

**Вибіркові компоненти
освітньої програми
другого рівня вищої
освіти (магістратура)
“Дизайн візуальних
комунікацій”
2024/2025 навч. рік**



Метою вивчення дисципліни полягає в наданні студентам базових знань та навичок у сфері веб-розробки та веб-дизайну, використовуючи HTML і CSS. Надати студентам розуміння структури та синтаксису мови HTML (Hypertext Markup Language), яка визначає структуру та контент веб-сторінок. Навчити студентів основам мови CSS (Cascading Style Sheets), що відповідає за стиль, вигляд та макет веб-сторінок. Дати можливість студентам створювати базові веб-сайти, включаючи розмітку, текст, зображення та стилізацію. Сприяти розвитку творчого мислення у студентів, дозволяючи їм розробляти власний дизайн та концепції веб-сайтів.

Під час вивчення дисципліни здобувач вищої освіти (ЗВО) має набути або розширити наступні загальні (ЗКх) та спеціальні (СКх) компетентності, передбачені освітньою програмою:

ЗК 3 – Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня.

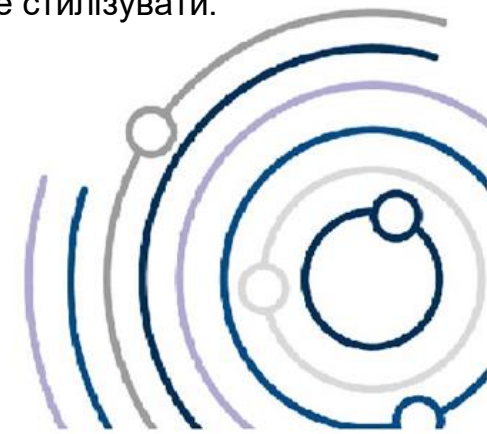
СК 6 – Здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій.

СК 7 – Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.

СК 9 – Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги).

Основними завданнями вивчення дисципліни “Веб-програмування та дизайн” є:

- 1) Навчитися правильно використовувати HTML-теги для створення основної структури веб-сторінки: заголовки, абзаци, списки тощо.
- 2) Ознайомлення з тегами форм для створення різноманітних форм на веб-сторінці (наприклад, контактні форми).
- 3) Вивчення та практика вставлення зображень, відео та інших мультимедійних елементів за допомогою тегів.
- 4) Навчання створення гіперпосилань для навігації між сторінками та сайтами.
- 5) Вивчення засобів CSS для зміни кольорів, шрифтів, розмірів тексту та інших базових стилів.
- 6) Практика використання різних селекторів для точного визначення елементів, які ви хочете стилізувати.



Основним завданням дисципліни є вивчення методів та технік представлення даних у вигляді візуальних елементів. Студенти матимуть можливість ознайомитися з основними принципами та методиками візуалізації даних, а також вивчити і застосовувати їх у контексті дизайну для ефективного візуального представлення різноманітних інформаційних наборів.

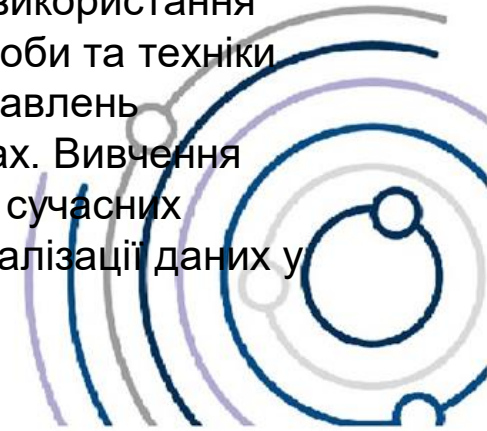
Реалізація основного завдання передбачає:

- вивчення інструментів та технологій для створення візуальних елементів, включаючи графіки, діаграми, карти та інші графічні засоби ;
- ознайомлення із засобами аналізу та інтерпретації даних для створення інформативних візуалізацій;
- розвиток творчих і аналітичних навичок у контексті вирішення завдань, пов'язаних із дизайном візуальних комунікацій з використанням візуалізації даних;
- виконання практичних завдань, які дозволяють студентам застосовувати отримані знання в реальних проектах та подальшому професійному розвитку.

