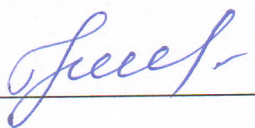




Розробники:

**Марія ОСТРОГА** – доктор філософії,  
старший викладач кафедри інформатики

Робоча програма розглянута і схвалена на засіданні кафедри інформатики  
Протокол № 1 від «29» серпня 2024 р.

Завідувач кафедри інформатики  **Неля ДЕГТЯРЬОВА**,  
кандидат пед. наук, доцент

### Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Бакалавр	<b>Обов'язкова</b>	
		<b>Рік підготовки:</b>	
1-й		1-й	
<b>Семестр</b>			
1-й		1-й	
<b>Лекції</b>			
10 год.		2 год.	
<b>Практичні, семінарські</b>			
год		год.	
<b>Лабораторні</b>			
26 год.		6 год	
<b>Самостійна робота</b>			
60 год.		80 год	
<b>Консультації</b>			
2 год	2 год		
Вид контролю: <i>залік</i>			
Загальна кількість годин - 90			

#### 1. Мета вивчення навчальної дисципліни

**Метою** вивчення навчальної дисципліни є формування у здобувачів освіти знань, умінь і практичних навичок використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для навчальної та професійної діяльності в галузі дизайну; розвиток критичного та медіаграмотного ставлення до цифрового середовища, підготовка до безпечного й ефективного використання інтернет-ресурсів у професійній діяльності.

Передбачено формування таких компетентностей:

**ЗК 1.** Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

**ЗК 2.** Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

**ЗК 3.** Здатність спілкуватися іноземною мовою.

**ЗК 4.** Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

**ЗК 5.** Здатність працювати в команді.

**ЗК 6.** Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

**ЗК 7.** Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

**ЗК 8.** Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина України.

**ЗК 9.** Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

**СК 1.** Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

**СК 5.** Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

**СК 10.** Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізацією – дизайн інтер'єру).

**СК 11.** Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності. проектування об'єктів дизайну.

**СК 13.** Здатність оперувати сучасними програмами з комп'ютерної графіки та 3Д моделювання.

## 2. Передумови для вивчення дисципліни

Здобувачі мають володіти базовими навичками користування комп'ютером та інтернетом, мати початковий досвід застосування цифрових технологій у навчанні.

Вивчення дисципліни передбачає дотримання академічної доброчесності здобувачами вищої освіти передбачає: дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права; посилання на джерела інформації у разі використання ідей, розробок, тверджень, відомостей; надання достовірної інформації про результати власної навчальної, наукової, творчої діяльності, використанні методики досліджень і джерела інформації; самостійне виконання завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливими освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їхніх індивідуальних потреб і можливостей)

(«Положення про систему забезпечення академічної доброчесності у освітньо-науковій діяльності Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка», що ухвалене рішенням вченої ради університету протокол № 12 від 18 червня 2020 року

[https://sspu.edu.ua/images/2020/doc/polozhennya\\_pro\\_sistemu\\_zabezpechennya\\_ad\\_2866f.pdf](https://sspu.edu.ua/images/2020/doc/polozhennya_pro_sistemu_zabezpechennya_ad_2866f.pdf)).

## 3. Програмні результати навчання

Програмні результати навчання	
ПРН	ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
	ПРН 2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.
	ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.
	ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізацією – дизайн інтер'єру).
	ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну інтер'єру.

#### 4. Критерії оцінювання результатів навчання

Шкала ЄКТС	Критерії оцінювання навчальних досягнень студента
90-100	Студент у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань, вільно самостійно та аргументовано користується теоретичними знаннями; застосовує знання при розв'язуванні завдань, може пояснити підхід розв'язання, аргументувати ефективність шляху їх виконання. Демонструє результати виконання всіх видів навчальної роботи
82 – 89	Студент володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його використовує у процесі відповідей, розкриває зміст теоретичних питань, вирішує завдання, послуговуючись різними джерелами. Може допускати несуттєві неточності та незначні помилки. Демонструє результати виконання всіх видів навчальної роботи
74 - 81	Студент в цілому володіє навчальним матеріалом, відтворює його основний зміст у процесі відповідей, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, часто допускає помилки, які спроможний виправити. Демонструє результати виконання переважної більшості видів навчальної роботи
64 - 73	Володіє матеріалом лекцій, але не може навести власних прикладів. Фрагментарно і поверхово, без аргументації та обґрунтувань відповідає на запитання, завдання виконує з суттєвими недоліками, які самостійно на в змозі виправити. Демонструє результати виконання більшості видів навчальної роботи
60 – 63	Володіє матеріалом лекцій, але не може навести власних прикладів. Фрагментарно і поверхово, без аргументації та обґрунтувань відповідає на запитання, завдання виконує з суттєвими недоліками, які самостійно на в змозі виправити. Демонструє результати виконання половини видів навчальної роботи, які в сумі оцінюються на 60 і більше балів
35 – 59	Студент не володіє теоретичним матеріалом, допускає суттєві помилки, не може пояснити підходи до вирішення типових задач. У студента відсутні результати виконання більшості видів навчальної роботи
1 –34	Студент не володіє теоретичним матеріалом. Виконання практичних завдань викликають значні труднощі. Демонструє результати виконання різних видів навчальної роботи, які в сумі оцінюються від 1 до 34 балів

