

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ

ЗАТВЕРДЖЕНО

на засіданні кафедри
креативного менеджменту і дизайну
Протокол № 11 від 26.08.2025 р.

ПОГОДЖЕНО

Проректор з навчально-методичної роботи



Каріна НЕМАШКАЛО

ВІЗУАЛЬНИЙ СТОРІТЕЛІНГ

робоча програма навчальної дисципліни (РПНД)

Галузь знань	Всі
Спеціальність	Всі
Освітній рівень	другий(магістерський)
Освітня програма	Всі

Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Статус дисципліни	вибіркова

Розробники програми:
к. пед. .н., доцент

Денис БОРИСЕНКО

Завідувач кафедри
креативного менеджменту і
дизайну,
д. е. н., проф.

Тетяна БЛИЗНІУК

Харків
2025

ВСТУП

У сучасному цифровому середовищі візуальний сторітелінг стає ключовим інструментом комунікації, формування брендової ідентичності та передачі смислу через образи. Дисципліна «Візуальний сторітелінг» спрямована на формування у здобувачів вищої освіти системного розуміння принципів створення візуальних історій, які поєднують творчість, аналітику та сучасні цифрові технології.

Мета дисципліни – формування теоретичних знань і практичних навичок, необхідних для створення візуальних історій. Курс допомагає оволодіти методами візуального сторітелінгу, розвинути креативне мислення та навчитися ефективно передавати зміст і емоції через зображення, композицію та мультимедійні формати.

Завдання дисципліни:

- ознайомити здобувачів із сутністю та значенням візуального сторітелінгу у сучасному цифровому середовищі;
- сформувати базові знання зі створення візуальної ідентичності та її реалізації у дизайні;
- навчити застосовувати цифрові інструменти та мультимедійні платформи для створення ефективного візуального контенту (Canva, Figma, Adobe Creative Cloud);
- розкрити особливості контент-маркетингу та ролі візуального сторітелінгу у брендингу;
- розвинути навички оцінки ефективності візуальних комунікацій через аналітику та метрики;
- навчити організовувати творчий процес, досліджувати цільову аудиторію та планувати візуальні історії для різних платформ.

Об'єкт вивчення дисципліни – процеси створення, розробки та впровадження візуальних історій, мультимедійного контенту та бренд-комунікацій, спрямованих на задоволення потреб аудиторії та бізнесу.

Предмет дисципліни – основи візуального сторітелінгу, принципи створення візуальної ідентичності, методи планування та реалізації мультимедійного контенту, цифрові інструменти дизайнера, оцінка ефективності комунікацій та стратегія роботи з аудиторією.

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна визначено в табл. 1.

Таблиця 1

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна

Результати навчання	Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач вищої освіти
Пояснювати сутність та значення візуального	Здатність критично й креативно мислити;

сторітелінгу в цифровому середовищі.	здатність презентувати та аргументувати дизайнерські рішення; здатність створювати елементи візуальної ідентичності.
Аналізувати приклади візуальних історій та визначати їх елементи й інструменти впливу.	Здатність критично аналізувати візуальний контент; здатність створювати візуальну ідентичність; здатність досліджувати та аналізувати цільову аудиторію.
Розробляти концепцію візуальної ідентичності та застосовувати її в дизайні.	Здатність генерувати творчі ідеї; здатність формувати й реалізовувати візуальну ідентичність; здатність розробляти стратегії візуальної комунікації та цифрового брендингу.
Використовувати Canva, Figma, Adobe Creative Cloud для створення візуального та мультимедійного контенту.	Здатність застосовувати сучасні цифрові інструменти; здатність створювати мультимедійний і візуальний контент.
Створювати та адаптовувати візуальні історії для різних соціальних медіа та платформ.	Здатність працювати в команді та взаємодіяти у творчих проєктах; здатність застосовувати цифрові інструменти; здатність планувати та адаптувати візуальні історії для різних платформ.
Пояснювати роль контент-маркетингу та брендингу у створенні візуальних комунікацій.	Здатність критично оцінювати контент-маркетингові підходи; здатність розробляти та застосовувати стратегії цифрового брендингу.
Використовувати аналітичні інструменти та метрики для оцінки ефективності візуальних комунікацій.	Здатність застосовувати інструменти аналітики та цифрові метрики; здатність оцінювати ефективність візуальних комунікацій.
Досліджувати цільову аудиторію й формувати сценарій візуальної історії на її основі.	Здатність аналізувати потреби та поведінку аудиторії; здатність працювати в команді; здатність планувати й реалізовувати мультимедійні візуальні історії.
Організовувати творчий процес і виконувати завдання у командній взаємодії.	Здатність до самоорганізації та управління часом; здатність ефективно взаємодіяти в команді; здатність організовувати творчий процес у мультимедійних проєктах.
Презентувати створені візуальні матеріали та обґрунтовувати прийняті дизайнерські рішення.	Здатність комунікувати та презентувати професійні рішення; здатність аргументувати вибір дизайнерських прийомів та інструментів.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Основи візуального сторітелінгу