Зміст дисципліни:

Визначення сутності віртуалізації даних та її роль у сучасному інформаційному середовищі. Огляд основних концепцій та підходів до віртуалізації даних. Розгляд етапів віртуалізації даних: від аналізу до реалізації. Огляд різних методів та підходів до віртуалізації даних.

Вивчення сучасних інструментів та платформ для віртуалізації даних. Практичне використання інструментів для створення та управління віртуальними середовищами даних. Засоби та техніки візуалізації віртуалізованих даних. Практичні аспекти створення візуальних представлень віртуалізованих даних. Аналіз важливості захисту даних у віртуальних середовищах. Вивчення засобів забезпечення безпеки та конфіденційності віртуалізованих даних. Розгляд сучасних тенденцій та інновацій у віртуалізації даних. Аналіз перспектив використання віртуалізації даних у різних галузях.



Основним завданням дисципліни є вивчення основних прийомів, методів та оволодіння навичками створення сучасних графічних проєктів.

Реалізація основного завдання передбачає:

- пошук креативних ідей;
- розробку авторської айдентики та фірмового стилю;
- створення візуальних образів айдентики тощо.

Метою вивчення дисципліни "*Бренд, брендинг і айдентика*" є формування системи базових знань та вмінь для розробки фірмового стилю, аналізу елементів і складових корпоративної айдентики та створення єдиних корпоративних стилістичних рішень.

Загальні та фахові компетентності, які повинні одержати слухачі курсу:

ЗК 1 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК 2 Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.

ЗК 5 Здатність розробляти та керувати проєктами.

СК 9 Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги).

СК 10 Вміння переконливо демонструвати споживчу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту.

Програмні результати навчання згідно з освітньо-професійною програмою:

ПРН 1 Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.

ПРН 5 Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту.

ПРН 7 Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну.

ПРН 17 Управляти процесом вироблення продукту дизайну (товарів і послуг) на різних етапах брендингу та ребрендингу (за спеціалізаціями).

ПРН 19 Уміння використовувати інструменти візуалізації і методології взаємодії зі споживачами, досліджувати їхні потреби, проєктувати клієнтоорієнтовані продукти і послуги.

Посилання на дисципліну в MOODLE: <https://eln.stu.cn.ua/course/view.php?id=6661>



БК 4

Маркетинг в дизайні

Основним завданням дисципліни є вивчення ефективних та стратегічних комунікаційних інструментів у сфері бізнесу.

Реалізація основного завдання передбачає:

- розуміння ролі дизайну в маркетингових стратегіях, здобувачі мають засвоїти, як дизайн може впливати на сприйняття продуктів чи послуг, як інструмент для підсилення брендів та привертання уваги цільової аудиторії.
- отримання стратегічного бачення використання дизайну для досягнення бізнес-цілей;
- ознайомлення з практичними кейсами та вивчення найефективніших методів використання дизайну для підвищення продажів, взаємодії з клієнтами та створення конкурентних переваг;
- розвиток креативних та аналітичних навичок;
- засвоєння практичних навичок в області дизайну, аналізу маркетингових даних та створення стратегій, які враховують вимоги ринку та поведінку споживачів;
- розуміння етичних аспектів у маркетинговому дизайні та розвиток навичок створення продуктів та стратегій, які сприяють сталому розвитку;
- засвоєння методів вимірювання та аналізу результатів маркетингових дизайн-стратегій для подальшого вдосконалення та управління ефективністю.

Метою вивчення дисципліни "*Маркетинг в дизайні*" є формування системи базових знань та вмінь у здобувачів для розуміння взаємодії маркетингових стратегій і дизайну для досягнення успішних бізнес-цілей.

