



Відділення бакалаврської підготовки
Кафедра інформаційних, мультимедійних технологій та
дизайну

СИЛАБУС

| Базова інформація про дисципліну | |
|---|--|
| Назва дисципліни | DS046 Інфографіка / Infographics |
| Рівень вищої освіти фахової передвищої освіти | Бакалавр |
| Галузь знань | 02 Культура і мистецтво |
| Спеціальність | B2. Дизайн |
| Освітня програма | Графічний і мультимедійний изайн |
| Семестр | II семестр (за скороченою формою навчання) IV семестр (повний термін навчання) |
| Факультет / відділення | Кафедра інформаційних, мультимедійних технологій та дизайну |
| Курс | 1 курс (за скороченою формою навчання) 2 курс (повний термін навчання) |
| Анотація курсу | <p>Метою навчання дисципліни «Інфографіка» є формування у студентів спеціальності B2 Дизайн компетенцій з використання сучасних інструментів і технологій для створення інфографіки. Курс «Інфографіка» спрямований на формування у студентів фундаментальних знань та практичних навичок у сфері візуалізації інформації. В рамках навчання студенти ознайомляться з принципами побудови інфографіки, методами аналізу та обробки даних для ефективної візуальної комунікації.</p> <p>Програма курсу охоплює основні види інфографіки, правила композиції, типографії та колористики, використання графічних елементів і сучасних цифрових інструментів. Особлива увага приділяється інтерактивним форматам, адаптивним рішенням для різних платформ та аналізу успішних кейсів.</p> <p>Після завершення курсу студенти зможуть створювати інфографічні проекти для друкованих і цифрових медіа, використовуючи професійні дизайнерські програми та сучасні підходи до візуального сторітелінгу.</p> <p>Навчальна дисципліна «Інфографіка» за структурно-логічною схемою підготовки студентів вищеназваного</p> |

| | |
|---|--|
| | напряму продовжує формування комплексу знань студенти, поглиблюючи основні положення, що були закладені в основних предметах спеціальності В2 Дизайн. |
| Сторінка курсу в MOODLE | http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=692 |
| Мова викладання | українська |
| Лектор курсу | Вакуленко Ольга Вікторівна канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: vakulenkoo@ukr.net |
| Місце дисципліни в освітній програмі | |
| Освітня програма | http://csbc.edu.ua/documents/otdel/oop_gd24.pdf |
| Опис дисципліни | |
| Структура навантаження на студента | Загальна кількість годин – 90 Кількість кредитів – 3 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 30 Форма підсумкового контролю – екзаменаційний перегляд |
| Методи навчання | 1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт). 2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів: 1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний; 2) частково-пошуковий або евристичний; 3) дослідницький, метод проектів. |
| Зміст дисципліни | |
| Тема 1. Введення в інфографіку | Визначення та історія інфографіки. Значення інфографіки в комунікаціях та дизайні. Основні типи інфографіки: статична, динамічна, інтерактивна. |
| Тема 2. Принципи та методи візуалізації даних | Поняття візуальної мови. Основні принципи та методи візуалізації інформації. Вибір типу інфографіки залежно від задачі. |
| Тема 3. Основні елементи інфографіки | Типографія, кольорові схеми, графічні елементи. Використання шрифтів, кольорів, іконок, діаграм та графіків. Правила компонування та макетування інфографіки. |

| | |
|---|---|
| | |
| Тема 4. Інструменти для створення інфографіки | Огляд програмних засобів (Adobe Illustrator, Canva, Tableau, Infogram). Основні функції та можливості популярних інструментів. Практичне заняття: створення простого інфографічного проєкту. |
| Тема 5. Практичні заняття та проєктна робота | Практична робота: створення статичної інфографіки на задану тему. Критичний аналіз інфографіки: розбір відомих прикладів. |
| Тема 6. Інтерактивна та динамічна інфографіка | Визначення та застосування інтерактивної інфографіки. Використання анімації та динамічних елементів. Інструменти для створення інтерактивної інфографіки (Figma, Adobe XD, D3.js). |
| Тема 7. Візуалізація великих даних | Методи візуалізації великих масивів даних (big data). Використання картографічної та статистичної інфографіки. Проєктування інформаційних панелей (dashboards). |
| Тема 8. Інфографіка в різних сферах | Інфографіка в журналістиці, маркетингу, освіті, науці та бізнесі. Створення корпоративної інфографіки для презентацій та звітів. Кейс-стаді: успішні приклади застосування інфографіки. |
| Тема 9. Проєктна робота та презентація | Створення комплексного інфографічного проєкту (може включати інтерактивні елементи). Презентація проєкту перед аудиторією. Оцінка та обговорення проєктів. |
| Політика дисципліни | |
| Політика відвідування | Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу. |
| Політика щодо дедлайнів та перескладання | Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. |
| Академічна доброчесність | У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) |

| | |
|--|--|
| | передбачено повторне проходження оцінювання. |
| | |

Система оцінювання

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий семестровий контроль, проводиться у формі заліку або іспиту, відповідно до графіку навчального процесу.