Тема 1. Суть і значення візуального сторітелінгу в цифровому середовищі

Тема 2. Створення візуальної ідентичності: від концепції до втілення в дизайні

Змістовий модуль 2. Інструменти та стратегії візуального сторітелінгу

Тема 3. Використання соціальних медіа для візуального контенту та розповідання історій

Тема 4. Роль контент-маркетингу та візуального сторітелінгу в цифровому брендингу

Тема 5. Оцінка ефективності візуальних комунікацій через аналітику і метрики

Перелік лабораторних занять /завдань за навчальною дисципліною наведено в табл. 2

Таблиця 2

Перелік лабораторних занять / завдань

Назва теми та / або завдання	Зміст
Тема 1.	Аналіз цифрових історій і їх структури. Створення концепції власної візуальної історії.
Тема 2.	Розробка візуальної ідентичності історії. Композиційне проектування ключових кадрів.
Тема 3.	Стилізація і узгодження елементів серії зображень. Створення інтерактивного прототипу історії у Figma.
Тема 4.	Використання соціальних медіа для поширення візуальної історії. Розробка контент-маркетингової стратегії для історії.
Тема 5.	Створення ключових символів та повторюваних графічних елементів. Оцінка ефективності візуальних історій через аналітику та метрики.

Перелік самостійної роботи за навчальною дисципліною наведено в табл. 3

Таблиця 3

Перелік самостійної роботи

Назва теми та / або завдання	Зміст
Тема 1 – 5	Вивчення нового матеріалу: перегляд відео-лекцій та ознайомлення з різними платформами для прототипування та інструментами дизайн-проектування
Тема 1 -4	Поглиблене вивчення матеріалу: виконання типових задач
Тема 1 -5	Вивчення теоретичного матеріалу, підготовка до практичних / лабораторних занять

Кількість годин лекційних та лабораторних занять та годин самостійної роботи наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

У процесі викладання навчальної дисципліни для набуття визначених результатів навчання, активізації освітнього процесу передбачено застосування таких методів навчання, як:

Словесні (лекція-візуалізація (Тема 1-5), проблемна лекція (Тема 2,4), лекція-діалог (Тема 5)).

Наочні (демонстрація (Тема 1-5).

Лабораторні роботи (Тема 1-5).

ФОРМИ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ

Університет використовує 100 бальну накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти.

Поточний контроль здійснюється під час проведення лекційних та лабораторних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів:

– для дисциплін з формою семестрового контролю залік: максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє здобувачу вищої освіти скласти залік – 60 балів.

Підсумковий контроль включає семестровий контроль та атестацію здобувача вищої освіти.

Семестровий контроль проводиться у формах семестрового заліку.

Максимальна сума балів, яку може отримати здобувач вищої освіти під час заліку – 100 балів. Мінімальна сума, за якою залік вважається складеним – 60 балів.

Підсумкова оцінка за навчальною дисципліною визначається:

– для дисциплін з формою семестрового контролю залік – сумуванням балів за поточний та підсумковий контроль.

Під час викладання навчальної дисципліни використовуються наступні контрольні заходи:

Поточний контроль: виконання та захист практичних/лабораторних робіт (4 комплексні роботи по 20 балів кожна, 80 балів), проходження експрес-опитувань (4 тести по 5 балів кожний, 20 балів).

