

ЗАТВЕРДЖЕНО

вченою радою ФТБ

(прот. № 5 від «25» 11 2025 р.)

Декан



Надія ВЕДМІДЬ

ЦИФРОВИЙ СТОРІТЕЛІНГ / **DIGITAL STORYTELLING**

РОБОЧА ПРОГРАМА / **COURSE OUTLINE**

освітній ступінь	бакалавр	/ bachelor
галузь знань	02 Культура і мистецтво	/ Culture and Arts
спеціальність	022 Дизайн	/ Design
освітня програма	Дизайн	/ Design

**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, докт. мист., доц.

Олена ТИМОШЕНКО, д.е.н., професор, ст. наук. співр. ДНУ «Інститут
модернізації змісту освіти» МОН України, Голова правління ГО «АСтРО»

Сергій БРОНІН, президент ВГО «Українська асоціація фахівців інформаційних
технологій»

**ЦИФРОВИЙ СТОРІТЕЛІНГ /
DIGITAL STORYTELLING**

**РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE**

освітній ступінь	бакалавр	/ bachelor
галузь знань	02 Культура і мистецтво	/ Culture and Arts
спеціальність	022 Дизайн	/ Design
освітня програма	Дизайн	/ Design

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

Назва теми	Усього годин / кредитів	Кількість годин			Форма контролю
		Лекції	Практичні заняття / МК	СРС	
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Види сторітелінгу. Функція та роль сторітелінгу.	18	4	2	10	ВПЗ, Т, КСР
Тема 2. Принципи застосування та використання сторітелінгу	18	4	2	10	ВПЗ, Т, КМ, КСР
Тема 3. Базові техніки сторітелінгу.	18	4	2	10	ВПЗ, Т, КСР
Тема 4. Складові та формула digital історії	18	2	2	10	ВПЗ, Т, КРС
Тема 5. Розвиток критичного мислення і медіаграмотного підходу до аналізу контенту.	18	2	2	20	ВПЗ, Т, КРС
Тема 6. Вибір засобів цифрового сторітелінгу.	18	2	2	10	ВПЗ, Т, КРС
Тема 7. Призначення та інструменти створення презентацій.	18	4	4	10	ВПЗ, Т, КМ, КСР
Тема 8. Складові дизайну презентацій.	18	2	8	20	ВПЗ, Т, КРС
Тема 9. Просторовий наратив та імерсивні технології.	18	4	4	10	ВПЗ, Т, КРС
Тема 10. Етичні аспекти цифрового сторітелінгу	18	2	2	10	ВПЗ, Т, КРС
Разом	180/6	30	30	120	екзамен
Підсумковий контроль – екзамен					

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

2. ТЕМАТИКА ТА ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНИХ, ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ, САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Результати навчання	Навчальна діяльність *	Робочий час студента, год.
1	2	3
Знати основні види та функції сторітелінгу та його вплив на формування пам'яті та емпатії аудиторії. Вміти визначати оптимальний вид сторітелінгу для конкретної комунікаційної мети та цільової	Лекція 1. Види сторітелінгу. Функція та роль сторітелінгу. 1. Історія як цінність та її роль у розвитку культури. Різноманітність термінів. 2. Особливості сприйняття інформації у цифрову епоху («кліпове» мислення, теорія «золотих рибок», «теорія поколінь»). 3. Види (візуальний, мультимедійний, трансмедійний сторітелінг) та основні функції сторітелінгу. 4. Сторітелінг і варіативність цифрових платформ. Сучасні медіа практики. 5. Аналіз сторітелінгу в цифрову епоху: від поста до екосистеми. <i>Список рекомендованих джерел:</i> <i>Основний:</i> 1 [с.9-35], 2[с.7-11]. <i>Додатковий:</i> 4[с.19-45], 7[с.144-150], 8 [102-106], 9[с.185-198].. <i>Інтернет-ресурси:</i> 12.	4
	Самостійна робота студентів З метою закріплення знань навести приклади застосування цифрового сторітелінгу як нової форми комунікації з користувачами соціокультурних установ та громадського простору. <i>Питання для поглибленого вивчення:</i> Проаналізувати виступи різних спікерів на TED Talks, TEDx Kyiv виступів з точки зору функцій сторітелінгу. Звернути увагу на візуальний супровід у вигляді презентації.	10