Підсумкова оцінка за умови заліку виставляється як загальна сума балів, набраних за результатами поточного контролю. Підсумкова оцінка за умови іспиту виставляється як загальна сума балів набраних за результатами поточного (70%) та підсумкового контролю.

Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни Інфографіка (2 семестр бакалаврату)

| | <i>назва теми</i> | <i>зміст завдання</i> | <i>Аудит. робота</i> | <i>Самостійн а робота</i> |
|--|--|---|--------------------------|-------------------------------|
| 1 | Створення статичної інфографіки на задану тему. | Критичний аналіз інфографіки: розбір відомих прикладів. Вибір типу інфографіки залежно від задачі. Типографія, кольорові схеми, графічні елементи. Створення простого інфографічного проєкту. | 20 | 15 |
| 2 | Інтерактивна та динамічна інфографіка | Створення комплексного інфографічного проєкту (може включати інтерактивні елементи). Презентація проєкту перед аудиторією. Оцінка та обговорення проєктів. | 20 | 15 |
| | | | 40 | 30 |
| Написання тез на конференцію, або участь проєкту у конкурсі | | | 10 | |
| Екзаменаційний перегляд | | | 20 | |
| Всього балів | | | 100 | |

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Завдання 1, аудиторна і самостійна робота студента (35 балів)

Концепція та змістове наповнення — 0–8 балів

- 8 — інформація підібрана точно, релевантно; є чітка логічна структура; розкриває тему повністю.
- 6–7 — більшість даних релевантна, логіка витримана, часткові неточності.
- 4–5 — інформація частково неповна або слабо структурована.
- 1–3 — тема розкрита поверхово, структура слабка.
- 0 — тема не розкрита.

Логічна побудова та наратив — 0–4 бали

- 4 — чітка послідовність, грамотно вибудований інформаційний потік.
- 3 — переважно логічно, але є дрібні недоліки.
- 1–2 — місцями логіка порушена.
- 0 — логічної структури немає.

Візуальна композиція та макет — 0–10 балів

- 10 — збалансована композиція, чиста ієрархія, грамотний ритм і пропорції; відмінне використання сітки.
- 9–7 — композиція вдала, але має дрібні недоліки.
- 6–4 — композиція нестабільна, є візуальний шум.
- 3–1 — композиція хаотична.
- 0 — роботи немає або макет нечитабельний.

Типографіка — 0–5 бали

- 5 — правильні стилі шрифтів, хороша читабельність, витримана ієрархія.
- 4–3 — в основному добре, але є несуттєві помилки.
- 1–2 — проблеми з читабельністю або хаотична типографіка.
- 0 — неправильні шрифти, текст не читається.

Колір та графічні елементи — 0–4 бали

- 4 — колірна гама гармонійна, підсилює зміст; піктограми стильні та доречні.
- 3 — загалом добре, але є неточності.
- 1–2 — колір або графіка використовуються невдало.
- 0 — хаотичні або непридатні для читання рішення.

Візуалізація даних — 0–2 бали

- 2 — діаграми/графіки підібрані коректно; дані подані ефективно.
- 1 — місцями не зовсім коректна візуалізація.
- 0 — неправильний або нерелевантний вибір типів візуалізації.

Самостійна робота (Дослідження теми, збір даних, створення ескізів, обґрунтування рішень) — 0–2 бали

- 2 — є повний пакет підготовчих матеріалів (скетчі, moodboard, джерела).
- 1 — частково виконана самостійна робота.
- 0 — матеріали відсутні.

Оформлення та подача — 0–2 бали

- 2 — коректні поля, формат, підписи; робота подана згідно вимог.
- 1 — дрібні недоліки у подачі.
- 0 — вимоги не виконані.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Завдання 2, аудиторна і самостійна робота студента (35 балів)

Ідейна концепція та глибина розкриття теми — 0–7 балів

- 7 — тема розкрита повно, є чіткий меседж, дані підібрані коректно, структура логічна і глибока.

| Шкала оцінювання | | |
|-------------------------|-------------|---|
| ECTS | Бали | Зміст |
| A | 90-100 | Бездоганна підготовка в широкому контексті |
| B | 80-89 | Повні знання, міцні вміння |
| C | 70-79 | Хороші знання та вміння |
| D | 65-69 | Задовільні знання, стереотипні вміння |
| E | 60-64 | Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах |
| FX | 35-59 | Слабкі знання, відсутність умінь |
| F | 1-34 | Необхідний повторний курс |

