



**Харківський національний економічний
університет ім. С.Кузнеця**

**Кафедра комп'ютерних систем і технологій
зав. кафедри д.е.н. проф. Пушкар О.І.**

**Презентації професійних дисциплін
бакалаврської ОПП ТЕМВ
(Технології електронних мультимедійних видань)**

Презентація кожної дисципліни професійного спрямування підготована професорами і доцентами кафедри КСіТ, які викладають відповідну дисципліну

Для кожної дисципліни вказуються ключові компетентності (загальний їх перелік зазвичай значно більший), які набуває студент в процесі опанування відповідної дисципліни. Також наводяться ілюстрації результатів деяких лабораторних робіт виконаних студентами, що вивчали відповідну дисципліну. Ця презентація використовується студентами 1-го курсу спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» в процесі вивчення дисципліни "Вступ до фаху" (Університетська освіта)

Дисципліни професійного спрямування

1-й курс

Інформатика і комп'ютерна техніка

К. е. н., доц. Бережна О. Б.

Ключові компетентності

- Здійснювати групову обробку, рецензування та оперативне редагування текстових і табличних документів
- Використовувати принципи раціонального візуального відтворення інформації за допомогою презентацій
- Проектувати об'єкти баз даних та інтерфейс взаємодії з базою даних для зберігання та обробки інформації різних типів
- Розробляти інтернет-блоги у середовищі системи управління контентом WordPress

Лаб. 1. Колективна робота з текстовими документами

Disney's Lilo & Stitch

Lilo & Stitch (Lilo & Stitch) — анімаційний фільм студії Walt Disney, що був випущений на екрани 21 червня 2002 року.

Ліло — це маленька дівчинка, що живе на Гавайях. Вона сирота і живе разом зі своєю старшою сестрою Нані. Ліло любить усіх тварин, але найбільше вона подружилася з собачкою на ім'я Стіч. Як-то раз, коли Ліло була вдома, її сестра Нані насправді зовсім не собачка, а — змисловий персонаж. Ліло було так, деякого злочинця, який викрав її сестру, і він її переправляв в інтерактивну гру, але йому вдалося вислизнути і приземлитися на Землі. Ліло і Стіч почали жити разом, але Стіч був переслідуваний собакою, що з'явилася від переслідування інтерактивної гри. Тепер Стіч вилетів, тому що не був класичний — тварина, а робот.

«Ліло і Стіч» отримав дуже позитивні відгуки як критиків, так і глядачів. І разом з «Принцесою і жабою» став одним з двох мультфільмів виробництва Walt Disney, випущених в 2000-х роках, які були схвалені критиками і окупили виробничі витрати ще на стадії прокату в кінотеатрах. Фрагмент мультфільму можна подивитися [тут](#).




Автором цього анімаційного фільму являється:

Волт Дісней — американський художник-мультиплікатор, кінорежисер, актор, сценарист і продюсер, засновник компанії «Walt Disney Productions».

Творець першого в історії звукового мультфільму, першого музичного та першого повнометражного. У своєму надзвичайно напруженому житті Волт Дісней як режисер зняв 111 фільмів і був продюсером ще 578 відеороликів. Заслуги Дісней в області кінематографії були відзначені 26-ма преміями «Оскар» та багатьма іншими нагородами.



Волт Дісней тримав рекорд нагород Оскар з 22 в суперницькій категорії та 4 на честь його внеску.

- 1932 Премія «Оскар» за найкращий анімаційний короткометражний фільм — Коти і дерева (1932)
- 1932 Премія «Оскар» за видатні заслуги в кінематографії — створення Микки Мауса
- 1934 Премія «Оскар» за найкращий анімаційний короткометражний фільм — Три поросенки (1933)
- 1935 Премія «Оскар» за найкращий анімаційний короткометражний фільм — Черепаха та змея (1934)
- 1936 Премія «Оскар» за найкращий анімаційний короткометражний фільм — Trois petits orphelins (1935)
- 1937 Премія «Оскар» за найкращий анімаційний короткометражний фільм — Cousin de campagne (1936)
- 1938 Премія «Оскар» за найкращий анімаційний короткометражний фільм — Старий млин (1937)
- 1938 Премія «Оскар» за видатні заслуги в кінематографії — Білосніжка і сім карликів (1937)
- 1939 Премія «Оскар» за найкращий анімаційний короткометражний фільм — Ferdinand le taureau (1938)





виконав Кухлій П.