аудиторії.	Практичне заняття Мета: Проаналізувати приклади різних видів сторітелінгу та визначити, як вони виконують свої функції на конкретних цифрових платформах. 1. Візуальний сторітелінг: приклад, де історія передається переважно через зображення/коротке відео/інфографіку та мінімум тексту. Платформи-приклади: Instagram Post/Reel, TikTok, Pinterest, візуальна реклама на Facebook. 2. Мультимедійний сторітелінг: приклад, де використовуються мінімум три медіаформати (текст, зображення, відео, аудіо, інтерактивні елементи) для розповіді однієї історії. Платформи-приклади: Лонгвід на новинному сайті, інтерактивний пост/слайд-шоу, YouTube-відео з розгорнутим описом. 3. Трансмедійний сторітелінг (Екосистема): приклад, де історія або її елементи поширюються та розвиваються на мінімум трьох різних цифрових платформах, і кожна платформа додає унікальний фрагмент до загального наративу. Платформи-приклади: медіакампанія бренду/фільму/гри, де трейлер на YouTube, бекстейдж у TikTok, текстові Q&A у Telegram та інтерактив на сайті становлять одну історію.	2
* <i>Інтерактивні методи навчання виділено курсивом</i>		
Знати ключові принципи ефективного наративу та методи його адаптації під різні канали комунікації.	Лекція 2. Принципи застосування та використання сторітелінгу 1. Сфери використання сторітелінгу. Актуальні тренди розвитку сторітелінгу. 2. Сторітелінг як найкраща стратегія для брендів. 3. Переваги застосування сторітелінгу в маркетингу та рекламі. 4. Особливості сторітелінгу в соціальних мережах. Використанням сторітелінгу в особистому та професійному житті. 5. «Фоторобот» сторітелера. Цінності історії та цільова аудиторія. Список рекомендованих джерел: <i>Основний: 1[с.84-86].</i> <i>Додатковий: 4[69-93], 5 [16-26], 6[с.7-33].</i> <i>Інтернет-ресурси: 21.</i>	4

Вміти формулювати основні ідеї та меседжі, застосовуючи принципи цільової орієнтації та актуальності.	Самостійна робота студентів З метою закріплення знань проаналізуйте рекламні та/або соціальні ролики. Визначте, на яку аудиторію вони спрямовані, які техніки та прийоми сторітелінгу у них реалізовані, який емоційний ефект вони викликають. Охарактеризуйте сучасні технології, використані у рекламних та соціальних роликах. Питання для поглибленого вивчення: Ознайомитись з новим напрямом hypertelling, який передбачає повну залученість та участь користувачів у формуванні історії бренду. Навести приклади, коли відомі події беруться за основу і, відштовхуючись від них, створюються власні історії та матеріал. <i>Перевірка знань шляхом виконання інтерактивних вправ у системі дистанційного навчання</i> Практичне заняття Мета: навчитись розробляти ідеї, які цілеспрямовано використовують силу наративу для досягнення бізнес-результатів. 1. Розробити для уявної компанії ідею історії про: • цінність, щоб збільшити ефективність продажів та маркетингу; • про історію засновника, щоб посилити впевненість і вирізнитися з-поміж інших; • про мету, щоб налагодити стосунки в команді та згуртувати її; • про клієнта, щоб покращити продаж, маркетинг і свою репутацію. <i>Виконати діяльність на Платформі електронного навчання</i>	10
Знати ключові принципи, прийоми й базові техніки сторітелінгу та їх застосування при створенні історії	Лекція 3. Базові техніки сторітелінгу. 1. Ключові принципи історії. 2. Прийоми і техніки сторітелінгу. 3. Типові сюжети та структура історії: • піраміда Фрейтага; • 36 драматичних ситуацій (Ж.Польті); • 7 основних сюжетів (К.Букер); • Чотири цикли (Х.Борхес); • 6 наративів емоційних сюжетних ліній.	2
Вміти побудувати структуру історії,	Список рекомендованих джерел: <i>Основний:</i> 1[с.60-65], 2[с.59-89, 155-171], 3[с.5-7]. <i>Додатковий:</i> 7 [144-150]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 14.	4

