Suite. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/catalog.html>
26. Графічний редактор Canva. URL: <https://www.canva.com/>
27. Директива Євросоюзу щодо веб-доступності. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2016/2102/oj>
28. Інклюзивний веб-дизайн: освітній серіал. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/courses/inkluzivnij-vebdizajn>
29. Про авторське право і суміжні права : Закон України від 23.12.1993 р. № 3792-XII. Дата оновлення: 16.06.2020. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12#Text>
30. Тексти та вміст | Дизайн система державних сайтів України. URL: <https://design.gov.ua/ua/teksty-i-kontent>
31. Winter S. What is content design? /Content Design London. URL: <https://contentdesign.london/content-design/what-is-content-design>
32. Notes on User Centered Design Process (UCD). URL: <https://www.w3.org/WAI/redesign/ucd>
33. 10 Usability Heuristics for User Interface Design URL: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
34. Gibbons Sarah. Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking. /Nielsen Norman Group. URL: <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping>
35. Design Thinking URL: <https://www.nngroup.com/videos/design-thinking/>

36. User-Centered Design Basics. URL: <https://www.usability.gov/what-and-why/user-centered-design.html>