Лаб. 4. Фрагмент групової презентації «Цікаві міста Харкова»

Основная ин

Время маршрута в один кон за которые пассажир под высоту от 8 до 26 метров откуда открывается живописные зелёные массивы парка Лесопарка, Шатиловку и Пав

Несмотря на то, что в используется в качестве изначально использовалас средство.

Харьковская канатная дорога

На территории Парка Горького работает Харьковская канатная дорога. Она простирается в воздухе на 1,5 километра и соединяет парк Горького и Ботанический сад.

Катаясь на ней, можно увидеть невероятные пейзажи Харькова, древние районы города, полностью рассмотреть площадь Свободы и Госпром.



Как добраться?

- 1) ул. Сумская 81
- 2) Павлово Поле (Сквер "23 Августа")

График работы:

Вт - Пт: с 10:00 до 21:45
Сб - Вс: с 11:00 до 21:45



17
Кухлий



18
Кухлий

Лаб. 4. Приклад презентації (фрагмент) в середовищі Crello



➔ Telegram
➔ Tik Tok
➔ What's up
➔ Viber
➔ Twitter

Facebook

Засновник: Марк Цукерберг

Цільова аудиторія: 18 - 35 років
Кількість користувачів: 2,6 млрд

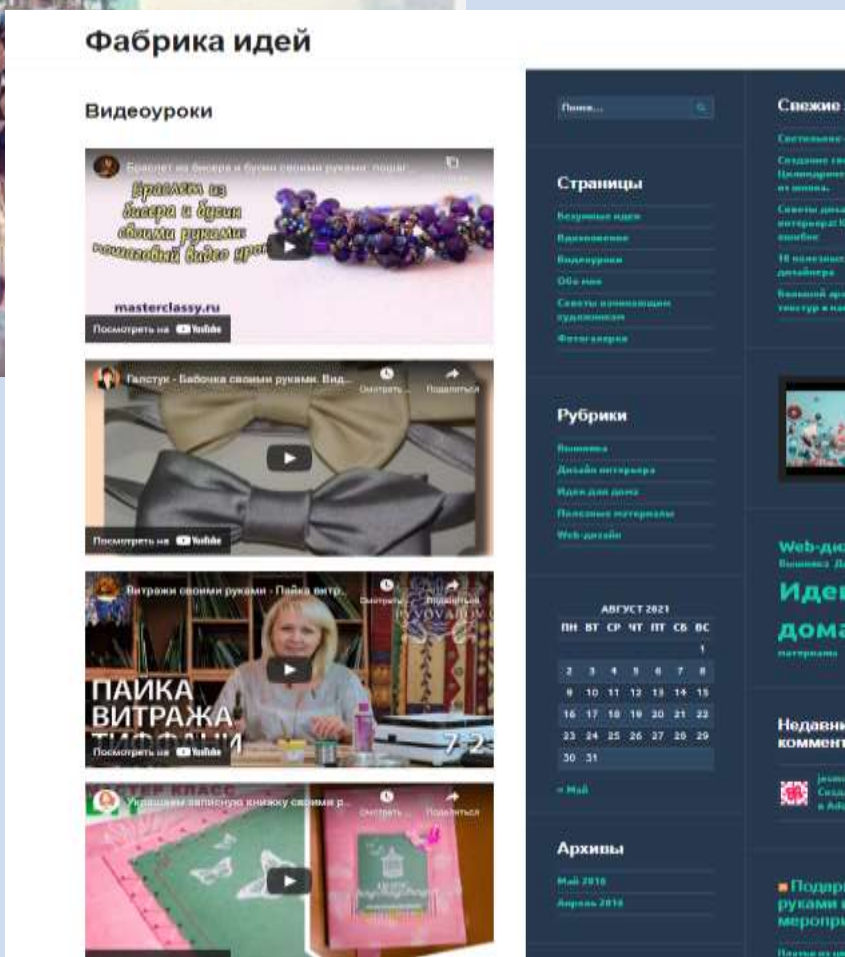
Основні функції:

- створення власного аккаунту, запрошення друзів, публікація фото та відео, зміна статусу
- створення суспільств за інтересами, залишення своїх записів на чужих «стінах», публікація 24-часових історій та ведення прямих ефірів



виконала Брусильцева Ю.