використовуючи типові сюжети та драматичні ситуації	Самостійна робота студентів <i>З метою закріплення знань щодо концепції універсального дизайну:</i> 1. Проаналізуйте рекламні та/або соціальні ролики. Визначте, на яку аудиторію вони спрямовані, які техніки та прийоми сторітелінгу у них реалізовані. історію та розкладіть її на елементи згідно з Пірамідою Фрейтага. Питання для поглибленого вивчення: Спробуйте класифікувати історію згідно з однією з класифікацій: • 7 основних сюжетів Крістофера Букера; • 6 наративів емоційних сюжетних ліній. <i>Перевірка знань шляхом виконання завдань у системі дистанційного навчання (knute.edu.ua)</i>	10
	Практичне заняття <i>Мета:</i> навчитись аналізувати структуру історій, розрізняти типи сюжетів. <i>Завдання</i> 1. Проаналізувати приклади цифрових історій. 2. Скласти таблицю із прикладами до кожної з технік сторітелінгу / типових сюжетів. 3. Обрати один з прикладів та проаналізувати мету, які канали передачі інформації використані, як розподілена інформація за рівнями сприйняття, який сюжет використано. <i>Проведення тестування. (knute.edu.ua)</i>	2
Знати структуру історії, основи технології створення мультимедійних історій	Лекція 4. Складові та формула digital історії 1. Архетипи персонажів історій. 2. Технологія розробки мультимедійних історій. 3. Алгоритм роботи над створенням цифрової розповіді.	2
Вміти визначати та оцінювати	Список рекомендованих джерел: <i>Основний:</i> 1[с.99-103], 3[с.36-63], <i>Додатковий:</i> 6[с.259-283]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 14.	

детермінанти споживчої цінності послуг підприємства	Самостійна робота студентів <i>З метою закріплення знань:</i> 1. Розробити концепцію та прототип короткої цифрової історії (нарративу) для обраного соціального, культурного чи комерційного проєкту. Обрати один із наступних типів проєктів (або запропонувати свій): ○ Соціальний: Кампанія з побудови центру безпритульних тварин. Історія про об'єкт соціального чи медичного призначення (школа, лікарня). ○ Культурний: Просування нового проєкту публічного простору (площа, парк), де дизайн відроджує місцеву спільноту та її культуру. Ревіталізації історичного об'єкта. ○ Комерційний: Запуск нової лінійки меблів з екологічно чистих матеріалів. Питання для поглибленого вивчення: Які з класичних архетипів найчастіше використовуються у сучасному digital-сторітелінгу і чому? Як трансформуються архетипи в умовах мультимедійної подачі: чи змінюються їхні функції у взаємодії з інтерактивними елементами? Чи може цифрова історія мати кілька паралельних архетипних структур? У яких випадках це працює ефективно? Як культурний контекст (локальна історія, традиції, колективні нарративи) впливає на вибір архетипів у проєктах різних типів — соціальних, культурних, комерційних? Які мультимедійні засоби (фото, відео, звук, графіка, інтерактивність) найсильніше впливають на залучення аудиторії в коротких форм цифрових історій? <i>Перевірка знань шляхом виконання завдань у системі дистанційного навчання за посиланнями: _knute.edu.ua_</i>	10
	Практичне заняття <i>Мета:</i> навчитись аналізувати структуру історій. 1. Описати цифрову історію, використовуючи «концепцію Маестро». 2. Скласти опис за планом: 1) Тема, фокус, адресат. 2) Опис суті історії (коротко). 3) Інтрига. 4) Персонаж. 5) Інформаційний привід. 6) Запланована модель історії. 7) Базовий сюжет для історії. <i>Проведення тестування. _knute.edu.ua_</i>	2

