

# Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

(повне найменування закладу вищої освіти)

Філологічний факультет

(назва інституту/факультету)

Кафедра журналістики

(назва кафедри)

## СИЛАБУС навчальної дисципліни

### ІНТЕРАКТИВНА КНИГА

(вказіть назву навчальної дисципліни (іноземною, якщо дисципліна викладається іноземною мовою))

вибіркова

(вказати: обов'язкова чи вибіркова)

Освітньо-професійна програма «Видавнича справа та медіаредагування»  
(назва програми)

Спеціальність 061 Журналістика  
(вказати: код, назва)

Галузь знань 06 Журналістика  
(вказати: шифр, назва)

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)  
(вказати: перший (бакалаврський)/другий (магістерський)/третій (освітньо-науковий))

Філологічний факультет  
(назва факультету/інституту, на якому здійснюється підготовка фахівців за вказаною освітньо-професійною програмою)

Мова навчання українська  
(вказати: на яких мовах читається дисципліна)

Розробник: асист. к. філол. н. Пазюк Р. В.

(вказати авторів (викладач (ів)), їхні посади, наукові ступені, вчені звання)

Профайл викладача (-ів) <https://www.journalistic.space/roman-paziuk>

Контактний тел. +38 (0372) 58-47-02

E-mail: r.paziuk@chnu.edu.ua

Сторінка курсу в Moodle —

Консультації  
Онлайн-консультації: середа з 16.00 до 18.00 (щотижня).  
Очні консультації: за попередньою домовленістю.

## 1. Анотація дисципліни (призначення навчальної дисципліни).

Інтерактивна книга як перспективний формат видавничої діяльності поки малодосліджена, а її створення передбачає використання найсучасніших технологій та методів, тому цей курс потребує від студентів спеціалізованих технічних навичок з різних галузей, які вони засвоїли упродовж попередніх років навчання. Структура курсу «Інтерактивна книга» розроблена так, щоб студенти отримували максимум практичних навичок роботи, а послідовність виконання вправ – від простого відтворення окремих інтерактивних елементів до виготовлення комплексного авторського макету видання.

## 2. Мета навчальної дисципліни:

Мета цього курсу з'ясувати можливості та перспективи виготовлення інтерактивних книг, вивчити основи налаштування анімації та інтеракції.

## 3. Пререквізити:

- «Мультимедійні засоби створення та верифікації контенту».
- «Комп'ютерна графіка»
- «Веб-дизайн та HTML»
- «Графічний дизайн»

## 4. Результати навчання

### знати:

- можливості та обмеження сучасних цифрових книг загалом та інтерактивних видань зокрема;
- критерії вибору програмного забезпечення для створення інтерактивних книг;
- види інтеракції та їхні функціональні особливості;
- актуальні формати цифрових книг (переваги та недоліки).

### вміти:

- визначати потенціал контенту для налаштування інтерактивних опцій.
- створювати анімацію текстових та графічних блоків;
- організовувати прості бази даних для запису/виведення даних;
- оптимізувати макет інтерактивної книги для відтворення на різних екранах та операційних системах.

- ЗК 6. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ЗК 11. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
- ФК 15. Здатність здійснювати редакційно-видавничу підготовку видань відповідно до видавничих норм і стандартів.
- ФК 16. Здатність макетувати й верстати видавничу продукцію.
- ПРН 2. Застосовувати когнітивну гнучкість при вирішенні професійних завдань, навчатися новим вимогам інформаційно-технологічного світу.
- ПРН 22. Використовувати набуті знання в умовах динамічності сучасного мультимедійного продукту; застосовувати практичні рекомендації у процесі створення професійного та конкурентного продукту для мас-медіа.

## 5. Опис навчальної дисципліни

### 5.1. Загальна інформація

Назва навчальної дисципліни «Інтерактивна книга»												
Форма навчання	Рік підготовки	Семестр	Кількість			Кількість годин						Вид підсумкового контролю
			кредитів	годин	змістових модулів	лекції	практичні	семінарські	лабораторні	самостійна робота	індивідуальні завдання	
Денна	IV	8	4	120	2	22	44			50	4	Екзамен
Заочна												

### 5.2. Дидактична карта навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин													
	денна форма							заочна форма						
	усього	у тому числі					усього	у тому числі						
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
<b>Теми лекційних занять</b>	<b>Змістовий модуль 1. Теоретико-методологічні аспекти створення інтерактивних книг</b>													
<b>Тема 1.</b> Функціональні особливості інтерактивних книг.	14	4	4			6								
<b>Тема 2.</b> Ринок інтерактивних книг в Україні.	16	4	4		2	6								
<b>Тема 3.</b> Програмне забезпечення для розробки інтерактивних публікацій.	18	4	4		2	8								
Разом за ЗМ 1	48	12	12		4	20								
<b>Теми лекційних занять</b>	<b>Змістовий модуль 2. Практика створення інтерактивних елементів</b>													
<b>Тема 4.</b> Елементи анімації текстових та графічних блоків. Композиційні прийоми. Формування візуальних підказок.	22	2	10			10								
<b>Тема 5.</b> Створення інтерактивних книг за допомогою PressBooks, Creatavist та іншого програмного забезпечення з відкритим кодом.	24	4	10			10								