Лаб. 12. Приклад блога



ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ

К.е.н., доц. Грабовський Є.М.

Ключові компетентності

Вміти використовувати соціальні мережі для професійної діяльності;

Використовувати технології розумного будинку в процесі роботи мультимедійного видавництва;

Працювати з мультимедійними технологіями обробки звуку;

Працювати з мультимедійними технологіями обробки відеоінформації.

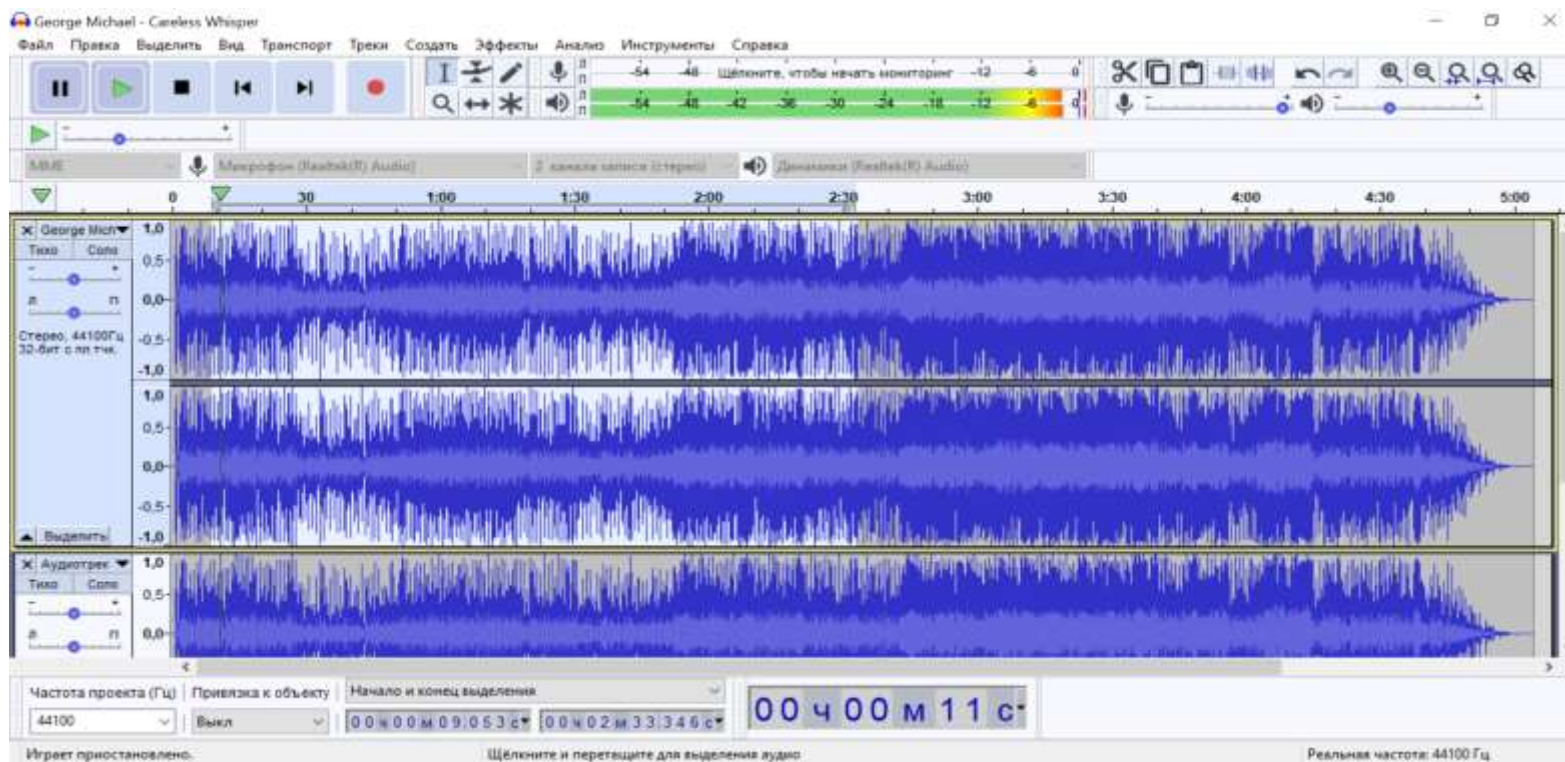


Результати виконання лабораторної роботи «**Створення стікера** для месенджера Telegram» (виконавець – студентка 1 курсу 2 групи Белянінова Марина)