Знати основи медіаграмотності та ознаки маніпулятивного контенту.	Лекція 5. Розвиток критичного мислення і медіаграмотного підходу до аналізу контенту. 1. Медіаграмотність і її складові. Рівень медіаграмотності в Україні та світі. 2. Типи контенту, ознаки маніпулятивного контенту. 3. Фактчекінг: основні критерії для виявлення фейків та маніпуляцій. 4. Інструменти для перевірки достовірності фото, відео. 5. Інформаційний фронт, основні фактчекінгові ініціативи в Україні та світі. Список рекомендованих джерел: Основний: 1[с.23-30], 2[с.25-29]. Додатковий: 6[с.187-211]. Інтернет-ресурси: 17, 18, 19, 20.	2
Вміти створювати власні історії, дотримуючись принципів достовірності та відповідальності.	Самостійна робота студентів З метою закріплення знань пройти один з онлайн-курсів: а. Онлайн-курс «Фактчек: Довіряй-перевіряй» від VoxCheck та EdEra б. Онлайн-курс з медіаграмотності «Verified» від EdEra та IREX Питання для поглибленого вивчення: Пройти онлайн курс «Медіаграмотність: практичні навички» від Prometheus Завантажити сертифікат щодо проходження курсу в систему дистанційного навчання (knute.edu.ua)	20
	Практичне заняття Мета: ознайомитись з основними засадами медіаграмотності щодо критичного сприйняття інформації. 1. Скласти перелік українських медіа. Вибрати декілька онлайн-медіа. Знайти, хто є власником цих медіакомпаній. Визначте, яка з них є приватною/державно/суспільною. 2. Результати додати до обговорення на Форумі сторінки дисципліни на Платформі електронного навчання. 3. Ознайомтесь з методологією оцінки професійності та відповідальності онлайн-медіа (https://imi.org.ua/monitorings/metodolohiia-otsinky-profesiynosti-ta-vidpovidal-nosti-onlayn-media-i28289) та «білим списком» загальнонаціональних сайтів від Інституту масової інформації (IMI, https://imi.org.ua/monitorings/bilyj-spysok-10-media-shho-staly-najyakisnishymy-i41541). Проведення тестування. (knute.edu.ua)	2

Знати принципи вибору релевантних цифрових платформи та інструментів відповідно до мети історії та характеристик цільової аудиторії.	Лекція 6. Вибір засобів цифрового сторітелінгу. 1. Вибір оптимальної форми для подання змісту: визначення ідеї публікації та вибір інструментарію. 2. Лінійний, нелінійний чи інтерактивний формат. 3. Засоби візуалізації даних та інформації. 4. Використання відеоконтенту. Тайм-лайни, лонгріди як різновид цифрових історій. 5. Платформи публікації. Список рекомендованих джерел: <i>Основний: 3[с.21-42].</i> <i>Додатковий: 8[с.102-106].</i> <i>Інтернет-ресурси: 12, 1410.</i>	2
Вміти визначати відповідні засоби створення цифрових історій для ефективного подання різних типів контенту та досягнення	Самостійна робота студентів З метою закріплення і поглиблення знань щодо вибору оптимальної цифрової платформи для публікації історії, виходячи з її змісту, формату (лінійний/нелінійний/інтерактивний) та цільової аудиторії сформулюйте оригінальну ідею цифрової історії (наприклад, просування соціального проєкту, біографія відомого архітектора, лонгвід-розслідування). Визначте, які елементи домінуватимуть у вашій історії: текст, відеоконтент, візуалізація даних (графіки, карти, діаграми), тайм-лайни чи інтерактивні елементи. Оберіть найбільш підходящий формат. Проаналізуйте три запропоновані платформи: Blogger (Блог), Google Site (Вебсайт), YouTube Channel (Відеоканал) для розміщення вашої історії, заповнивши порівняльну таблицю. Питання для поглибленого вивчення: На основі аналізу виберіть одну платформу: Blogger, Google Site або YouTube. Поясніть, чому обрана платформа є оптимальною для вашої історії, враховуючи співвідношення формату, інструментарію, цільової аудиторії та досягнення мети. Розробіть детальний скетч (план) розміщення вашої історії на обраній платформі, демонструючи, як ви використовуєте її специфічні засоби.	10