Загальні та фахові компетентності, які повинні одержати слухачі курсу:

ЗК 1– Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК 2– Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.

ЗК 5– Здатність розробляти та керувати проєктами.

СК 8 – Здатність вести ефективну економічну діяльність у сфері дизайну.

СК 10 – Вміння переконливо демонструвати споживчу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту.

Програмні результати навчання згідно з освітньо-професійною програмою:

ПРН 3– Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.

ПРН 5– Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту.

ПРН 7– Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну.

ПРН 16– Формувати дизайн-маркетингову стратегію позиціонування та просування продуктів дизайну (товарів і послуг) на внутрішньому та глобальному ринках.

ПРН 19– Уміння використовувати інструменти візуалізації і методології взаємодії зі споживачами, досліджувати їхні потреби, проєктувати клієнтоорієнтовані продукти і послуги.



В 5 Теорія шрифту

Курс «Теорія шрифту» спрямований на вивчення та практичне засвоєння основ шрифтового та типографічного мистецтва. Складається з теоретичної та практичної частин. Шрифт є носієм двох функцій: інформаційної і художньо-естетичної. Можливості посилення впливу шрифту закладені в його естетичних якостях, виразних можливостях художньої форми. Ці його якості освоюються дисципліною «Теорія шрифту» і знаходять застосування у творчій практиці дизайнерів-графіків.

Загальні та фахові компетентності, які повинні одержати слухачі курсу:

СК 2 Здатність проведення проєктного аналізу усіх впливових чинників і складових проєктування та формування авторської концепції проєкту.

СК 3 Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.

СК 7 Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціальностями, а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.

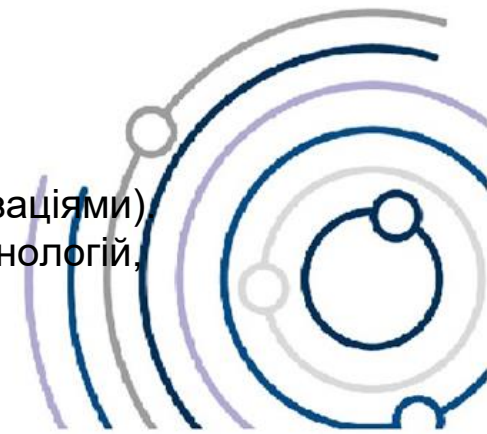
Програмні результати навчання згідно з освітньо-професійною програмою:

ПРН 1 Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій. вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецьких та культурних сферах.

ПРН 9 Застосовувати методику концептуального проєктування та здійснювати процес проєктування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну.

ПРН 14 Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом (за спеціалізаціями)

ПРН 15 Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проєктних завдань (за спеціалізаціями).



ВК 6

Проектна типографіка

Дисципліна «Проектна типографіка» забезпечує підготовку студентів до майбутньої професійної діяльності в умовах сучасної поліграфії, готує студентів до вивчення взаємопов'язаних професійно-орієнтованих питань щодо розроблення макетів поліграфічних та мультимедійних видань з дотриманням правил класичної та екранної типографіки. Типографіка – це мистецтво, і ремесло, і набір правил, які використовують шрифти і засоби оформлення для досягнення однієї мети – зробити текст найбільш інформативним.

Загальні та фахові компетентності, які повинні одержати слухачі курсу:

СК 1 Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог (за спеціалізацією).

СК 6 Здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій.

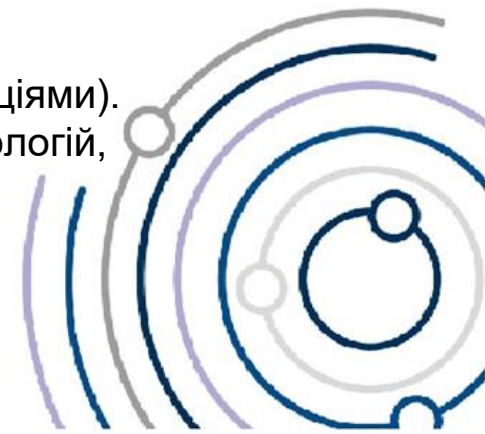
СК 7 Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціальностями, а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.