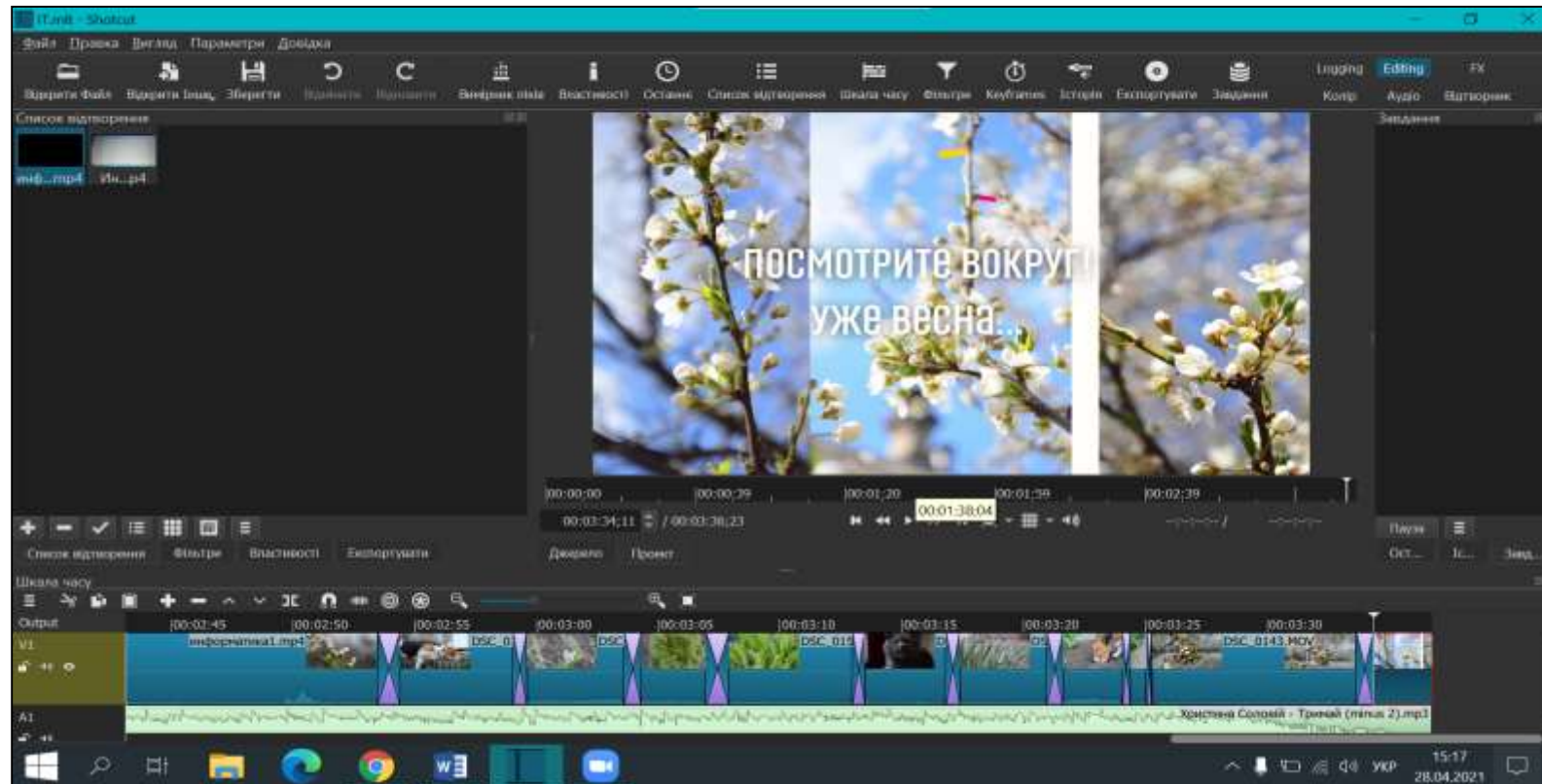


Результати виконання лабораторної роботи «**Редагування аудіоконт**енту» (виконавець – студентка 1 курсу 1 групи Брусільцева Юлія)

Аудіодоріжка треку з фільтрацією шуму:

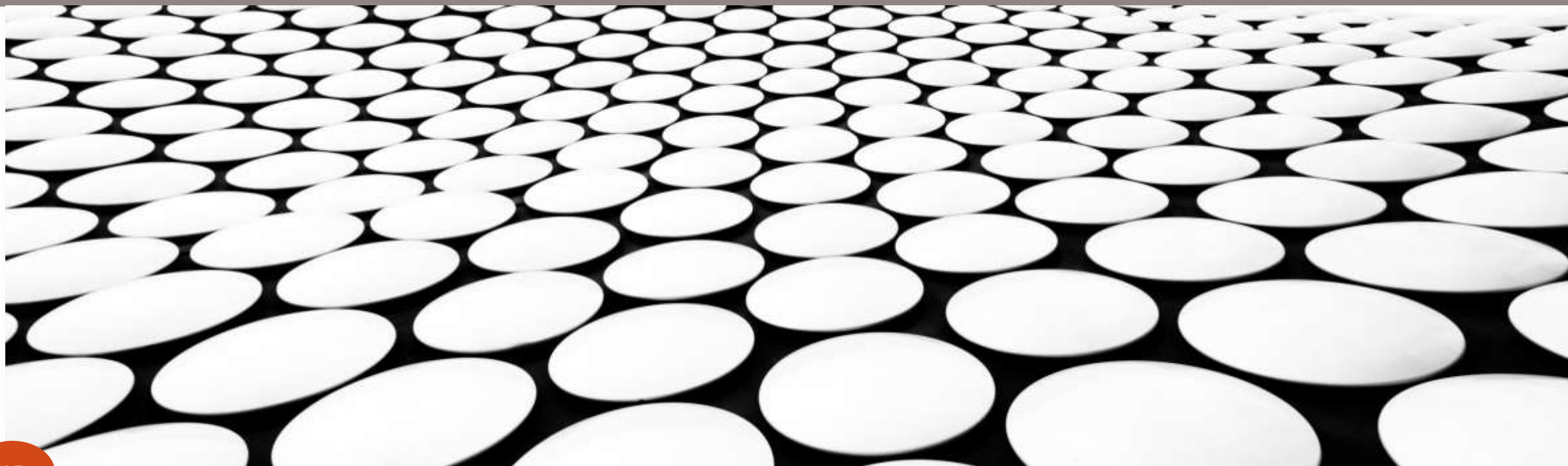


Результати виконання лабораторної роботи «**Нелінійний монтаж фінального відеофрагменту**» (виконавець – студентка 1 курсу 2 групи Кравцова Поліна)



д.т.н., професор Гордєєв А.С.

