

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА**

Фізико-технічний факультет
Кафедра комп'ютерної інженерії та електроніки

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Цифровий дизайн для мобільних платформ

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Освітньо-професійна програма Комп'ютерна інженерія

Спеціальність F7 Комп'ютерна інженерія

Галузь знань F Інформаційні технології

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол № 1 від 28 серпня 2025 р.

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Компетентності
5. Результати навчання
6. Організація навчання курсу
7. Система оцінювання курсу
8. Політика курсу
9. Рекомендована література

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Цифровий дизайн для мобільних платформ
Рівень вищої освіти	Перший рівень вищої освіти
Викладач (-і)	кандидат технічних наук Котик Михайло Васильович
Контактний телефон викладача	0342596007
Е-mail викладача	mykhaylo.kotyk@pnu.edu.ua
Формат дисципліни	Семестровий
Обсяг дисципліни	3 кредити
Посилання на сайт дистанційного навчання	http://www.d-learn.pnu.edu.ua/
Консультації	відповідно до графіку індивідуальних консультацій, який розміщений на інформаційному стенді кафедри комп'ютерної інженерії та електроніки
2. Анотація до курсу	
Дисципліна “Цифровий дизайн для мобільних платформ” спрямований на формування практичних і теоретичних навичок розробки графічного контенту для соціальних мереж та інших цифрових платформ. Студенти вивчать основи роботи із сучасними інструментами дизайну, такими як Canva, Figma та Adobe Express, для створення анімованих банерів, інтерактивних сторіс і графіки для мобільних пристроїв. Особлива увага приділяється адаптації дизайну до різних форматів і платформ, а також трендам цифрового середовища. Силабус навчальної дисципліни «Адміністрування комп'ютерних систем і мереж» складений відповідно до освітньо-професійної програми Комп'ютерна інженерія підготовки бакалаврів спеціальності F7 Комп'ютерна інженерія галузі знань F Інформаційні технології.	
3. Мета та цілі курсу	
Мета: формування у студентів компетентностей у сфері графічного дизайну для створення якісного цифрового контенту, враховуючи специфіку роботи з мобільними платформами та сучасні потреби соціальних мереж. У результаті вивчення навчальної дисципліни бакалавр повинен знати: - основи композиції, роботи з кольорами, шрифтами та візуальними ефектами; - особливості адаптації контенту для різних цифрових платформ (Instagram, TikTok, YouTube тощо); - тренди сучасного дизайну для мобільних платформ; - основи роботи з графічними та анімаційними редакторами (Canva, Adobe Express, Figma). вміти: - створювати банери, обкладинки та анімовані сторіс; - розробляти дизайн, оптимізований для мобільних платформ; - використовувати інструменти графічного дизайну для створення інтерактивних елементів; - розробляти графічні рішення для брендів, рекламних кампаній та особистих проєктів.	
4. Компетентності	

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми під час професійної діяльності в комп'ютерній галузі або навчання, що передбачає застосування теорій та методів комп'ютерної інженерії і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

Загальні компетентності

ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу.

ЗК6. Навички міжособистісної взаємодії.

ЗК12. Здатність до розуміння предметної галузі та професійної діяльності.

Спеціальні (фахові) компетентності

ФК3. Здатність створювати системне та прикладне програмне забезпечення комп'ютерних систем та мереж.

ФК5. Здатність використовувати засоби і системи автоматизації проектування до розроблення компонентів комп'ютерних систем та мереж, Інтернет додатків, кіберфізичних систем тощо.

ФК13. Здатність вирішувати проблеми у галузі комп'ютерних та інформаційних технологій, визначати обмеження цих технологій.

5. Результати навчання

ПРН1. Знати і розуміти наукові положення, що лежать в основі функціонування комп'ютерних засобів, систем та мереж.

ПРН3. Знати новітні технології в галузі комп'ютерної інженерії.

ПРН10. Вміти розробляти програмне забезпечення для вбудованих і розподілених застосувань, мобільних і гібридних систем, розраховувати, експлуатувати, типове для спеціальності обладнання.

ПРН11. Вміти здійснювати пошук інформації в різних джерелах для розв'язання задач комп'ютерної інженерії.