Програмні результати навчання згідно з освітньо-професійною програмою:

ПРН 9 Застосовувати методику концептуального проектування та здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну.

ПРН 14 Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом (за спеціалізаціями).

ПРН 15 Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проектних завдань (за спеціалізаціями).



ВК 7

Системи візуальної інформації у формуванні середовища

Візуальна мова є засобом спілкування та орієнтування і долає міжкультурні кордони у сучасному житті, насиченому значною кількістю інформації. Ефективність використання різних знаків і символів залежить від фахової підготовки дизайнерів-графіків. Поняття візуальної комунікації означає інформаційний комплекс, до якого належать вказівники орієнтації у певному просторі, системи знаків та піктограм тощо. Інформаційно-графічні компетенції є одними з ключових компетенцій дизайн-освіти.

Загальні та фахові компетентності, які повинні одержати слухачі курсу:

ЗК 6 Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.

СК 1 Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних екологічних та естетичних вимог (за спеціалізацією).

СК 2 Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту.

СК 7 Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціальностями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.

Програмні результати навчання згідно з освітньо-професійною програмою:

ПРН 2 Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.

ПРН 6 Формувати проектні складові у межах проектних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності.

ПРН 8 Здійснювати передпроектний аналіз з урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування; формулювати авторську концепцію проекту.

ПРН 9 Застосовувати методику концептуального проектування та здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну.



„Синтез мистецтв” – дисципліна, яка висвітлює проблематику процесів об’єднання різних видів мистецтва в єдиний мистецький твір, вивчає теоретичні основи і засади практичної реалізації синтезу мистецтв в дизайн-діяльності. Синтез мистецтв є важливою складовою освітньої програми Дизайн Середовища, оскільки формує знання про основні види синтезу мистецтв, стильові модифікації творів мистецтва та дизайну середовища внаслідок синтезу, психологічний вплив на людину (синестезію, сугестію) художніх творів та дизайнерських проєктів, створених засобами синтезу мистецтв. Метою курсу є ознайомлення здобувачів освіти з історією синтезу мистецтв, закономірностями, різновидами та специфікою синтезу в мистецтві та дизайні, основними концепціями теорії синтезу мистецтв.

Цілі курсу:

- формування системи знань з історії синтезу мистецтв;
- ознайомлення здобувачів освіти з основними концепціями теорії синтезу мистецтв;
- формування навичок аналізу складних багатокомпонентних мистецьких і дизайнерських творів минулого та сьогодення;
- розвиток вміння створювати синтетичних арт і дизайн об’єктів;
- формування усвідомленого та відповідального ставлення до професійної діяльності

Загальні та фахові компетентності, які повинні одержати слухачі курсу:

ЗК 1 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

СК 3 Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв’язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.

Програмні результати навчання згідно з освітньо-професійною програмою:

ПРН 7 Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв’язання завдань і проблем у галузі дизайну.

ПРН 10 Критично опрацьовувати художньо-проєктний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю.

ПРН 11 Визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямків з урахуванням генезису сучасного художнього процесу в дизайні; мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури.

ЗВО, які засвоїли запланований курс, повинні уміти:

визначати втілення ідеї синтезу в актуальних мистецьких та дизайнерських проєктах;

використовувати для розв’язання завдань і проблем у галузі дизайну теорії, принципи, методи синтезу мистецтв;

Критично осмислювати роль синтезу мистецтв на сучасному етапі культурного розвитку України, Європи;

застосовувати взаємодію мистецтв в сучасній дизайнерській практиці.



