

**ДЕРЖАВНИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ**

Система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти
сертифікована на відповідність ДСТУ ISO9001:2015 / ISO 9001:2015

Кафедра журналістики та реклами

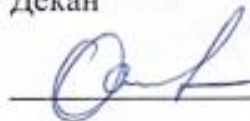
ЗАТВЕРДЖЕНО

вченою радою

факультету торгівлі та маркетингу

(прот. № 5 від «18» 12 2025р.)

Декан



Віктор ОСИКА

**ІНФОГРАФІКА/
INFOGRAPHIC**

**РОБОЧА ПРОГРАМА/
COURSE OUTLINE**

освітній ступінь	магістр / Master
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки / Culture, Arts and Humanities
спеціальність	В2 Дизайн / Design
освітня програма	Графічний дизайн/ Graphic Design

КИЇВ 2025

Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ заборонено

Автори: Діана ФАЙВІШЕНКО, доктор економічних наук, професор
Олександр ЛЄЖНЄВ, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри
журналістики та реклами
Ірина ОНОФРІЙЧУК, доктор економічних наук, професор

Робочу програму обговорено і схвалено на засіданні кафедри журналістики та реклами 1 грудня 2025 р., протокол № 8.

Рецензенти:

Галина АЛДАНЬКОВА, кандидат економічних наук, доцент кафедри журналістики та реклами
Леонід ГУБСЬКИЙ, графічний дизайнер, ТОВ ПБП «ПРОГРЕС»
Руслана БЕЗУГЛА, доктор мистецтвознавства, доцент, зав. кафедри дизайну

**ІНФОГРАФІКА /
INFOGRAPHICS**

**РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE**

освітній ступінь магістр / Master

галузь знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки / Culture, Arts and Humanities

спеціальність В2 Дизайн / Design

освітня програма Графічний дизайн / Graphic Design

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

Тема	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні	СРС	Форми контролю
Тема 1. Інфографіка як галузь графічного дизайну	15	2	2	11	О, Д, УД, Т, ГР
Тема 2. Історія виникнення та еволюція інфографіки	15	2	2	11	О, Д, УД, ГР
Тема 3. Композиція та візуальна ієрархія в інфографіці	15	2	2	11	О, УД, ІР, ГР
Тема 4. Типографіка та шрифтова культура в інфографіці	15	2	2	11	О, УД, Т, Д, ІР, ГР
Тема 5. Візуальна мова, піктографіка та знакові системи	15	2	2	11	О, УД, ІР, ГР
Тема 6. Види інфографіки	15	2	2	11	О, УД, Д, ІР, Т, ГР
Тема 7. Інформація як об'єкт інфографіки	15	2	2	11	О, УД, ІР, Т, ГР
Тема 8. Основні етапи створення інформаційної графіки	15	2	2	11	О, УД, ІР
Тема 9. Особливості сприйняття візуальної інформації	15	2	2	11	О, УД, ІР, Т, ГР
Тема 10. Колір у візуалізації інформації	15	2	2	11	О, УД, ІР, Т, ГР
Тема 11. Інтерактивна та motion-інфографіка	15	2	2	11	О, УД, ІР, ГР
Тема 12. Штучний інтелект (AI-дизайн) у	15	2	2	11	О, УД, ІР, ГР

Тема	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні	СРС	Форми контролю
створенні інфографіки та візуалізації даних					
Разом	180 / 6	24	24	132	
Підсумковий контроль – екзамен					

Умовні позначення: **О** – опитування; **УД** – участь у дискусії; **Д** – виступ із доповіддю; **ІР** – індивідуальна робота; **Т** – тестування; **ГР** – графічна робота.