6. Організація навчання курсу

Обсяг курсу

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	14
семінарські заняття / практичні / <u>лабораторні</u>	16
самостійна робота	60

Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
IV	015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)	2	вибіркова

Тематика курсу

Тема, план	Форма заняття	Літера- тура	Кіль- кість годин	Вага оцінки	Термін виконання
------------	------------------	-----------------	-------------------------	----------------	------------------

Змістовий модуль 1. Базові принципи та архітектури систем "Інтернет речей". Хмарні технології в системах "Інтернет речей".

Тема 1. Основи цифрового дизайну: кольори, композиція, шрифти.	лекція	[1-12]	1	0,5	Згідно розкладу
Тема 2. Огляд сучасних інструментів дизайну: Canva, Adobe Express, Figma.	лекція	[1-12]	1	0,5	Згідно розкладу

Тема 3. Адаптація графічного контенту для мобільних платформ.	лекція	[1-12]	2	1	Згідно розкладу
Тема 4. Особливості створення банерів і обкладинок для соціальних мереж.	лекція	[1-12]	2	1	Згідно розкладу
Тема 5. Використання інтерактивних елементів у дизайні.	лекція	[1-12]	2	1	Згідно розкладу
Тема 6. Анімовані сторіс та інтеграція відео в графічні рішення.	лекція	[1-12]	2	1	Згідно розкладу
Тема 7. Розробка графіки для рекламних кампаній.	лекція	[1-12]	2	1	Згідно розкладу
Тема 8. Огляд трендів у цифровому дизайні 2025 року.	лекція	[1-12]	2	1	Згідно розкладу
Модульний контроль 1			14	7	Згідно розкладу
Лабораторні роботи					
Тема 1. Практика роботи з Canva: створення базового банера.	Лаб. робота	[1-12]	2	2	Згідно розкладу
Тема 2. Використання Adobe Express для розробки інтерактивної графіки.	Лаб. робота	[1-12]	2	2	Згідно розкладу
Тема 3. Проектування сторіс у Figma для Instagram.	Лаб. робота	[1-12]	2	2	Згідно розкладу
Тема 4. Анімовані елементи у Canva Pro.	Лаб. робота	[1-12]	2	2	Згідно розкладу
Тема 5. Розробка дизайну рекламного банера для TikTok.	Лаб. робота	[1-12]	2	2	Згідно розкладу
Тема 6. Практика інтеграції графіки у відеоконтент.	Лаб. робота	[1-12]	2	2	Згідно розкладу
Тема 7. Оптимізація контенту для різних форматів платформ.	Лаб. робота	[1-12]	2	2	Згідно розкладу
Тема 8. Підготовка фінального проєкту: комплексний дизайн-матеріал.	Лаб. робота	[1-12]	2	2	Згідно розкладу
Контроль лабораторних робіт			16	25	
Самостійна робота студентів					
Тема 1. Аналіз сучасних графічних трендів	Самостійна робота	[1-12]	5	0,5	Впродовж семестру
Тема 2. Дослідження потреб цільової аудиторії	Самостійна робота	[1-12]	5	0,5	Впродовж семестру

Тема 3. Розробка дизайну з урахуванням вимог платформи	Само-стійна робота	[1-12]	10	0,5	Впродовж семестру
Тема 4. Створення персональних графічних шаблонів у Figma	Само-стійна робота	[1-12]	10	0,5	Впродовж семестру
Тема 5. Тренування у створенні анімованих сторіс	Само-стійна робота	[1-12]	10	1	Впродовж семестру
Тема 6. Підготовка фінального проєкту	Само-стійна робота	[1-12]	15	1	Впродовж семестру
Контроль самостійної роботи			60	6	Згідно розкладу
Підсумковий контроль (залік)				50	
7. Система оцінювання курсу					
Загальна система оцінювання курсу	<i>Поточний контроль</i> здійснюється під час проведення лекційних, лабораторних, індивідуальних занять і має на меті перевірку знань студентів з окремих тем навчальної дисципліни та рівня їх підготовленості до виконання конкретної роботи. Оцінки у національній шкалі («відмінно» - 5, «добре» - 4, «задовільно» - 3, «незадовільно» - 2), отримані студентами, виставляються у журналах обліку відвідування та успішності академічної групи. <i>Модульний контроль</i> (сума балів за окремий змістовий модуль) проводиться (виставляється) на підставі оцінювання результатів знань студентів після вивчення матеріалу з логічно завершеної частини дисципліни – змістового модуля. Завданням модульного контролю є перевірка розуміння та засвоєння певного матеріалу (теми), вироблення навичок проведення розрахункових робіт, вміння вирішувати конкретні ситуативні задачі, самостійно опрацьовувати тексти, здатності осмислювати зміст даної частини дисципліни, уміння публічно чи письмово подати певний матеріал. <i>Семестровий (підсумковий) контроль</i> проводиться у формі екзамену. <i>Екзамен</i> – форма підсумкового контролю, яка передбачає перевірку розуміння студентом теоретичного та практичного програмного матеріалу з усієї дисципліни, здатності творчо використовувати здобуті знання та вміння, формувати власне ставлення до певної проблеми тощо.				
			Оцінка за національною шкалою		
			для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики		для заліку
	90 – 100	A	відмінно		
	80 – 89	B			
	70 – 79	C			
	60 – 69	D			
	50 – 59	E			