Предметом вивчення навчальної дисципліни «Прикладна та авторська графіка» є підготовка студентів за методикою художнього навчання та виконання практичних робіт у вигляді графічних зображень абстрактного і предметного світу, через опанування історії, теорії і практики технологічних властивостей класичних та інноваційних графічних матеріалів.

Вивчення дисципліни «Прикладна та авторська графіка» спрямоване на формування у студентів професійного сприймання та аналізу творів сучасного графічного мистецтва, через функціональний аспект та художньо-естетичну сутність

Метою вивчення дисципліни «Прикладна та авторська графіка» є формування вмінь і навичок у відображенні індивідуально-творчого задуму різноманітними графічними засобами, вміння вільно працювати сучасними графічними матеріалами у пошуку образної мови твору образотворчого мистецтва. Основними завданнями, які мають бути вирішені у процесі вивчення дисципліни «Прикладна та авторська графіка» є вивчення теоретичних засад мистецтва оригінальної графіки, її художньо-образної мови; уміння використовувати різноманітність палітри виразних засобів, прийомів та способів відтворення художньої форми; отримання навичок роботи з різними сучасними графічними матеріалами та інструментами; створення художнього образу і різних композицій в різноманітних графічних манерах та техніках; формування творчої індивідуальності студента; виховання в студентів бажання експериментувати з різними техніками та матеріалами, формування прагнення їх до творчого пошуку та розкриття креативного потенціалу.

Загальні та фахові компетентності, які повинні одержати слухачі курсу:

ЗК 1 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

СК 3 Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.

СК 6 Здатність застосовувати у практиці дизайну виразальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій.

СК 7 Здатність застосовувати засоби спеціального рисунку та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.

Результати навчання.

Програмні результати навчання згідно з освітньо-професійною програмою:

ПРН 1 Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.

ПРН 14 Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом (за спеціалізаціями).

ПРН 15 Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми



Основним завданням дисципліни «Фотографія та відеозйомка» є ознайомлення здобувачів вищої освіти з принципами фотографування та відеозйомки міського середовища, формування візуального нарративу, сюжетної побудови серії або монтажного плану, програмними продуктами для створення і редагування фото- та відеоматеріалів.

Реалізація основного завдання передбачає:

- ознайомлення здобувачів вищої освіти з принципами та прийомами фотографування та відеозйомки міського середовища;
- опанування здобувачами вищої освіти фото- і відеотехніки, а також програмних продуктів для коригування фото- та монтування відеофайлів;
- опанування здобувачами вищої освіти принципів та прийомів сюжетного оповідання шляхом створення візуального ряду (фотографічної серії) та відеосюжету (до 5 хв.) на основі тематики фотографічної серії.

3. Мета та цілі курсу.

Метою вивчення дисципліни є засвоєння здобувачами вищої освіти теоретичних знань у сфері правового регулювання, охорони, захисту інтелектуальної власності, авторських і суміжних прав та набуття практичних навичок для вирішення конкретних ситуацій у професійній діяльності для забезпечення захисту інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну.

Загальні та спеціальні компетентності, які формує освітній компонент

ЗК 1 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК 2 Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.

ЗК 4 Здатність працювати в міжнародному контексті.

СК 3 Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.

СК 7 Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.

ЗВО, які засвоїли запланований курс, повинні знати:

- види фотографічних серій, принципи фотозйомки міського середовища, правила роботи на локаціях;
- фотографічну техніку (улаштування камери, види і властивості об'єктивів), програмне забезпечення для постобробки фотографій, формати й особливості використання різних файлів зображень;
- принципи і прийоми відеозйомки міського середовища, принципи сюжетної побудови оповідання, закономірності кадрування зображень, специфічні вимоги до динамічної зйомки міського середовища;
- принципи монтажу, кольорової корекції та конвертування файлів у програмі DaVinci Resolve.



БК 11 UI та UX дизайн

UI/UX дизайн – це сучасна дисципліна на перетині технологій, креативності та психології користувача.

Чому варто обрати саме цю дисципліну?