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

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> сутність інфографіки, її функції та місце в системі інформаційного і графічного дизайну; класифікацію інфографіки (статична, інтерактивна, motion, data art); інфографіку як інструмент структурування складної інформації; основні етапи розроблення інфографічного проєкту та способи контролю їх виконання; сучасні теорії інформаційного дизайну; базові методики захисту інтелектуальної власності та правила оформлення прав у сфері візуальної комунікації.	Лекція 1. Інфографіка як галузь графічного дизайну 1. Поняття, об'єкт, предмет і функції інфографіки; інфографіка як реакція на соціальні, психологічні та когнітивні зміни сучасного суспільства. 2. Інфографіка як інструмент структурування складної інформації; співвідношення з інформаційним дизайном і user-centered design. 3. Класифікація інфографіки: статична, динамічна, інтерактивна, мультимедійна, дата-візуалізація. 4. Базові методики захисту інтелектуальної власності та правила оформлення прав інтелектуальної власності у роботі дизайнера інфографіки. 5. Інфографіка як проєкт: етапи, контроль, авторська концепція; взаємодія з іншими професійними групами; соціальна відповідальність. Список рекомендованих джерел Закони та нормативні акти: 1 Основний: 4 [с. 15–48]; 9 [с. 40–58] Додатковий: 12 [с. 12–34] Інтернет-ресурси: 25 <i>У процесі лекції застосовуються інтерактивні методи: фронтальна навчальна діяльність (обговорення матеріалу в загальному колі) та «Мікрофон» (кожен висловлює свою думку чи позицію).</i> Питання для поглибленого вивчення: 1. Відмінність інфографіки від простої ілюстрації статистичних даних.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Вміти:</i> ідентифікувати інфографіку серед інших візуальних форматів і визначати її комунікаційну мету; розрізняти інфографіку та суміжні формати (ілюстрація, дашборд, схема); критично осмислювати теорії інформаційного дизайну; визначати етапи інфографічного проєкту, аналізувати чинники та формулювати авторську концепцію; обирати модель поведінки у взаємодії з журналістами, аналітиками й замовниками; генерувати ідеї соціально значущої інфографіки; застосовувати правила	2. Класифікація інфографіки (статична/інтерактивна/motion/data art) і її вплив на вибір інструментарію дизайнера. 3. Законодавство про інтелектуальну власність щодо використання чужих даних і зображень в інфографіці. 4. Інфографіка соціальної тематики: відповідальність дизайнера перед аудиторією.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури: Закони та нормативні акти: 1; Основний: 4 [с. 15–48]; 9 [с. 40–58]; Додатковий: 12 [с. 12–34] та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [25].	11
	Практичне заняття № 1 Зміст заняття: 1. Обрати 8–10 зразків інфографіки провідних медіа та брендів (The Economist, Reuters Graphics, Financial Times, українські медіа). 2. Категоризувати їх за типом (статична/інтерактивна/motion), функцією та цільовою аудиторією. 3. Визначити комунікаційну мету кожного зразка та засоби її досягнення. 4. Для одного зразка відтворити ймовірні етапи його створення й учасників (дизайнер, журналіст, аналітик) та перевірити, як оформлено авторство і джерела. 5. Підготувати коротку усну презентацію (3–5 хв) результатів аналізу для групи.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
оформлення прав інтелектуальної власності.		
<i>Знати:</i> етапи еволюції інфографіки від протонаукових схем до цифрових та інтерактивних форм і причини цих змін; внесок ключових постатей (В. Плейфер, Е. Тафті, Дж. Сноу, Ш. Дюпен, А.-М. Геррі, О. Нейрат); естетичні програми шкіл і напрямів інформаційного дизайну; історію становлення інфографіки у друкованих ЗМІ ХІХ–ХХ ст.; українську традицію інфографіки та сучасні українські дата-медіа.	Лекція 2. Історія виникнення та еволюція інфографіки 1. Зародження інфографіки: В. Плейфер і перші статистичні діаграми; внесок Е. Тафті у формування теорії інфографіки. 2. Наукові та соціальні кейси: карта Дж. Сноу, роботи Ш. Дюпена та А.-М. Геррі. 3. Атласи, карти й схеми як основа візуальної аналітики; становлення інфографіки у друкованих ЗМІ («The Times», «The Illustrated London News», «L'Illustration»). 4. Поява цифрової та інтерактивної інфографіки у ХХІ ст.; спеціалізовані агентства й аутсорсинг у виготовленні інфографіки. 5. Школи і напрями інформаційного дизайну (ISOTYPE, швейцарський стиль) та їхні естетичні проблеми; українська інфографіка. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 49–90] Додатковий: 19 [с. 1–24] Інтернет-ресурси: 26, 28 <i>При виконанні завдання застосовується інтерактивний метод кооперативної навчальної діяльності: студенти працюють у малих групах, розв'язуючи спільну навчальну задачу.</i> Питання для поглибленого вивчення: 1. Роль В. Плейфера у формуванні мови статистичної графіки. 2. Карта Дж. Сноу — один із перших прикладів «інфографіки, що рятує життя». 3. Принципи класичної газетної інфографіки ХІХ–ХХ ст., які досі застосовують у цифрових форматах.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Вміти:</i> аналізувати історичні приклади інфографіки та пояснювати причинно-наслідкові зв'язки її розвитку; визначати естетичні проблеми шкіл інформаційного дизайну з урахуванням генези сучасної візуальної культури; критично осмислювати історичні теорії; застосовувати ретроспективний досвід у сучасних проєктах, генеруючи нові ідеї; простежувати наступність прийомів від класичних до цифрових форм; коректно використовувати історичні зразки з урахуванням авторського права.	4. ISOTYPE О. Нейрата: ідея універсальної візуальної мови та її сучасні спадкоємці.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 4 [с. 49–90]; Додатковий: 19 [с. 1–24]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [26, 28].	11