ТЕХНОЛОГІЇ ПОЛІГРАФІЧНОГО ВИРОБНИЦТВА

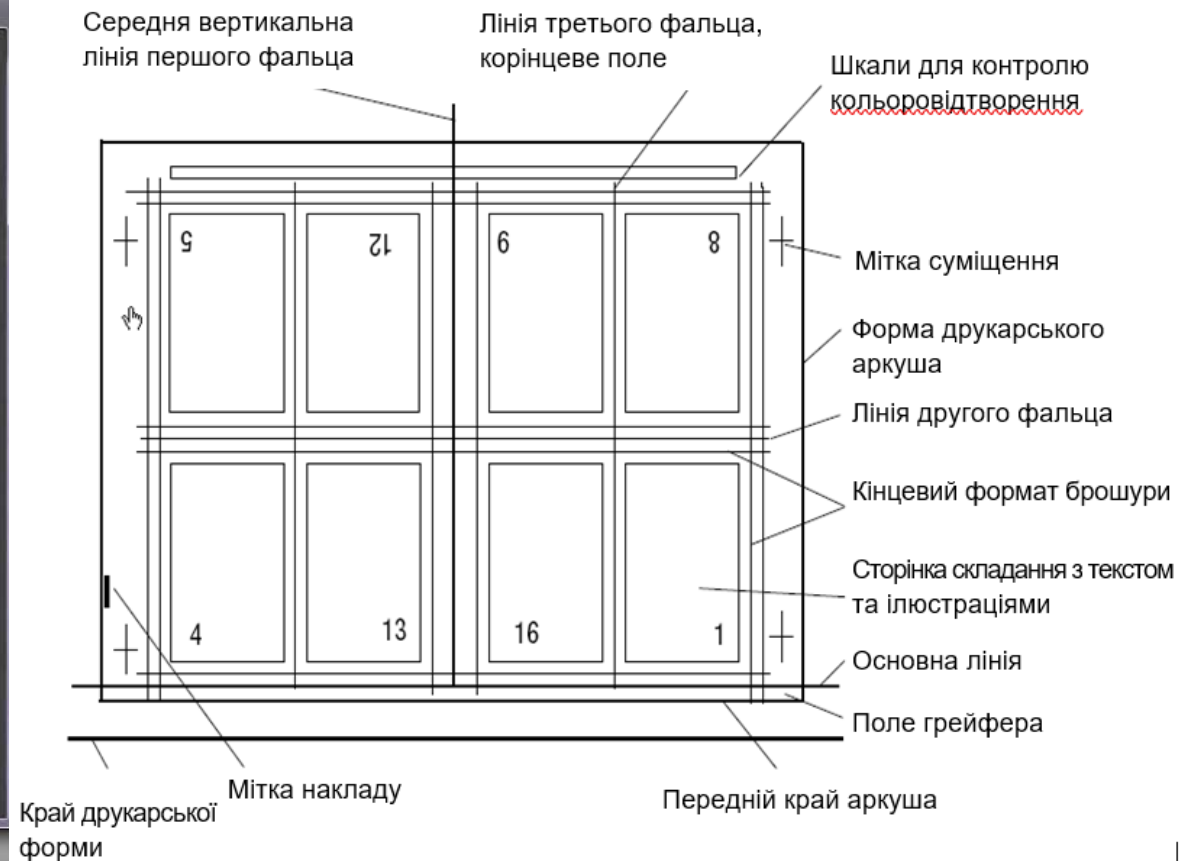