Список рекомендованих джерел

1. Адріана Бермудез. АБВ колажу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2024. 144 с.
2. Алекс В. Вайт. Основи графічного дизайнуТрете видання. К.: Видавництво: ArtHuss, 2023. 232 с.
3. Грег Рутковскі, Девін Ель Курц, Натан Фоукс та інші. Композиція і наратив (Від майстрів мистецтва). К.: Видавництво: ArtHuss, 2025. 280 с.
4. Джессі Шелл. Мистецтво геймдизайну: Книга Лінз. К.: Видавництво: ArtHuss, 2025. 652 с.
5. Еміль Рудер. Типографія. К.: Видавництво: ArtHuss, 2025. 276 с.
6. Ірина Журахівська. Генератор ідей. К.: Видавництво: ArtHuss, 2025. 254с.
7. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
8. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
9. Кет Голмз. Невідповідність: Як інклюзія формує дизайн. К.: Видавництво: ArtHuss, 2024. 144 с.
10. Коул Нуссбаумер Нафлік. Ефективна розповідь за допомогою даних. К.: Видавництво: ArtHuss, 2025. 280 с.
11. Стефан Загмайстер. Стефан Загмайстер. Зараз краще. К.: Видавництво: ArtHuss, 2024. 264 с.
12. Стівен Геллер, Сеймур Кваст. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 296 с.
13. Сьюзен М. Вайншенк. 100 речей, які кожен дизайнер повинен знати про людей. К.: Видавництво: ArtHuss, 2024. 244 с.
14. Чарлі Пікард, Джаміла Кнопф, Гувейз, Натан Фоукс. Колір і світло (Від майстрів мистецтва) К.: Видавництво: ArtHuss, 2024. 384 с.
15. Шон Адамс, Пітер Доусон, Джон Фостер, Тоні Седон. Заповіді графічного дизайну: 365 практичних порад. К.: Видавництво: ArtHuss, 2025. 384 с.

Електронні джерела:

16. A brief history of flat design URL: <http://techsamurais.com/?p=1232>.

17. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: [http: articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/](http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/)
18. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: [http: www.webdesignai.com/flat-design-history/](http://www.webdesignai.com/flat-design-history/).
19. Vargas-Avila Javier. Users love simple and familiar designs Why websites need to make a great first impression. URL: [https: research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html](https://research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html)
20. Bigman Alex. 6 principles of visual hierarchy for designers. URL: [https: 99designs.com/blog/tips/6-principles-of-visual-hierarchy/](https://99designs.com/blog/tips/6-principles-of-visual-hierarchy/)
21. Bernhard Lucian. URL: [http: adcgloba.org/hall-of-fame/lucian-bernhard/](http://adcgloba.org/hall-of-fame/lucian-bernhard/) Besz-Miazga Sylwia . 404 Error Pages, One More Time. URL: [https: www.smashingmagazine.com/2009/01/404-error-pages-one-more-time/](https://www.smashingmagazine.com/2009/01/404-error-pages-one-more-time/)
22. Boag Paul. Why white space matters. URL: [https: boagworld.com/design/why-whitespace-matters/](https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/)
23. Bottom J. How do you define an infographic? URL: [http: www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic](http://www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic)
24. Boulton Mark. Whitespace. URL: [https: alistapart.com/article/whitespace](https://alistapart.com/article/whitespace)
25. Bowen Rob. Why Negative is Positive in Web Design. URL: [https: www.webdesignerdepot.com/2013/12/why-negative-is-positive-in-web-design](https://www.webdesignerdepot.com/2013/12/why-negative-is-positive-in-web-design)
26. Bradley Steven. 23 Examples Of Active Space In Web Design and Logos. URL: [http: vanseodesign.com/web-design/active-space-examples/](http://vanseodesign.com/web-design/active-space-examples/)
27. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: [http: vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf](http://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf)
28. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: [https: www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/](https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/)
29. Bradley Steven. How To Use Size, Scale, And Proportion In Web Design. URL: [http: vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/](http://vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/)
30. Brandon Jones. Understanding Visual Hierarchy in Web Design. URL: [https: webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-visual-hierarchy-in-web-design--webdesign-84](https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-visual-hierarchy-in-web-design--webdesign-84)
31. Campbell Ollie. Designing For The Elderly: Ways Older People Use Digital Technology Differently. URL: [https: www.smashingmagazine.com/2015/02/designing-digital-technology-for-the-elderly/](https://www.smashingmagazine.com/2015/02/designing-digital-technology-for-the-elderly/).
32. Carrie Cousins. Flat design principles. URL: [http: www.designmodo.com](http://www.designmodo.com).
33. Cass Jacob. Negative space. URL: [http: justcreative.com/web/negative-space.pdf](http://justcreative.com/web/negative-space.pdf)
34. Grinberg Yair. iOS 7, Windows 8, and flat design: in defense of skeuomorphism. URL: [http: venturebeat.com/2013/09/11/ios-7-windows-8-and-flat-design-in-defense-of-skeuomorphism/](http://venturebeat.com/2013/09/11/ios-7-windows-8-and-flat-design-in-defense-of-skeuomorphism/).