	Практичне заняття № 2 Зміст заняття: 1. Обрати історичний зразок інфографіки (напр., карту Дж. Сноу або діаграму В. Плейфера). 2. Знайти сучасний аналог на близьку тему (наприклад, сучасну епідеміологічну дата-візуалізацію), зокрема в українських медіа. 3. Порівняти обидва зразки за композицією, обсягом даних та комунікаційною стратегією; пояснити, які технологічні й суспільні зміни зумовили відмінності. 4. Сформулювати висновок про те, які прийоми історичного зразка залишаються актуальними, і запропонувати ідею сучасної інфографіки на їх основі.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> принципи композиції, візуальної ієрархії, модульних сіток і UX-підходу; поняття композиційного центру, балансу, ритму та масштабу; роль негативного простору (white space) у композиції інфографіки; зміст передпроектного аналізу як основи композиційної концепції; прийоми графічної подачі композиційного рішення. <i>Вміти:</i> здійснювати передпроектний аналіз і формулювати авторську композиційну концепцію; генерувати альтернативні ескізи композиції від руки; проєктувати композицію інфографіки з керуванням	Лекція 3. Композиція та візуальна ієрархія в інфографіці 1. Композиція інфографіки як сценарій взаємодії з інформацією; композиційний центр як точка входу у візуальний маршрут користувача. 2. Баланс, ритм і масштаб як інструменти візуального сторітелінгу; керований дисбаланс як креативний прийом. 3. Модульні й адаптивні сітки як «архітектура» даних; негативний простір як активний елемент композиції. 4. UX-підхід до побудови інфографіки як інтерфейсу: проєктування маршруту погляду, когнітивного навантаження та моментів взаємодії. 5. Передпроектний аналіз і авторська композиційна концепція; графічна подача та демонстрація цінності рішення. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 91–140] Додатковий: 15 [с. 1–48] <i>У процесі лекції застосовується інтерактивний метод навчання у грі (імітація, рольова гра): студенти обирають роль, висувують припущення про розвиток подій, створюють проблемну ситуацію і шукають шляхи її розв'язання.</i> Питання для поглибленого вивчення: 1. Композиційний центр в інфографіці і композиційний центр у станковому творі. 2. Негативний простір і його вплив на швидкість і точність зчитування даних. 3. Традиційний композиційний підхід і UX-підхід до інфографіки.	2
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури; Основний: 4 [с. 91–140]; Додатковий: 15 [с. 1–48].	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
увагою користувача; будувати модульну сітку для складної інформації; критично осмислювати та застосовувати принципи UX у побудові статичної інфографіки; представляти композиційне рішення засобами новітніх технологій, переконливо демонструючи цінність продукту.	Практичне заняття № 3 Зміст заняття: 1. Отримати заданий набір даних (10–15 показників) для візуалізації та проаналізувати чинники (аудиторія, платформа, характер даних). 2. Виконати 3 ескізи композиції від руки та обрати один як авторську концепцію. 3. Розробити модульну сітку майбутньої інфографіки в Adobe Illustrator. 4. Визначити композиційний центр і маршрут погляду користувача, позначивши його схематично. 5. Обґрунтувати вибір балансу (симетрія/асиметрія) для цього набору даних і коротко презентувати рішення як «замовнику».	2
Знати: класифікацію шрифтів та їхнє функціональне призначення; принципи читабельності та accessibility типографіки; особливості шрифтів для соціальних мереж і відеоконтенту; доробок українських і зарубіжних шрифтових дизайнерів та особливості кириличної	Лекція 4. Типографіка та шрифтова культура в інфографіці 1. Класифікація шрифтів та їх функціональне призначення; шрифт як носій смислу та емоції. 2. Поєднання гарнітур, побудова ієрархії тексту; зручність читання та accessibility. 3. Цифрові шрифти, модифікації шрифтів, створення авторського шрифту в інфографіці. 4. Шрифти й тренди у шрифтовому дизайні для соціальних мереж, стікерів і відеороликів. 5. Українська шрифтова культура і кирилиця в інфографіці; ліцензування шрифтів. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 141–170] Додатковий: 14 [с. 55–98]	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
типографіки; умови ліцензування шрифтів. <i>Вміти:</i> застосовувати типографіку як смисловий і навігаційний інструмент; поєднувати гарнітури й будувати текстову ієрархію; добирати шрифт з урахуванням платформи публікації та умов ліцензії; критично опрацьовувати доробок українських і зарубіжних шрифтових дизайнерів у пошуку національного стилю; планувати етапи розроблення шрифтового рішення; представляти типографічне рішення засобами новітніх технологій.	Питання для поглибленого вивчення: 1. Критерії придатності гарнітури для друкованої та цифрової інфографіки. 2. Правила побудови тексту та їх вплив на швидкість сприйняття інфографіки. 3. Специфіка шрифтових рішень для вертикальних форматів соціальних мереж. 4. Сучасні українські кириличні гарнітури для інформаційного дизайну.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури: Основний: 4 [с. 141–170]; Додатковий: 14 [с. 55–98].	11
	Практичне заняття № 4 Зміст заняття: 1. Дібрати шрифтову пару (заголовний + текстовий шрифт) для заданої теми постера, зокрема з доробку українських шрифтових дизайнерів, перевіривши умови ліцензії. 2. Побудувати текстову ієрархію (заголовок, підзаголовок, підписи даних, джерело) в Adobe Illustrator. 3. Перевірити читабельність дрібного тексту при масштабуванні до розміру соціальної мережі. 4. Письмово обґрунтувати вибір шрифтової пари з посиланням на характер даних і аудиторію.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> рівні візуальної мови: піктограма, іконка, графічний знак; принципи побудови знакових систем з урахуванням доступності; поняття семіотики інфографіки та культурних кодів, зокрема українських; способи захисту прав на графічні знаки; роль знака у формуванні цінності бренду. <i>Вміти:</i> генерувати ідеї та створювати піктограми і знакові системи з урахуванням міжкультурних аспектів, використовуючи ручну графіку та векторні інструменти; уникати стереотипних і	Лекція 5. Візуальна мова, піктографіка та знакові системи 1. Візуальна мова через графічні елементи (лінія, форма, колір, текстура); знакові системи (піктограми, символи, іконки, логотипи). 2. Піктограма, іконка та графічний знак як рівні візуальної мови; графічний знак через ідентичність бренду. 3. Створення піктограм і знакових систем з урахуванням доступності (порушення зору, кольорового сприйняття) та уникнення стереотипів. 4. Універсальні й локальні коди в дизайні; візуальна мова у цифрових середовищах (UI/UX, мобільні формати). 5. Знак як цінність бренду; українські візуальні коди; захист прав на графічні знаки. Список рекомендованих джерел Закони та нормативні акти: 1 Основний: 4 [с. 171–210] Додатковий: 12 [с. 101–137] Питання для поглибленого вивчення: 1. Піктограми, іконки, графічні знаки: відмінності. 2. Прийоми, які дозволяють зробити знакову систему культурно нейтральною. 3. Правила забезпечення доступності піктографічної системи для людей з порушеннями кольоросприйняття. 4. Українські візуальні коди в сучасних піктографічних системах.	2