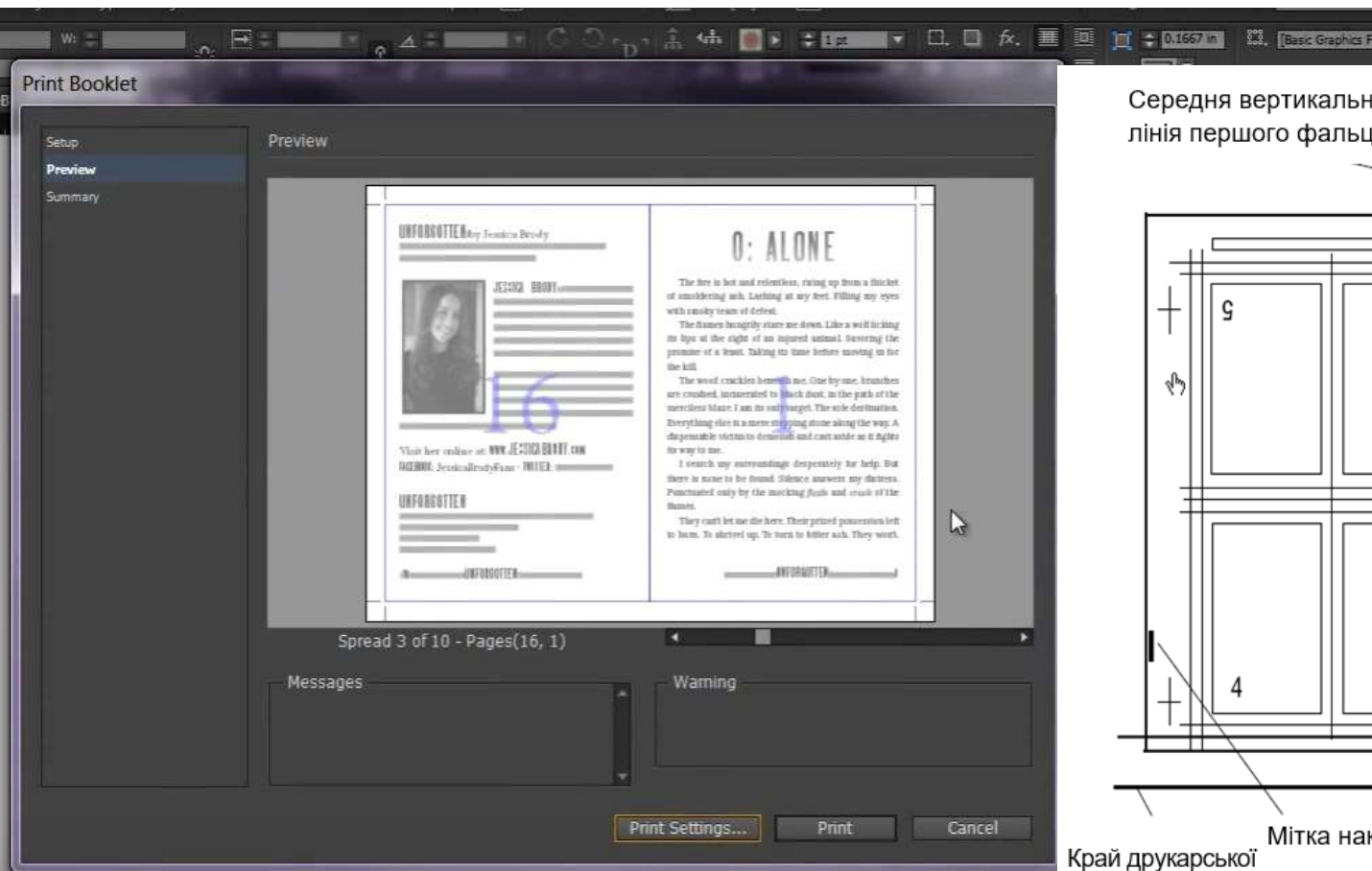