#### Розподіл балів за темами

Звіти за практичними роботами всіх тем (8 звітів × 5 балів)	40
Індивідуальне завдання (презентація)	20
Тестування	25
Есе/реферат	15
<b>Усього:</b>	<b>100</b>

\* Згідно з Положенням «Про порядок визнання результатів навчання у неформальній та/або інформальній освіті у Сумському державному педагогічному університеті імені А.С.Макаренка. Новою редакцією» від 28.11.2022 року можливе зарахування результатів навчання. Перезарахуванню можуть підлягати результати навчання, отримані шляхом неформальної та/або інформальної освіти, що за тематикою, обсягом вивчення та змістом

відповідають як навчальній дисципліні в цілому, так і її окремому розділу, темі (темам), індивідуальному завданню (контрольній роботі тощо), які передбачені робочою програмою даної навчальної дисципліни. Обсяг зарахування в годинах/кредитах ECTS визначається згідно з переліком компетентностей і результатів навчання, передбачених даною робочою програмою. Зарахування результатів навчання, здобутих у неформальній та/або інформальній освіті, здійснюється у відповідності до пунктів 3.6-3.9 названого Положення.

#### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
		для екзамену, заліку, курсового проекту (роботи), практики
90 – 100	A	відмінно
82 - 89	B	добре
74 - 81	C	
64 - 73	D	
60 - 63	E	задовільно
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
1 - 34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

#### 5. Засоби діагностики результатів навчання

Система оцінювання є адитивною і передбачає накопичення балів за різними видами робіт: звіти за практичними роботами; індивідуальне завдання; есе/реферат; тести.

#### 6. Програма навчальної дисципліни

##### 6.1 Інформаційний зміст навчальної дисципліни

**Тема 1. ІКТ у сучасній освіті та професійній діяльності дизайнера.** Розглядаються напрями використання цифрових технологій у дизайні. Аналізуються сучасні платформи для організації освітнього процесу. Показано роль ІКТ у підготовці дизайнерів та організаторів культурних заходів.

**Тема 2. Цифрові платформи та сервіси для освітньої діяльності.** Огляд систем дистанційного та змішаного навчання (Moodle, Google Classroom). Хмарні сервіси для зберігання і спільної роботи з файлами. Використання мультимедійних інструментів для створення навчальних матеріалів.

**Тема 3. Інтернет-ресурси та мережеві сервіси в дизайні.** Аналіз сучасних графічних пакетів. Використання спеціалізованих платформ для створення дизайнерських рішень. Використання хмарних сервісів у дизайні. Методи ефективного пошуку інформації в мережі.

**Тема 4. Хмарні сервіси як новий рівень колаборації дизайнерів.** Централізація роботи, доступ до проектів з будь-якого пристрою. Екосистема Adobe Creative Cloud (приклад Photoshop, Illustrator, XD у хмарі, спільні бібліотеки, синхронізація). Figma як хмарний інструмент для спільної роботи, плагіни, Design Systems у хмарі. Сервіси для організації роботи – відстеження версій (Kactus), презентації (Miro, FigJam), управління активами (Avocode, Zeplin). Автоматичне збереження, спільний доступ, швидке завантаження ресурсів. Управління доступом, контроль версій, юридичні аспекти зберігання даних у хмарі.

**Тема 5. Основи кібербезпеки та захисту персональних даних.** Розглядаються загрози у цифровому середовищі: фішинг, віруси, витік інформації. Методи захисту

особистих даних, правила створення паролів. Поняття кібергігієни для освітнього та професійного простору.

**Тема 6. Медіаграмотність і критичне мислення.** Поняття медіаграмотності. Вплив маніпуляцій у медіапросторі на освітню та професійну діяльність. Інструменти перевірки фактів, виявлення фейків і пропаганди. Формування відповідального споживача інформації.

## 6.2. Структура та обсяг навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин								
	Денна форма					Заочна форма			
	Усього	Лекції	Лабораторні заняття	Самостійна робота	Консультації	Усього	Лекції	Лабораторні заняття, конс.	самостійна робота
1. ІКТ у сучасній освіті та професійній діяльності дизайнера	12	2	2	8		17	2		5
2. Цифрові платформи та сервіси для освітньої діяльності	16	2	4	10		15			15
3. Інтернет-ресурси та мережеві сервіси в дизайні	14	2	4	8		17		2	15
4. Хмарні сервіси як новий рівень колаборації дизайнерів	18	2	6	10		17		2	15
5. Основи кібербезпеки та захисту персональних даних	17	1	6	8	2	17		2	15
6. Медіаграмотність і критичне мислення	13	1	4	8		17		2	15
<b>Разом</b>	<b>90</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	<b>52</b>	<b>2</b>	<b>90</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>80</b>