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури: Основний: 4 [с. 171–210]; Додатковий: 12 [с. 101–137].	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
дискримінаційних образів; адаптувати графічні знаки для різних цифрових середовищ (UI/UX), взаємодіючи з розробниками; переконливо демонструвати цінність знакової системи для бренду; визначати спосіб захисту прав на знак.	Практичне заняття № 5 Зміст заняття: 1. Обрати тематичну галузь (напр., екологія, охорона здоров'я, транспорт) для системи піктограм. 2. Виконати пошукові ескізи від руки та розробити 10–12 піктограм у єдиному графічному стилі в Adobe Illustrator. 3. Перевірити систему на культурну нейтральність і відсутність дискримінаційних образів. 4. Протестувати розпізнаваність піктограм за допомогою симулятора колірної сліпоты. 5. Сформулювати умови використання (ліцензію) своєї системи та аргументи її цінності для замовника.	2
<i>Знати:</i> типологію графіків і діаграм, їхні можливості й обмеження; відмінності простої та комбінованої інфографіки; програмні засоби та інноваційні сервіси для створення графіків, діаграм і карт; умови використання карт, ілюстрацій і шаблонів.	Лекція 6. Види інфографіки 1. Проста та комбінована інфографіка: спільні риси, відмінності, складові елементи. 2. Використання графіків для візуалізації даних: види графіків, стилі та колірні схеми. 3. Види діаграм, ефективність застосування для різних типів інформації; інструменти для створення діаграм (Adobe Illustrator, Datawrapper, Flourish). 4. Карти як засіб візуалізації, карти «мозкового штурму»; ілюстрація як компонент комбінованої інфографіки. 5. Вибір виду інфографіки як проєктне рішення; умови використання карт, ілюстрацій і шаблонів. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 211–250]	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
Вміти: добирати формат інфографіки відповідно до контенту, аудиторії та платформи як проєктне рішення; будувати графіки та діаграми в спеціалізованому програмному забезпеченні; поєднувати ручну ілюстрацію з цифровими засобами; коректно обирати тип візуалізації під тип даних і відповідально подавати соціально значущі теми.	Додатковий: 11 [с. 45–120]; 20 [с. 1–60] Інтернет-ресурси: 23, 24 Питання для поглибленого вивчення: 1. Критерії вибору типу діаграми для конкретного набору даних. 2. Типові помилки при виборі невідповідного типу графіка. 3. Комбінована інфографіка і її функції.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури: Основний: 4 [с. 211–250]; Додатковий: 11 [с. 45–120]; 20 [с. 1–60] та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [23, 24].	11
	Практичне заняття № 6 Зміст заняття: 1. Отримати реальний набір відкритих даних (кількісний, категоріальний, часовий ряд) на соціально значущу тему. 2. Побудувати 3–4 типи діаграм (стовпчикова, кругова, лінійна, карта) у Datawrapper або Flourish. 3. Доопрацювати стилістику й колірну схему діаграм в Adobe Illustrator, доповнивши їх ручною ілюстрацією. 4. Обґрунтувати вибір кожного типу діаграми відповідно до характеру даних і перевірити умови використання карт і шаблонів.	2
Знати: джерела даних і статистичної інформації	Лекція 7. Інформація як об'єкт інфографіки 1. Поняття даних у контексті графічного дизайну; роль дизайнера в інтерпретації статистичної інформації.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
(Держстат, Eurostat, World Bank, WHO, OECD); принципи перевірки якості даних (повнота, актуальність, достовірність); основи data-етики та відповідального цитування джерел; правовий статус даних і відкриті ліцензії; особливості взаємодії з аналітиками та експертами. <i>Вміти:</i> збирати, очищати, структурувати та інтерпретувати дані для візуалізації; виявляти й розв'язувати проблеми якості даних; перевіряти достовірність, актуальність і умови використання відкритих	2. Відкриті дані (Open Data), офіційна статистика, міжнародні бази даних (UN Data, World Bank, Eurostat, WHO, OECD, UNESCO). 3. Перевірка якості даних: повнота, актуальність, достовірність; очищення даних від помилок і дублювання. 4. Етика роботи з даними: принципи достовірності, коректне цитування джерел та авторства даних. 5. Правовий статус даних і відкриті ліцензії; взаємодія з аналітиками та експертами. Список рекомендованих джерел Закони та нормативні акти: 1 Основний: 4 [с. 251–290] Додатковий: 11 [с. 1–44] Інтернет-ресурси: 23, 24 Питання для поглибленого вивчення: 1. Критерії оцінювання достовірності відкритого набору даних. 2. Типові маніпуляції з даними (масштаб, вибіркове подання). 3. Правила оформлення посилання на джерело даних у готовій інфографіці. 4. Ліцензії Creative Commons і відкриті дані: що дозволено дизайнеру.	
	Самостійна робота студентів	11
	На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури: Основний: 4 [с. 251–290]; Додатковий: 11 [с. 1–44] та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [23, 24]. Практичне заняття № 7	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
джерел даних; коректно оформлювати посилання на джерела й авторство даних; обирати модель поведінки у взаємодії з аналітиками та експертами; формувати на основі аналізу даних авторську концепцію.	Зміст заняття: 1. Обрати тему дослідження та знайти відповідний відкритий набір даних (Eurostat/Держстат/World Bank); з'ясувати умови його використання. 2. Перевірити повноту, актуальність і достовірність обраного джерела. 3. Очистити дані від помилок, дублювання та нерелевантної інформації. 4. Скласти перелік запитань до експерта-аналітика щодо інтерпретації даних. 5. Підготувати короткий опис методики перевірки джерела для подальшого курсового проєкту.	