<b>Тема 6.</b> Налаштування інтерактивних блоків в середовищі Adobe InDesign. Можливості плагіну IN5.	26	4	12			10						
Разом за ЗМ 2	72	10	32		0	30						
<b>Усього годин</b>	120	22	44		4	50						

### 5.3. Зміст завдань для самостійної роботи

№	Назва теми
1	Дитячі інтерактивні електронні видання.
2	Цифрові формати електронних видань.
3	Специфіка використання SVG-графіки в інтерактивних книгах.
4	Інтерактивні елементи в PDF.
5	Типографіка. Стили оформлення текстових блоків.
6	Правове регулювання ринку інтерактивних книг.
7	Способи захисту авторських прав на електронні книги.

\* ІНДЗ – для змістового модуля, або в цілому для навчальної дисципліни за рішенням кафедри (викладача).

## 6. Система контролю та оцінювання

### Види та форми контролю, методи навчання:

МН1 – словесні методи (лекція, співбесіда, консультація, дискусія тощо).

МН2 – практичні заняття.

МН3 – робота з матеріалами медіа

МН6 – наочні методи (презентації, ілюстрації, відеоматеріали тощо).

МН8 – комп'ютерні засоби навчання (курси – ресурси, мультимедійні, дистанційні, web-конференції та вебінари і т.п.)

МН9 – самостійна робота над індивідуальним завданням або за програмою навчальної дисципліни.

МН11 – створення журналістських матеріалів

### Методи оцінювання:

МО2 – тести, опитування, контрольні, самостійні роботи за індивідуальними завданнями.

МО6 – презентації результатів виконання завдань.

МО7 – оцінювання завдань, що виконувались в лабораторіях та на об'єктах, комп'ютерне моделювання.

МО8 – іспит.

### Критерії оцінювання результатів навчання з навчальної дисципліни

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання є досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни.

## Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне оцінювання (аудиторна та самостійна робота)						Кількість балів (екзамен)	Сумарна к-ть балів
Змістовий модуль 1			Змістовий модуль 2			40	100
T1	T2	T3	T4	T5	T6		
8	8	10	12	10	12		

**T1, T2 ... T6 – теми змістових модулів.**

### 5. Рекомендована література (основна)

1. Городенко Л. Теорія мережевої комунікації: Монографія / За загал. наук. ред. В. Ф. Іванова. – Київ : Академія Української Преси, Центр Вільної Преси, 2012. – 387 с. Єфімова М. П. Видавництва дитячої книги в Україні : новітні видавничі технології / М. П. Єфімова // Теорія та практика дизайну. Мистецтвознавство. – 2015. – Вип. 7. – С. 157-167.
2. Єфімова М. П. Інтерактивна дитяча книга в Україні: становлення та перспективи // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку : зб. наук. пр. : Записки рівненського державного гуманітарного університету. – Рівне, 2014. – Вип. 19. – С. 259-263.
3. Лупенко В. Дитячі інтерактивні електронні видання : перспективи розвитку в Україні / В. Лупенко // Український інформаційний простір. – 2014. – № 3. – С. 267-271.
4. Мосюндз К. Інтерактивні книжки як інноваційний спосіб подання інформації / К. Мосюндз // Український інформаційний простір. – 2014. – № 3. – С. 272-276.
5. Назаркевич М. Особливості розроблення інтерактивних електронних книг / М. А. Назаркевич, О. В. Сторож, І. І. Ключник // Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Серія: Інформаційні системи та мережі : збірник наукових праць. – 2015. – № 832. – С. 332-347.
6. Побідаш, І. Ринок інтерактивних книг в Україні / І. Л. Побідаш, В. О. Рожанська, Н. М. Фіголь // Обрії друкарства : науковий журнал. – 2018. – №1 (6). – С. 160-169.
7. Фіголь Н. Ринок електронних видань України // Обрії друкарства. – 1 (6). – 2018. – С. 150-159.

### 6. Інформаційні ресурси

1. Посібник користувача Adobe Illustrator – <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
2. Посібник користувача Adobe Photoshop – <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
3. Посібник користувача InDesign – <https://helpx.adobe.com/ua/indesign/user-guide.html>
4. Adobe Color – <https://color.adobe.com/create/color-wheel/>