## Теми лабораторних занять

№	Тема заняття	Години
1	Використання LMS (Google Classroom/Moodle) в освітньому процесі	2
2	Хмарні сервіси (Google Drive, OneDrive) для організації групової роботи	2
3	Мультимедійні інструменти (Canva, PowerPoint)	4
4	Робота з цифровими освітніми ресурсами	2
5	Застосування хмарних сервісів у дизайні (Adobe Creative Cloud, Kactus, Miro)	4
6	Використання чат-ботів у навчанні та професійній комунікації	2
7	Кіберзагрози та методи захисту (практичні кейси)	4
8	Медіаграмотність: аналіз і перевірка інформації у ЗМІ та соцмережах	4
9	Презентація індивідуальних завдань	2

### Методи навчання

Методи навчання: проблемно-пошукові та евристичні методи (проблемне викладення, частково-пошуковий метод, евристична бесіда); активні та інтерактивні методи (кейс-метод, метод проєктів, дискусія, мозковий штурм, робота в малих групах); наочні методи (демонстрація цифрових інструментів і ресурсів, мультимедійна візуалізація); практичні методи (виконання практичних завдань, моделювання професійних ситуацій).

### 7. Рекомендовані джерела інформації

1. Potter, W. J. (2019). *Media Literacy*. SAGE Publications.
2. Selwyn, N. (2021). *Education and Technology: Key Issues and Debates* (3rd ed.). Bloomsbury.
3. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну / О. Г. Пасічник, О. В. Пасічник, І. В. Стеценко : [Навч. посіб.]. – К.: Вид. група ВНУ. – 2019. – 336 с.
4. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс Графічний дизайн. Нові основи. – ArtHuss. – 2020. – 264 с.
5. Cath Caldwell *Graphic Design for Everyone* – 2019. – 224 с.
6. Технології інтернету речей. Навчальний посібник: навч. посіб. / Б. Ю. Жураковський, І.О. Зенів; КПІ ім. Ігоря Сікорського. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021. – 271 с.
7. Інформаційна безпека: навч. посібник / Ю. Я. Бобало, І. В. Горбатий, М. Д. Кіселичник, А. П. Бондарев та ін. Львів: Львівська політехніка, 2019. 580 с.
8. Вальорска М. Агнешка. Діпфейк та дезінформація : практ. посіб. пер. з нім. В. Олійника. Київ. Академія української преси, Центр Вільної Преси. 2020. 36 с. URL: [https://www.aup.com.ua/uploads/DEEPFAKES\\_FNF\\_AUP\\_2020.pdf](https://www.aup.com.ua/uploads/DEEPFAKES_FNF_AUP_2020.pdf)

### Інформаційні ресурси:

1. Дистанційний курс на Moodle СумДПУ
2. Про освіту: Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. Відомості Верховної Ради (ВВР). 2017. № 38-39. С. 380. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19/page>
3. Про вищу освіту: Закон України від 01.07.2014 р. № 1556-VII. Відомості Верховної Ради (ВВР). 2014. № 37-38. С. 2004. (у ред. наказу від 05.09.2017 р. №2145-VIII). URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>
4. Курси кібербезпеки Дія.Освіта – Протидія кіберзагрозам. URL: [https://osvita.diia.gov.ua/signup?gclid=CjwKCAiA8YyuBhBSEiwA5R3-E-xlny5redljYcm4dnhtypTcfkuoMpWHCX0eGT\\_uA9WFCTOuWYU3BoCyCYQAvD\\_BwE](https://osvita.diia.gov.ua/signup?gclid=CjwKCAiA8YyuBhBSEiwA5R3-E-xlny5redljYcm4dnhtypTcfkuoMpWHCX0eGT_uA9WFCTOuWYU3BoCyCYQAvD_BwE)
5. MIT OpenCourseWare. URL: <https://ocw.mit.edu>
6. Edx. Free Online Courses from The World's Best Universities. URL: [www.edx.org](http://www.edx.org)
9. Coursera: онлайн курси. URL: <https://www.coursera.org>
10. Prometheus: платформа масових відкритих онлайн-курсів. URL: <https://prometheus.org.ua/>
11. Романюк О.Н., Кательніков Д.І., Косовець О. П. Веб-дизайн і комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. – Вінниця: ВНТУ, 2017. - 147 с.
12. Лесняк В. Відтворення шрифтової спадщини. 40 оригінальних шрифтів. – ArtHuss. – 2020. – 160 с.
7. Zoom: відеоконференції, зв'язок, хмарні виклики, вебінари. URL: <https://zoom.us/>

### 8. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

1. Персональні комп'ютери, вихід у глобальну мережу.
2. Браузери Google Chrome, Microsoft Edge, інші.
3. Офісні пакети Microsoft Office, Libre Office, інші.