<i>Знати:</i> послідовність етапів створення інфографіки — від брифу до презентації; методику концептуального проєктування інфографіки; зміст брифу та способи збору вихідних даних; принципи узгодження проєкту із замовником; способи оформлення прав на результат.	Лекція 8. Основні етапи створення інформаційної графіки 1. Формулювання мети інфографіки; бриф; проведення попереднього дослідження. 2. Збирання й аналітика даних за темою; систематизація, групування, візуалізація інтерактивних потоків. 3. Композиційні рішення: вибір колірної схеми, робота з текстовими елементами, гарнітурою, накресленням. 4. Створення ескізу, вибір програми, узгодження із замовником; презентація авторського рішення. 5. Методика концептуального проєктування інфографіки; права на результат; технологічна підготовка. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 15–48; 291–320] Додатковий: 12 [с. 200–280] Питання для поглибленого вивчення: 1. Структура якісного брифу на інфографіку.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
Вміти: здійснювати передпроектний аналіз за брифом; структурувати дані у вигляді логічної візуальної історії; проектувати композицію в межах повного циклу створення продукту з урахуванням технологічних, функціональних та естетичних вимог; обирати модель поведінки у спілкуванні із замовником; аргументовано презентувати готове рішення, демонструючи його культурну цінність та економічну вартість; готувати файли до друку й цифрової публікації.	2. «Дослідження → аналітика → ескіз → макет» у розробленні інфографіки. 3. Правила узгодження проекту із замовником на етапі ескізу.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури: Основний: 4 [с. 15–48; 291–320]; Додатковий: 12 [с. 200–280].	11
	Практичне заняття № 8 Зміст заняття: 1. Сформулювати власний бриф на інфографіку (мета, аудиторія, дані, платформа публікації). 2. Виконати ескіз композиції та узгодити його з викладачем (роль умовного замовника). 3. Побудувати повний макет інфографіки в Adobe Illustrator. 4. Підготувати файл у форматі, придатному для друку та цифрової публікації. 5. Сформулювати умови передачі прав на інфографіку замовнику.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> закони сприйняття візуальної інформації (закони гештальту); явище кліпової свідомості та його вплив на візуальне мислення; культурні відмінності у сприйнятті символів і особливості інфографіки для міжнародних аудиторій; маніпулятивний потенціал інфографіки та етичні межі впливу; методи юзабіліті-тестування. <i>Вміти:</i> проєктувати з урахуванням когнітивного навантаження та обмежень уваги; застосовувати закони гештальту для побудови ефективної композиції; адаптувати інфографіку	Лекція 9. Особливості сприйняття візуальної інформації 1. Закони сприйняття візуальної інформації; обмеження уваги, принципи селективного сприйняття. 2. Феномен кліпової свідомості як наслідок цифровізації. 3. Закони гештальту (близькість, подібність, замкнутість, спільна доля, фігура/фон) як основа композиції. 4. Маніпулятивний потенціал інфографіки: спотворення масштабів, вибіркове подання даних; етичні межі впливу. 5. Міжкультурне сприйняття та адаптація інфографіки для міжнародних аудиторій; міждисциплінарне тестування. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 321–349]; 7 [с. 1–60] Додатковий: 18 [с. 50–120] Питання для поглибленого вивчення: 1. Закони гештальту і їх застосування при компонованні елементів інфографіки. 2. Прийоми інфографіки, що вводять глядача в оману щодо масштабу явища. 3. Вплив кліпової свідомості на очікування аудиторії від інфографіки. 4. Адаптація інфографіки для англomовної аудиторії: що змінюється, крім мови.	2
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури: Основний: 4 [с. 321–349]; 7 [с. 1–60]; Додатковий: 18 [с. 50–120].	11
	Практичне заняття № 9 Зміст заняття:	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
для міжнародних аудиторій; взаємодіяти з психологами та UX-дослідниками під час тестування; розпізнавати й уникати маніпулятивних прийомів у власних проєктах.	1. Провести юзабіліті-тестування власної інфографіки на фокус-групі з 3–5 осіб. 2. Зафіксувати маршрут погляду, час і точність розуміння ключового повідомлення. 3. Виявити елементи, що спричиняють хибне тлумачення або надлишкове навантаження. 4. Внести корективи в композицію за результатами тестування. 5. Підготувати англomовну версію інфографіки та перевірити її сприйняття представником іншої культури.	
<i>Знати:</i> колірні моделі та простори (RGB, CMYK, HSL, LAB); технологічні вимоги до кольору в друці та на екранах; принципи колірної кодування даних; стандарти доступності (WCAG) у контексті колірних рішень. <i>Вміти:</i> використовувати колір як інструмент смислової навігації й акцентування; перевіряти колірні	Лекція 10. Колір у візуалізації інформації 1. Колір як ключовий засіб інформаційного дизайну; фізіологічні, психологічні та культурні аспекти сприйняття кольору. 2. Колірні моделі та простори (RGB, CMYK, HSL, LAB); особливості застосування в цифрових і друкованих проєктах. 3. Колірне кодування даних; контраст, насиченість, яскравість і колірний тон як інструменти читабельності. 4. Колір і доступність інформації: принципи inclusive design, стандарти WCAG, альтернативні способи кодування. 5. Технологічні вимоги до кольору (колірні профілі, препрес); фірмові палітри; взаємодія з друкарнею. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 171–210]; 8 [с. 90–140] Додатковий: 15 [с. 80–140] Інтернет-ресурси: 22 Питання для поглибленого вивчення: 1. Колірне кодування даних і суто естетичне застосування кольору.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