комунікаційної мети	Практичне заняття Мета: навчитися визначати оптимальну форму, формат та інструментарій для ефективного подання різних типів контенту та досягнення комунікаційної мети, враховуючи переваги лінійних, нелінійних та інтерактивних історій. 1. Визначити ідею, цільову аудиторію, тему та мету історії (емоційних наратив, просування продукту,сервісу). Наприклад, створити історію для запуску нового, інноваційного освітнього онлайн-курсу. 2. Визначити одну ключову платформу для публікації (наприклад, TikTok, Facebook, корпоративний сайт, Instagram, Linkedin). Обґрунтувати вибір платформи. 3. Обрати оптимальний формат для історії, виходячи з теми та платформи: лінійний (послідовний), нелінійний (як база знань чи архів), або інтерактивний (з можливістю вибору сюжетної лінії чи дій). Пояснити, чому саме обраний формат (лінійний/нелінійний/інтерактивний) найкраще підходить для змісту історії та особливостей цільової платформи. 4. Обрати основні засоби (типи) візуалізації, які використаєте: <i>тайм-лайн, слайд-шоу «до/після», інфографіка, карти/геодані, короткі відео-інтерв'ю, анімація даних</i>. Обґрунтувати, як кожен із цих засобів допоможе краще донести зміст або посилити емоційний вплив. 5. Назвати 2-3 конкретних інструменти (програми, сервіси, конструктори), які можна використати для створення обраних візуалізацій та фінального формату. <i>Завантажити звіт у системі дистанційного навчання за посиланнями: (knu-te.edu.ua)</i>	2
Знати функціональні можливості сучасних програмних інструментів для створення презентацій та її	Лекція 7. Призначення та інструменти створення презентацій 1. Роль презентації як ключового засобу комунікації. Призначення презентацій. Види презентацій. 2. Огляд програмного забезпечення (PowerPoint, Figma, Tilda, Ppt та ін.). 3. Програми ШІ для створення презентацій. 4. Адаптація презентації під різні формати. Список рекомендованих джерел: <i>Основний: 3[с.21-42].</i> <i>Додатковий: 6[с.160-192], 9[с.185-198]..</i> <i>Інтернет-ресурси: 16.</i>	4

роль як візуального наративу. Вміти використовувати інструментарій обраної програми для ефективного структурування інформації та візуального оформлення слайдів.	Самостійна робота студентів <i>З метою закріплення і поглиблення знань щодо створення презентацій:</i> Ознайомитесь з прикладами презентацій від компанії Rerezent https://reprezent.ua/ Ознайомитесь з ресурсами для створення презентацій на основі штучного інтелекту. Питання для поглибленого вивчення: Пройти <u>Модуль 05 Презентації</u> на навчальній платформі проєкту dComFra. <i>Сертифікат завантажити у систему дистанційного навчання за посиланнями: (knute.edu.ua)</i>	20
	Практичне заняття <i>Мета:</i> навчитись створювати план презентації з урахуванням різних факторів 1. Обрати тему презентації 2. Проаналізувати основну ідею, цільову аудиторію, місце проведення, основне завдання. 3. Створити структуру презентації у вигляді сторіборду. <i>Мета:</i> підібрати ресурси та стиль для створення презентації з урахуванням визначеної мети, ідеї та завдань. 4. Ознайомитись з ресурсами підбору кольорів, колірних схем 5. Ознайомитись з ресурсами для вибору зображень. 6. Ознайомитись з ресурсами для вибору шрифтів. 7. Підібрати відповідні ресурси та упорядкувати їх у вигляді мудборду (moodboard). <i>Мета:</i> налаштувати роботу додатку, використовувати різні режими подання презентації 8. Налаштувати додаток. Виконати налаштування панелей інструментів, зберегти налаштування. 9. Дослідити режими подання презентацій, їх призначення та особливості. <i>Виконати інтерактивну вправу в системі дистанційного навчання за посиланнями: (knute.edu.ua)</i>	4

Знати принципи дизайну (композиція, типографіка, теорія кольору) та їхнього впливу на сприйняття інформації. Вміти застосовувати правила візуального дизайну для підсилення головного меседжу та забезпечення легкості сприйняття презентації.	Лекція 8. Складові дизайну презентацій 1. Візуальні принципи (колір, типографіка, ієрархія). 2. Режими подання презентацій. 3. Робота з текстом у презентації. 4. Використання мультимедіа в презентаціях. 5. Використання анімації для динамічних презентацій. 6. Налаштування та формати поширення презентації. 7. Підготовка до виступу. Список рекомендованих джерел: <i>Основний:</i> 3[с.32-48]. <i>Додатковий:</i> 10 [297-298]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 15, 16. Самостійна робота студентів <i>З метою закріплення знань щодо підготовки до виступу:</i> Знайдіть та проаналізуйте мінімум п'ять різних джерел (книги, статті, відеолекції, професійні блоги), що стосуються підготовки до публічних виступів. Зверніть особливу увагу на такі аспекти: • Структура виступу (вступ, основна частина, висновки, заклик до дії). • Робота з аудиторією (звернення уваги, утримання інтересу, відповіді на запитання). • Подолання страху та хвилювання. • Використання візуальних засобів. Питання для поглибленого вивчення: Визначте 10 ключових рекомендацій (правил), які, на вашу думку, є найважливішими для успішного публічного виступу. <i>Перевірка знань шляхом виконання завдань у системі дистанційного навчання за посиланнями: knute.edu.ua</i>	2 10
--	---	--