Семестровий контроль: Залік

Більш детальну інформацію щодо системи оцінювання наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Дизайн / В. Я. Даниленко. — Харків: Видавництво ХДАДМ, 2003. — 320 с.
2. Основи графічного дизайну: підручник для студентів вищих навчальних закладів / М. Я. Куленко ; Київ. нац. ун-т будівництва та архітектури ; за ред. Є. А. Антонович. — Вид. 3-тє, перероб. та допов. — Київ: Кондор, 2018
3. Основи дизайну: навч. посіб. / Ю. М. Білодід, О. П. Поліщук. — Київ: ПАРАПАН, 2004. — 240 с.
4. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова / Г. Емброуз, Н. Оно-Біллсон. — Київ: ArtHuss, 2019. — 184 с.
5. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження / Г. Емброуз, Н. Леонард. — Київ: ArtHuss, 2019. — 136 с.
6. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей / Г. Емброуз, Н. Леонард. — Київ: ArtHuss, 2019. — 144 с.
7. Графічний дизайн. Нові основи / Е. Лаптон, Дж. Коул Філіпс. — Київ: ArtHuss, 2020. — 264 с.

Додаткова

8. Основи графічного дизайну: третє видання / Алекс В. Вайт ; пер. з англ. Лесі Коцюк, Олексія Пелипенка. — Київ: ArtHuss, 2023. — 232 с.
9. Композиція: Тотальний контроль / Наталія Синєпупова. — Київ: ArtHuss, 2019. — 200 с.
10. Кулікова К. В. Візуальний контент як інструмент побудови ідентичності бренду / К. В. Кулікова // Міждисциплінарні наукові дослідження та перспективи їх розвитку: матеріали III Міжнародної студентської наукової конференції, 13 листопада 2023 р. : тези допов. - Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2023. — С. 32–34. - Режим доступу: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/30825>.
11. Морозова В. О. Розроблення Інстаграм-сторінки як каналу просування соціального фото-проєкту / В. О. Морозова // Актуальні проблеми соціальних комунікацій: матеріали IX Всеукраїнської студентської наукової конференції, 11 травня 2023 р. — Київ, 2023. — С. 117-119.- Режим доступу: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/29645>.
12. Як дизайн спонукає нас думати / Шон Адамс. — Київ: ArtHuss, 2020. — 256 с.
13. Наука дизайну та форми / Йоганнес Іттен. — Київ: ArtHuss, 2018. — 184 с.
14. Демченко Г. В. Контент маркетинг як інструмент сучасних Інтернет технологій / Г. В. Демченко // Конкурентоспроможність та інновації: проблеми науки та практики : матеріали міжнар. наук.-практ. Інтернет-конф., 14 листоп. 2019 р. — Х. : ФОП Лібуркіна Л. М., 2019. —

<http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/22534>.

15. Mansfield E., Jalal N., Sanderson R. та ін. Digital storytelling online: a case report exploring virtual design, implementation opportunities and challenges / E. Mansfield, N. Jalal, R. Sanderson та ін. // Research Involvement and Engagement. – 2024. – Vol. 10. – P. 37. – Режим доступу : <https://doi.org/10.1186/s40900-024-00570-6>
16. Fuchs H. U., Corni F. Imagining Forces – Towards Visual Storytelling / H. U. Fuchs, F. Corni // Primary Physical Science Education. – Cham: Springer, 2024. – Режим доступу : https://doi.org/10.1007/978-3-031-43953-7_5

Інформаційні ресурси

17. Офіційний вебсайт Adobe [Електронний ресурс] – <https://www.adobe.com> (Ресурси та навчальні матеріали з Photoshop, Illustrator, InDesign).
18. Figma Community [Електронний ресурс] – <https://www.figma.com/community> (Бібліотека шаблонів, інструментів для прототипування та навчання).
19. Awwwards [Електронний ресурс] – <https://www.awwwards.com> (Сучасні тренди та приклади UI/UX дизайну).
20. Behance [Електронний ресурс] – <https://www.behance.net> (Платформа для перегляду портфоліо дизайнерів, натхнення та вивчення практичних кейсів).
21. Canva Design School [Електронний ресурс] – <https://www.canva.com/learn> (Безкоштовні уроки для початківців у сфері графічного дизайну).
22. Coursera: Graphic Design [Електронний ресурс] – <https://www.coursera.org/learn/adobegraphic-design>.