рішення на доступність для людей з порушеннями зору; будувати монохромні, аналогові та комплементарні палітри; враховувати технологічні вимоги друку та екранів і взаємодіяти з препрес-фахівцями; розв'язувати проблеми колірної відповідності.	2. Прийоми, що роблять інфографіку доступною для людей з дальтонізмом. 3. Культурний контекст і його вплив на сприйняття кольору в міжнародних проєктах.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 4 [с. 171–210]; 8 [с. 90–140]; Додатковий: 15 [с. 80–140]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [22].	11
	Практичне заняття № 10 Зміст заняття: 1. Розробити три варіанти колірної схеми (монохромну, аналогову, комплементарну) для одного проєкту. 2. Перевірити кожен варіант за допомогою симулятора колірної сліпоты (Color Oracle). 3. Обрати й доопрацювати оптимальний варіант з урахуванням доступності та вимог друку (СМΥК) і екрана (RGB). 4. Письмово обґрунтувати вибір колірної схеми відповідно до змісту та аудиторії.	2
<i>Знати:</i> основи інтерактивного дизайну та анімації даних; поняття motion-інфографіки та відеоінфографіки;	Лекція 11. Інтерактивна та motion-інфографіка 1. Основи інтерактивного дизайну; анімація даних; scroll-based та narrative UX. 2. Інфографіка для вебсайтів і мобільних застосунків; корпоративна, соціальна та освітня інфографіка. 3. Motion-інфографіка та відеоінфографіка; сторітелінг у відеоінфографіці: сценарій, таймінг, ритм, монтаж.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
програмні засоби створення анімованої інфографіки; етапи управління проектом motion-інфографіки; роль інфографіки в брендингу; умови використання музики, відео й шаблонів. <i>Вміти:</i> проектувати інфографіку з урахуванням взаємодії користувача; розробляти сценарій і розкадровку motion-інфографіки; планувати етапи проекту та координувати команду; застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для анімації даних; критично опрацьовувати доробок українських і зарубіжних студій; створювати затребуваний і суспільно відповідальний продукт та	4. Програмні засоби: Adobe After Effects, Premiere Pro, Blender, Lottie, Rive, Canva Video, Kapwing, Runway ML. 5. Управління проектом motion-інфографіки; інфографіка в брендингу; українські та зарубіжні студії; права на медіаресурси. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 211–250] Додатковий: 14 [с. 140–200] Інтернет-ресурси: 24, 28 Питання для поглибленого вивчення: 1. Відмінність сценарію motion-інфографіки від сценарію статичної інфографіки. 2. Принципи scroll-based UX, які застосовують у сучасних лонгрідах з інфографікою. 3. Переваги й обмеження вертикального короткого формату (Shorts/Reels) для motion-інфографіки. 4. Інфографіка як інструмент ребрендингу: кейси.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури: Основний: 4 [с. 211–250]; Додатковий: 14 [с. 140–200] та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [24, 28].	11
	Практичне заняття № 11 Зміст заняття: 1. Розробити короткий сценарій (10–15 с) анімованої візуалізації даних для умовного бренду.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
демонструвати його цінність замовнику; використовувати інфографіку на етапах брендингу й ребрендингу.	2. Підготувати розкадровку (сторіборд) із зазначенням таймінгу ключових кадрів і план-графік робіт. 3. Реалізувати анімований фрагмент в Adobe After Effects, використовуючи ліцензійно чисті музику й шаблони. 4. Експортувати результат у форматі, придатному для публікації в соціальних мережах. 5. Сформулювати аргументи цінності ролика для замовника (охоплення, імідж, вартість).	
<i>Знати:</i> можливості сучасних AI-інструментів (Datawrapper AI, Adobe Sensei, Midjourney, DALL·E, Firefly, ChatGPT); поняття алгоритмічної та генеративної візуалізації; вимоги до передпроектного аналізу в AI-проектах; етичні питання застосування AI в інформаційному дизайні. <i>Вміти:</i> здійснювати передпроектний аналіз і	Лекція 12. Штучний інтелект (AI-дизайн) у створенні інфографіки та візуалізації даних 1. Поняття AI-дизайну та алгоритмічної візуалізації; огляд AI-інструментів (Flourish AI, Datawrapper AI, Adobe Sensei, Midjourney, DALL·E, Firefly, ChatGPT, Gemini). 2. AR/VR-візуалізація даних; data art та експериментальний дизайн; генеративний дизайн як новий підхід. 3. AI як інструмент аналізу, структурування та візуалізації великих масивів даних (Big Data); співавторство людини й алгоритму. 4. Етичні питання використання AI в інформаційному дизайні: достовірність, упередженість, маніпуляція. 5. Передпроектний аналіз і концепція AI-проекту; командна робота; соціальна відповідальність. <i>Список рекомендованих джерел</i> Закони та нормативні акти: 1 Основний: 4 [с. 15–48]; 6 [с. 200–260]; 7 [с. 180–256] Інтернет-ресурси: 23, 24	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
формулювати авторську концепцію AI-проєкту; генерувати ідеї та коректно застосовувати AI-інструменти для аналізу даних і генерації елементів; критично оцінювати достовірність і упередженість AI-згенерованого результату; поєднувати AI-інструменти з власним професійним рішенням дизайнера; працювати в команді з аналітиками та програмістами; діяти соціально відповідально.	Питання для поглибленого вивчення: 1. Етапи роботи над інфографікою, які доцільно, а які недоцільно повністю делегувати AI-інструментам. 2. Верифікація AI-згенерованої візуалізації на достовірність і відсутність упередженості. 3. Відповідальність дизайнера за кінцевий результат, створений за участю AI.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 1; Основний: 4 [с. 15–48]; 6 [с. 200–260]; 7 [с. 180–256]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [23, 24].	11
	Практичне заняття № 12 Зміст заняття: 1. Сформулювати задачу й межі використання AI у своєму проєкті (передпроєктний аналіз). 2. Застосувати щонайменше один AI-інструмент (Datawrapper AI, ChatGPT, Midjourney) для генерації елементів курсового проєкту. 3. Критично оцінити отриманий результат за естетичною, функціональною якістю та достовірністю. 4. Доопрацювати й фінально оформити проєкт в Adobe Illustrator, чітко визначивши межу власного і AI-згенерованого внеску. 5. Підготувати фінальну презентацію курсового проєкту з коментарем щодо використаних AI-інструментів.	2
Всього		180