- ЇАктуальність на ринку праці. UI/UX спеціалісти належать до найбільш затребуваних професій у світі, адже якісний дизайн визначає успіх будь-якого цифрового продукту.
- ЇКреативність + аналітика. Ви навчитеся поєднувати дизайн-мислення, естетику та аналіз даних користувачів для створення максимально ефективних рішень.
- ЇПрактичний фокус. Замість сухої теорії – робота з реальними кейсами, створення прототипів у Figma, тестування інтерфейсів та презентація результатів.
- ЇМіждисциплінарність. Дизайн користувацького досвіду охоплює знання з психології, маркетингу, програмування та менеджменту.
- ЇМожливість власного портфоліо. За час навчання ви створите низку проєктів, які можна буде показати роботодавцям або використати для стартап-ідей.

UI/UX дизайн – це сучасна дисципліна на перетині технологій, креативності та психології користувача.

Чому варто обрати саме цю дисципліну?

Актуальність на ринку праці. UI/UX спеціалісти належать до найбільш затребуваних професій у світі, адже якісний дизайн визначає успіх будь-якого цифрового продукту.

Креативність + аналітика. Ви навчитеся поєднувати дизайн-мислення, естетику та аналіз даних користувачів для створення максимально ефективних рішень.

Практичний фокус. Замість сухої теорії – робота з реальними кейсами, створення прототипів у Figma, тестування інтерфейсів та презентація результатів.

Міждисциплінарність. Дизайн користувацького досвіду охоплює знання з психології, маркетингу, програмування та менеджменту.

Можливість власного портфоліо. За час навчання ви створите низку проєктів, які можна буде показати роботодавцям або використати для стартап-ідей.

Що ви отримаєте після курсу?

Розуміння ключових принципів UI/UX та вміння застосовувати їх на практиці

Навички створення інтерактивних прототипів і тестування інтерфейсів

Персональне портфоліо з готовими кейсами

Конкурентну перевагу на ринку праці та перспективи роботи у сфері IT, маркетингу, креативних індустрій



Дисципліна, спрямована на формування у студентів знань та практичних умінь з опрацювання, аналізу та графічного представлення даних. Курс поєднує теоретичні основи статистики з сучасними методами візуалізації, дозволяючи ефективно комунікувати результати досліджень у науковій, бізнесовій та дизайнерській практиці. У межах курсу розглядаються базові та прикладні статистичні методи, принципи побудови графіків і діаграм, інфографіки та інтерактивних панелей. Особлива увага приділяється когнітивним аспектам сприйняття інформації, вибору типу візуалізації залежно від завдання

3. Мета та цілі курсу. Метою курсу є розвиток професійних компетенцій у галузі веб-технологій та дизайну з використанням методів розробки та адаптації користувацьких інтерфейсів для веб-сайтів. Зокрема, це:

- ЗК 1. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
- ЗК 2. Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми
- ЗК 5. Здатність розробляти та керувати проектами.
- СК 2 Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту.
- СК 6 Здатність застосовувати у практиці дизайну виразні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій.
- СК 7 Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.
- СК 9 Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт

4. Результати навчання. Навчальна дисципліна «Візуалізація даних і статистика» має допомогти сформувати наступні програмні результати навчання:

- РН 1. Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.
- РН 3. Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.
- РН 4. Представляти результати діяльності у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами.
- РН 14. Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом (за спеціалізаціями).
- РН 15. Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проектних завдань (за спеціалізаціями).

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми ЗВО повинні:

знати:

- основні поняття статистики: вибірка, генеральна сукупність, середнє, медіана, дисперсія, розподіли;
- принципи побудови таблиць, графіків та діаграм для числових і категоріальних даних;
- правила використання кольору, масштабу, форми та композиції у візуалізації;
- сучасні підходи до створення інтерактивних інформаційних панелей;
- програмні засоби та середовища для статистики й візуалізації (Power BI);



Дякую за увагу!

