

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
Філологічний факультет
Кафедра журналістики

СИЛАБУС
навчальної дисципліни
«Інтерактивні видання»
(вибіркова)

Освітньо-професійна програма «Журналістика та кросмедійність»

Спеціальність 061 «Журналістика»

Галузь знань 06 «Журналістика»

Рівень вищої освіти другий магістерський

Факультет — Філологічний

Мова навчання українська

Розробники: Пазюк Р. В., доцент кафедри журналістики, к.філол.н.

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 понеділок з 14.30 до 15.30

**ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА
ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ЖУРНАЛІСТИКИ**

Назва курсу: «Інтерактивні видання»					
Освітня програма	Журналістика та кросмедійність (магістр)	Етап	Другий рік навчання (11-й семестр)	Тривалість / розклад	9 тижнів (4 години щотижня)
Тип курсу	Самостійний курс	Кредити ECTS	3 (90 годин)	Академічний рік викладання	2023-2024

Початок	Перший тиждень вересня 2023 р.	Брифінг курсу	Перший робочий день семестру (9.50, 66 ауд).
Основний викладач	Доц. Пазюк Р. В.	Інші викладачі	Не передбачені
		Запрошені викладачі	Не передбачені

Обсяг роботи студентів (в годинах)				
Лекції	Практичні заняття	Семінари	Індивідуальна робота	Самостійна робота
18	-	18	4	50

Поточне (формативне) оцінювання
1 модуль. «Теоретико-методологічні аспекти створення інтерактивних книг» / 30 балів – 5 тижнів 2 модуль. «Практика створення інтерактивних елементів» / 30 балів – 6 тижнів
Підсумкове (сумативне) оцінювання
Іспит – 40 балів Форми оцінювання: презентація і захист видавничого проєкту за відповідними критеріями

Розклад та зміст навчальної дисципліни	
Тижні:	Темі:
1	МОДУЛЬ 1. «Теоретико-методологічні аспекти створення інтерактивних книг» Тема 1. Функціональні особливості інтерактивних книг.
2	Тема 2. Ринок інтерактивних книг в Україні.
3	Тема 3. Програмне забезпечення для розробки інтерактивних публікацій.
4	МОДУЛЬ 2. «Практика створення інтерактивних елементів» Тема 4. Елементи анімації текстових та графічних блоків. Композиційні прийоми. Формування візуальних підказок
5	Тема 5. Створення інтерактивних книг за допомогою PressBooks, Creatavist та іншого програмного забезпечення з відкритим кодом.

6	Тема 6. Налаштування інтерактивних блоків в середовищі Adobe InDesign. Можливості плагіну IN5.
---	--

Мета і завдання курсу	
Що ви БУДЕТЕ ВИВЧАТИ	Що ви БУДЕТЕ РОБИТИ
<p>Знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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). 	<p>Вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.

Результати навчання	Передбачені продукти
<i>Заплановані результати навчання після успішного закінчення курсу</i>	
<p>ЗК03. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p>ЗК07. Здатність розробляти проекти та управляти ними.</p> <p>СК02. Здатність критично осмислювати проблеми у сфері журналістики та дотичні до них міждисциплінарні проблеми.</p> <p>РН05. Генерувати нові ідеї та використовувати сучасні технології під час створення медіапродуктів.</p> <p>РН12. Розробляти та реалізовувати інноваційні та дослідницькі проекти у сфері журналістики з урахуванням правових, соціальних, економічних та етичних аспектів</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Розроблена концепція видання з технічним описом • Макет власного інтерактивного видання