* Навчальна діяльність включає зміст лекції, список рекомендованих джерел, питання для поглибленого вивчення, завдання самостійної роботи студентів і завдання практичного заняття.

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Оцінювання результатів навчання студентів з дисципліни «Інфографіка» 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 студентів 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 студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	100
Практичні заняття, самостійна робота студента	Загальна кількість практичних занять з дисципліни – 12 (24 год). Максимальна кількість балів за одне практичне заняття – 6 балів (12 занять × 6 балів) (з урахуванням балів за самостійну роботу).	72
Підсумковий модульний контроль*	Проводиться з метою визначення результатів за період теоретичного і практичного навчання студентів як окреме заняття у межах годин, відведених на практичні заняття.	15
Наукова робота	Активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	13
Підсумковий (семестровий) контроль (екзамен)	Засвоєння студентом програми навчальної дисципліни за навчальний період (семестр), що проводиться як контрольний захід під час екзаменаційної сесії.	100
Підсумкова оцінка	Проводиться з метою оцінювання результатів навчання студентів за певним освітнім ступенем. Результат підсумкової	100

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
	оцінки з навчальної дисципліни для студента визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.	

*Підсумковий модульний контроль з дисципліни «Інфографіка» здійснюється на останньому за розкладом занятті у вигляді презентації студентом комплексу робіт, виконаних ним за результатами вивчення тем дисципліни за семестр, з подальшим обговоренням та оцінюванням їх за критеріями відповідності навчальним завданням (5 балів), професійним стандартам (5 балів) і рівнем виконання (5 балів). До комплексу робіт входить курсовий інфографічний проєкт (статична, motion- або AI-інфографіка) з обґрунтуванням джерел даних, прав на використанні матеріали та цінності продукту для замовника. Проводиться в майстернях, навчальних аудиторіях університету тощо. Формат презентації робіт (на фізичних або електронних носіях) визначається викладачем. Загальна кількість балів за модульний контроль складає 15 балів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ (ПРАКТИЧНІ ЗАНЯТТЯ)

Кількість балів	Зміст
«4»	Студент 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 міжтематичні та міжпредметні зв'язки, генерувати ідеї та застосовувати методи інформаційного дизайну в практиці створення інфографіки.
«3»	Студент 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 аналітичні навички; допускає неточності та несуттєві (які кардинально не змінюють суть) помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання, але легко усуває їх завдяки додатковим питанням.
«2»	Студент частково володіє матеріалом теми дисципліни; репродуктивно відтворює зміст лекційного матеріалу та/або основних літературних джерел і шляхи виконання практичного завдання; допускає помилки у

Кількість балів	Зміст
	визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання; нездатний знайти відповідь на проблемні запитання чи вирішити проблемні практичні завдання.
«1»	Студент демонструє нездатність розкрити питання теми дисципліни, відсутність базових знань з теми та вкрай слабе володіння практичними навичками створення інфографіки; не знає змісту рекомендованої літератури, не володіє категорійним апаратом; не засвоїв початкові навички з виконання завдання.
«0»	Надання відповідей з чисельними значними похибками або вирішення практичного завдання з грубими помилками / без обґрунтування. Або завдання за темою дисципліни не виконано.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОЗААУДИТОРНОЇ (САМОСТІЙНОЇ) РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Кількість балів	Зміст
«2»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість практичних навичок; оформлена згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.
«1»	Робота виконана, але містить помилки; засвідчує недостатній рівень знань та недостатню сформованість практичних навичок; оформлення роботи не повною мірою відповідає вимогам, що висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності дотримані частково.
«0»	Робота подана, але її зміст не відповідає завданню або виконаний формально. Рівень знань і практичних навичок критично низький, ключові положення теми дисципліни не відображені. Оформлення відсутнє або повністю суперечить встановленим вимогам. Вимоги академічної доброчесності грубо порушені (наприклад, значне запозичення без посилань, невласні роботи). Така робота не може бути зарахована, проте факт подання фіксується.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Програмою дисципліни «Інфографіка» передбачено можливість студента брати участь у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни (на вибір студента). Максимальна кількість балів для зарахування – 13 балів.

Види наукової діяльності, в яких студент може брати участь:

1. Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції – 6 балів.