	26 – 49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
	0-25	F	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни
Вимоги до письмової роботи	Підсумкова письмова робота виконується у формі тестових завдань з вибором правильної відповіді. Кількість тестових завдань – 25.			
Лабораторні заняття	Після узагальнення (вступного слова) викладач дає відповіді на окремі теоретичні запитання, які виникли в студентів у процесі підготовки до заняття. Зазвичай з кожної теми лекційного курсу на практичні заняття виносять індивідуалізовані теми комплексного характеру, які дають змогу студенту ширше застосувати здобуті знання та підготуватися до самостійного виконання домашнього завдання. Для перевірки рівня засвоєння навчального матеріалу студенти виконують тестові завдання. До початку лабораторної роботи студент має отримати допуск на основі усної співбесіди. На лабораторній роботі кожен студент отримує інструкцію до виконання. Після завершення роботи студент оформляє і захищає звіт з результатами роботи.			
Умови допуску до підсумкового контролю	Студент допускається до складання екзамену, якщо впродовж семестру він за змістові модулі набрав сумарно 25 балів і вище. Студент не допускається до складання екзамену, якщо впродовж семестру він за змістові модулі набрав менше 25 балів. У цьому випадку студенту у відомості робиться запис "не допущений" і виставляється набрана кількість балів. Допускається, як виняток, з дозволу декана факультету за заявою, погодженою з відповідною кафедрою, одноразове виконання студентом додаткових видів робіт з навчальної дисципліни (відпрацювання пропущених занять, перескладання змістових модулів, виконання індивідуальних завдань тощо) для підвищення оцінок за змістові модулі. Напередодні екзамену викладач подає доповідну декану про недопуск студентів академічної групи (груп). Відмітка про недопуск у відомості робиться при наявності розпорядження декана.			
8. Політика курсу				

Студент зобов'язаний відвідувати заняття відповідно до встановленого розкладу, не запізнюватися, мати відповідний зовнішній вигляд. У разі відсутності через хворобу надається відповідна довідка.

Пропущена лекція відпрацьовується студентом самостійно, як короткий конспект за темою заняття.

Пропущена лабораторна робота виконується студентом самостійно вдома або в комп'ютерному класі, результати оцінюються викладачем.

У випадку, коли студент приймав участь у програмі мобільності, можливе врахування отриманих оцінок в іншому навчальному закладі за умови відповідності навчальних планів.

Можливе зарахування результатів неформальної освіти згідно з Положенням про порядок зарахування результатів неформальної освіти у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника.

Політика академічної поведінки і етики

Студент повинен бути толерантним і поважати думку інших.

Заперечення повинні формулюватися тільки в коректній формі.

Плагіат та академічна недоброчесність несумісні з принципами діяльності ЗВО.

Не допускається підказування та списування під час здачі будь-яких робіт поточного, рубіжного чи підсумкового контролю.

Не допускається користування телефонами та будь-якими іншими електронними засобами під час здачі будь-яких робіт поточного, рубіжного, чи підсумкового контролю.

9. Рекомендована література

Базова

1. Canva Design School - офіційний ресурс Canva (<https://designschool.canva.com>).
2. Figma Community Resources - офіційний сайт (<https://figma.com/community>).
3. Adobe Express Tutorials - офіційний посібник (<https://www.adobe.com/express/learn>).
4. White, A. (2022). The Elements of Graphic Design. Allworth Press.
5. Lupton, E. (2021). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. Princeton Architectural Press.
6. Online resources from Behance and Dribbble (<https://www.behance.net/>, <https://dribbble.com/>).

Викладач

Котик М.В.