	Практичне заняття <i>Мета:</i> навчитись використовувати та налаштовувати макети слайдів та формувати текст на слайдах презентації 1. Дослідити складові макету слайду. 2. Створити слайди з різними макетами залежно від контенту. 3. Дослідити режим подання зразок слайдів. 4. Налаштувати зразок слайдів і пов'язані макети. 5. Дослідити особливості вставлення тексту на слайдах. 6. Ознайомитись із параметрами форматування шрифтів, абзаців. Виконати завдання на форматування тексту за зразком. <i>Мета:</i> навчитись використовувати та налаштовувати графічні об'єкти різного типу та налаштовувати аудіо та відео в презентаціях 1. Дослідити типи графічних об'єктів в презентаціях, ознайомитись з контекстними панелями налаштування їх параметрів. 2. Виконати завдання на використання графічних об'єктів. 3. Дослідити типи мультимедіа в презентаціях, ознайомитись з контекстними панелями налаштування їх параметрів. 4. Виконати завдання на використання об'єктів мультимедіа. <i>Мета:</i> дослідити ефекти анімації та способи їх застосування для створення динамічної презентації та застосовувати ефекти переходів між слайдів 1. Ознайомитись з ефектами анімації різного типу: вхід, вихід, виокремлення, шляхи переміщення. 2. Налаштувати ефекти анімації різних об'єктів відповідно до зразка. 3. Ознайомитись з різними типами переходів, їх налаштуваннями. 4. Створити слайди, використати ефект переходу «Морфінг». 5. Налаштувати ефекти переходів відповідно до зразка. <i>Мета:</i> дослідити та виконати налаштування демонстрації слайдів залежно від призначення презентації та умов поширення 1. Налаштувати технічні параметри презентації. 2. Налаштувати хронометраж презентації.	8
--	--	---

	3. Ознайомитись із рекомендаціями щодо налаштування слайд-шоу залежно від контексту та умов поширення 4. Дослідити режим доповідача. 5. Запустити демонстрацію слайдів, відпрацювати використання гарячих клавіш, лазерної вказівки, рукописних нотаток.	
Знати принципи просторового сторітелінгу	Лекція 9. Просторовий наратив та імерсивні технології 1. Технології 3D та інтерактив. 2. Імерсивні технології: VR/AR/MR. 3. Роль звуку у формуванні просторового досвіду. 4. Проекційний сторітелінг. Геопросторові дані (GIS) та історії. 5. Інструменти для створення Story Maps. Список рекомендованих джерел: <i>Основний: 3[с.62-69].</i> <i>Додатковий: 6 [75-83].</i> <i>Інтернет-ресурси: 12, 13.</i>	4
Вміти використувати геопросторові дані для створення імерсивних цифрових розповідей	Самостійна робота студентів З метою закріплення знань щодо просторового сторітелінгу освоїти принципи просторового сторітелінгу та використання геопросторових даних (GIS) для створення імерсивних цифрових розповідей, а також проаналізувати приклади застосування VR/AR для формування просторового досвіду. Питання для поглибленого вивчення: Знайти один завершений проєкт, який використовує технології VR, AR або MR (віртуальна, доповнена чи змішана реальність) для розповіді історії (наприклад, музейний тур у VR, AR-кампанія бренду, комерційний матеріал у 360° відео). Надати пряме посилання або назву проєкту. Опишіть, як проєкт використовує технології для створення просторового та імерсивного досвіду. <i>Перевірка знань шляхом виконання завдань у системі дистанційного навчання за посиланнями: (knute.edu.ua)</i>	10