2. Публікація тез конференції / наукової статті – 7 балів.
3. Призове місце на конкурсі / олімпіаді / науковому проєкті – 6 балів.
4. Розробка та презентація індивідуального науково-дослідницького проєкту – 7 балів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПІДСУМКОВОГО (СЕМЕСТРОВОГО) КОНТРОЛЮ (ЕКЗАМЕНУ)

Підсумкова форма контролю за результатами вивчення дисципліни – ЕКЗАМЕН у письмовій формі, під час якого виставляється підсумкова оцінка з навчальної дисципліни. Оцінювання результатів навчання студентів 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. Студент демонструє відмінне засвоєння теоретичного матеріалу, наявність глибоких знань з навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання при виконанні практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, проявляє самостійність і творчість при вирішенні практичних завдань. Як виняток, зазначений рейтинговий бал може отримати студент, 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. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з теми або навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, творчий підхід, припускаючись незначних помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу й у виконанні практичних і творчих завдань, проявляє самостійність при вирішенні завдань.
75–81 (С, добре)	В цілому правильне виконання з певною кількістю суттєвих помилок. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з тем навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, але припускається суттєвих помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу і у виконанні практичних завдань.
69–74 (D, задовільно)	Непогано, але зі значною кількістю помилок. Студент демонструє засвоєння основних положень теоретичного матеріалу в цілому,

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
	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. Студент 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. Студент фрагментарно, поверхово володіє навчальним матеріалом дисципліни, недостатньо опанував як основні положення теоретичного матеріалу, так і аналітичні навички й вміння для виконання завдань, і повинен додатково виконати індивідуальне завдання для підвищення рівня своїх знань та практичних навичок для повторного проходження підсумкового контролю.
1–34 (F, незадовільно)	Студент не засвоїв основні положення теоретичного матеріалу теми або дисципліни, не знає визначень основних понять і категорій дисципліни, не володіє аналітичними 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. Передбачено 3 завдання, які оцінюються у 30, 30, 40 балів відповідно.

Загальна оцінка за екзамен визначається як сума балів за всі виконані завдання (100 балів – максимум).

Кращим студентам (але не більше 3-х), які повністю виконали програму з дисципліни, виявили активність у науково-дослідній роботі і художньо-проектній діяльності за тематикою дисципліни, стали призерами студентських олімпіад, конкурсів наукових і творчих робіт, мали доповідь на конференціях та за результатами поточного (семестрового) контролю набрали 70 і більше балів, передбачено виставлення результатів екзамену без виконання екзаменаційного завдання, про що робиться запис в екзаменаційному листі студента.

Присутність студентів на екзамені є обов'язковою.

Повторне складання екзамену з дисципліни «Інфографіка» 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 студента визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Закони та нормативні акти

1. Про авторське право і суміжні права : Закон України від 01.12.2022 № 2811-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text>
2. Стандарт вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для другого (магістерського) рівня вищої освіти : наказ МОН України від 21.12.2018 № 1433. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni-standarti/12/21/022-dizayn-magistr.pdf>

Основний

3. Денисенко С. М. Основи композиції і проєктної графіки : навч. посіб. Київ : НАУ, 2021. 52 с.
4. Каїро А. Функціональне мистецтво: вступ до інфографіки та візуалізації / пер. з англ. Л. Белея. Львів : Видавництво УКУ, 2017. 349 с.
5. Cairo A. The Art of Insight: How Great Visualization Designers Think. Hoboken : John Wiley & Sons, 2023. 320 p.
6. Cairo A. The Truthful Art: Data, Charts, and Maps for Communication. San Francisco : New Riders, 2016. 368 p.
7. Cairo A. How Charts Lie: Getting Smarter about Visual Information. New York : W. W. Norton & Company, 2019. 256 p.
8. Knaflitz C. N. Storytelling with Data: A Data Visualization Guide for Business Professionals. Hoboken : John Wiley & Sons, 2015. 288 p.
9. Файвішенко Д. С. Медіадизайн : підручник. Київ : Держ. торг.-екон. ун-т, 2025. 240 с.

Додатковий

10. Алданькова Г. В. Комп'ютерна графіка в рекламі : лабораторний практикум : навч. посіб. Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2018. 262 с.
11. Few S. Show Me the Numbers: Designing Tables and Graphs to Enlighten. 2nd ed. Burlingame : Analytics Press, 2012. 356 p.
12. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник. 3-тє вид. Київ : Кондор, 2018. 543 с.
13. Креативні індустрії: соціокультурний та економічний вимір : монографія / Т. І. Ткаченко та ін. ; за ред. А. А. Мазаракі. Київ : Держ. торг.-екон. ун-т, 2025. 420 с.
14. Лаптон Е., Коул Філіпс Дж. Графічний дизайн: нові основи. Київ : ArtHuss, 2020. 262 с.
15. Meirelles I. Design for Information: An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualization. Beverly : Rockport Publishers, 2013. 216 p.
16. McCandless D. Knowledge Is Beautiful. New York : HarperCollins, 2014. 256 p.
17. Прищенко С. В. Основи рекламного дизайну : підручник. 2-ге вид. Київ : Кондор, 2019. 400 с.
18. Психологія реклами : навч. посіб. / О. В. Зазимко та ін. Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2016. 384 с.
19. Tufte E. R. The Visual Display of Quantitative Information. 2nd ed. Cheshire : Graphics Press, 2001. 197 p.

20. Yau N. Data Points: Visualization That Means Something. Indianapolis : Wiley, 2013. 240 p.

Інтернет-ресурси

21. Ads of the World. URL: <https://www.adsoftheworld.com/>

22. AIGA Eye on Design. URL: <https://eyeondesign.aiga.org/>

23. Datawrapper Academy. URL: <https://academy.datawrapper.de/>

24. Flourish Studio — Data Visualization & Storytelling. URL: <https://flourish.studio/>

25. Креативні індустрії. URL: <https://nipo.gov.ua/kreatyvni-industrii-page/>

26. Creativity.ua — медіа про креативні індустрії України та світу. URL: <https://creativity.ua/>

27. Nightingale — журнал Data Visualization Society. URL: <https://nightingaledvs.com/>

28. The Pudding — visual essays. URL: <https://pudding.cool/>