	Практичне заняття Мета: практично освоїти принципи просторового сторітелінгу та використання геопросторових даних (GIS) для створення імерсивних цифрових розповідей створюють прототип або завершену Story Map (Географічну історію) за допомогою безкоштовних інструментів (наприклад, ArcGIS StoryMaps, Google My Maps чи подібних). 1. Обрати тему, що має сильний географічний зв'язок. Приклади: Культурна спадщина: «Маршрут втрачених архітектурних шедеврів мого міста». Екологія: «Карта забруднень річки X та шляхи їх вирішення». Історичний наратив: «Хронологія подій на вулиці Y під час знаменної дати». 2. Розробка Наративу та Структури: Сформулювати ціль Story Map. Визначити ключові точки (локації) вашої історії (мінімум 5 точок). Для кожної точки розробити мультимедійний контент (що буде показано: фото, текст, посилання на 3D-модель чи відео). 3. Створення Прототипу Story Map: Зареєструватись в обраному інструменті. Ввести ключові точки на карту. Наповнити точки мультимедійним контентом та короткими текстовими описами, які розкривають історію (наратив) у просторовому контексті. Оформити звіт у текстовому документі, який містить: посилання на створену Story та обґрунтування (100-150 слів) як саме геопросторові дані (GIS) допомагають зробити наратив більш імерсивним та ефективним порівняно зі звичайним текстом чи відео? Проведення тестування. (knute.edu.ua)	4
Знати систему ліцензування Creative Commons, принципи дії та ключові елементи ліцензій CC.	Лекція 10. Етичні аспекти цифрового сторітелінгу - Питання авторського права та інтелектуальної власності. - Достовірність даних, маніпуляція емоціями. - Екологічна та соціальна відповідальність у подачі проєкту. - Система ліцензування цифрового контенту. - Залучення інвесторів/клієнтів: життєздатність, функціональність та естетична цінність проєкту, як основа підприємницької діяльності. Список рекомендованих джерел: <i>Основний:</i> 3[с.4-11]. <i>Додатковий:</i> 4 [с.69-150], 5 [16-26], 6[204-211]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 11.	2

Вміти визначати та створювати ліцензії Creative Commons	Самостійна робота студентів З метою закріплення знань щодо системи ліцензій Creative Commons ознайомитись з матеріалом, інструментами та ресурсами: 1. Інструмент «Пошук CC», який дозволяє шукати у мережі Інтернет твори, які поширюються під ліцензіями Creative Commons. 2. Матеріал: Стратегія “Creative Commons: 2025-2028” (https://drive.google.com/file/d/1PCQvwqcfB0bRQh2Txx4Ta-L7fYoZQBJ3/view) Питання для поглибленого вивчення: Ознайомитись з ресурсом: Глобальна мережа Creative Commons (https://network.creativecommons.org/about/) та ресурсом Платформа відкритої культури CC (https://network.creativecommons.org/cc-openculture-platform/). Завантажити звіт у системі дистанційного навчання за посиланнями: _knute.edu.ua_	10
	Практичне заняття Мета: навчитися відповідально знаходити та використовувати цифровий контент, дотримуючись авторських прав, що є основою законного та етичного цифрового сторітелінгу. 1. Знайти цифровий контент, який ліцензовано за ліцензією CC, зокрема на основних контент-платформах, таких як Flickr, Wikipedia, SoundCloud та YouTube. 2. Ознайомитись з інструментом CC Licence Choose Tool. Вибрати ліцензію Creative Commons, яка підходить для вашого контенту та позначити ліцензію у вашому контенті (наприклад, на першому і останньому слайді вашої презентації або на вашій веб-сторінці). Проведення тестування. _knute.edu.ua_	2
	Перевірка знань шляхом виконання завдань у системі дистанційного навчання за посиланнями: _knute.edu.ua_	
Підсумковий контроль - екзамен.		
Разом		180/6

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти з дисципліни «Цифровий сторітелінг» передбачає проведення таких контрольних заходів:

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
Поточний (семестровий) контроль:	Проводиться на практичному 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 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 заняття, самостійна робота студента</i>	Загальна кількість практичних занять з дисципліни – 15 (30 год). Одне заняття відводиться для проведення ПМК. Максимальна кількість балів за одне практичне 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 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 дисципліни для здобувача	100

	вищої освіти денної форми навчання визначається як <i>середньоарифметична сума балів поточного (семестрового контролю) та екзамену.</i>	
--	---	--

**Підсумковий модульний контроль з ОК «Цифровий сторітелінг» 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 цифрової розповіді визначається викладачем. Загальна кількість балів за модульний контроль складає 20 балів.*

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ (ПРАКТИЧНІ ЗАНЯТТЯ)

Кількість балів	Зміст
«3»	Здобувач вищої освіти демонструє вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою, вміє самостійно знайти відповідь на проблемні запитання, спираючись на лекційний матеріал та першоджерела, вводити та використовувати власні класифікації, аналізувати, робити власні висновки; здатен встановлювати міждисциплінарні та міждисциплінарні 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 «Цифровий сторітелінг» 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 (В, 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 (С, 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 неточностей 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 (Е, 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 (FХ, 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 (перевірка знань термінології, класифікацій, структур та принципів сторітелінгу) та практичне завдання (виконання завдання, що вимагає застосування стратегічних навичок (наприклад, розробка ідеї історії під конкретну мету, вибір формату візуалізації).

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 «Цифровий сторітелінг» 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. Лівін М. Сторітелінг для очей, вух і серця. – 3-тє вид. -Київ : Наш формат, 2022. 184 с.
2. Сторр В. Наука сторітелінгу. Чому історії впливають на нас і як ними впливати на інших / пер. з англійської М. Госовська. Київ : Наш формат, 2022. 224 с.
3. Шевченко В.Е. Мультимедійні історії: навч. посібник. Київ : Інститут журналістики, 2020. 74 с.

Додатковий

4. Кіндра Х. Сторітелінг, який не залишає байдужим, пер. з англійської О. Олійник. Київ : Yakaboo Publishing, 2020. 240 с.
5. Кірносова М. Сучасні тенденції розвитку сторітелінгу у цифровому маркетингу. Маркетинг і цифрові технології. 2020. № 2. С. 16–26.
6. Кросмедіа: контент, технології, перспективи: колективна моногр. / за заг. ред. д. н. із соц. ком. В. Е. Шевченко; Інститут журналістики Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Київ : Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну Інституту журналістики Київського національного університету імені Тараса Шевченка, 2017. 234 с.
7. Побідаш І. Сторітеллінг: ознаки «гарної» історії. Обрії друкарства. 2019. № 1 (7). С. 144–150.
8. Пода Т.А. Сторітелінг як феномен сучасної комунікації. Том 34 № 2 (2021): Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія № 2(34), 2021. С.102-106 URL: <https://jrnlnau.edu.ua/index.php/VisnikPK/article/view/16338>
9. Толмач М.С. Практики цифрового сторітелінгу для фахівців інформаційної справи. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері, 5(1), 2022, С.185–198. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.5.1.2022.261303>
10. 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-джерела

11. Creative Commons URL: <https://creativecommons.org/>
12. Overview for digital-storytellingб 2025 Europeana Pro. URL: <https://pro.europeana.eu/tags/digital-storytelling>
13. Seven tips for digital storytelling, 2025 URL: <https://pro.europeana.eu/page/seven-tips-for-digital-storytelling>
14. The art of storytelling. Pixar in a Box | Khan Academy. URL: <https://www.khanacademy.org/computing/pixar/storytelling>

15. Блог Represent. URL: <https://represent.ua/ua/blog>.
16. Модуль 05 – Презентації. URL: <https://dole.fit.knu.ua/course/view.php?id=6>.
17. Національний проєкт з медіаграмотності «Фільтр» URL: <https://filter.mkp.gov.ua/>
18. Нідерландська модель компетентностей з медіаграмотності URL: [ENG-10-media-literacy-competences.pdf \(netwerkmediawijsheid.nl\)](https://netwerkmediawijsheid.nl/ENG-10-media-literacy-competences.pdf)
19. Онлайн курс «Медіаграмотність: практичні навички» від Prometheus https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:CZ+MEDIA102+2018_T3/about
20. Онлайн-курс з медіаграмотності «Very Verified 2.0» від EdEra та IREX URL: <https://study.ed-era.com/uk/courses/course/6177>
21. Професія: Сторітелер (Мистецтво сторітелінгу) URL: <https://eduhub.in.ua/courses/scorm-kurs-33-mistectvo-storitelingu>