Ключові компетентності

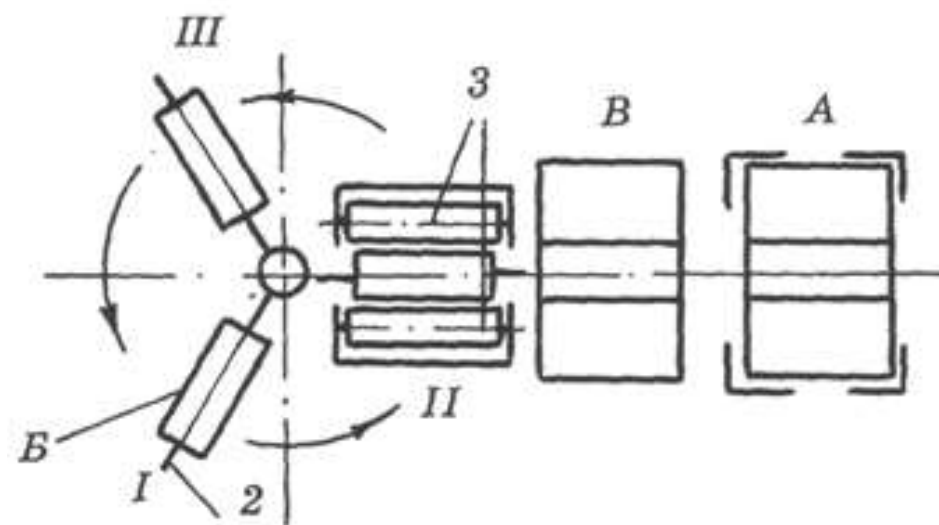
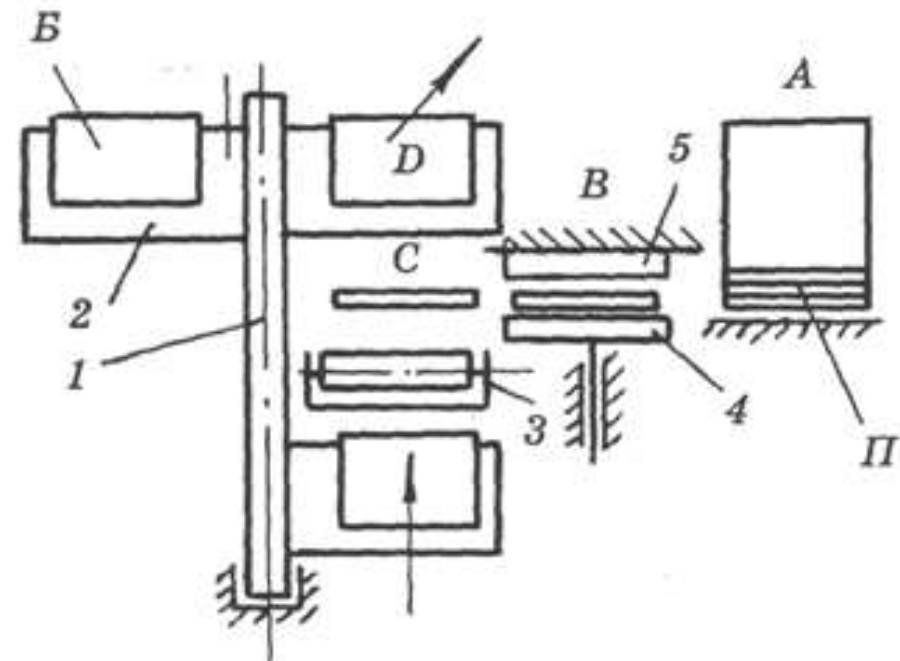
- Визначати основні параметри видання чи пакування
- Застосування знань щодо підбору і розрахунку кількості матеріалів для виготовлення накладу видання
- Аргументація вибору технології з технологічного обладнання з визначенням основних напрямів потоків даних, сировини, півфабрикатів і готової продукції

Лабораторна робота

Виготовлення схеми спуску шляхом монтажу на комп'ютерах



Лабораторна робота. Технологічний процес виготовлення брошури і книги в обкладинці



ІЛЮСТРУВАННЯ

ст. викл. Андрющенко Т.Ю.

КЛЮЧОВІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

- створювати ілюстрації, за допомоги різних матеріалів (акварельної та акрилової фарб, акварельних олівців, масляної та сухої пастелі, гуаші, пластиліну тощо);
- визначати колірну гаму для ілюстрації;
- створювати комплексні ілюстрації, що складаються з декількох пов'язаних за тематикою зображень (мальовані історії);
- створювати ілюстрації для електронних мультимедійних видань, у тому числі навчального характеру

РЕЗУЛЬТАТИ ВИКОНАННЯ ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ «СТВОРЕННЯ ПЛАСТИЛІНОВИХ ІЛЮСТРАЦІЙ ЗА ВІДОМИМ ВИДАННЯМ»



Виконавець – студент 1 курсу 2 гр.
Дмитро Кухлій



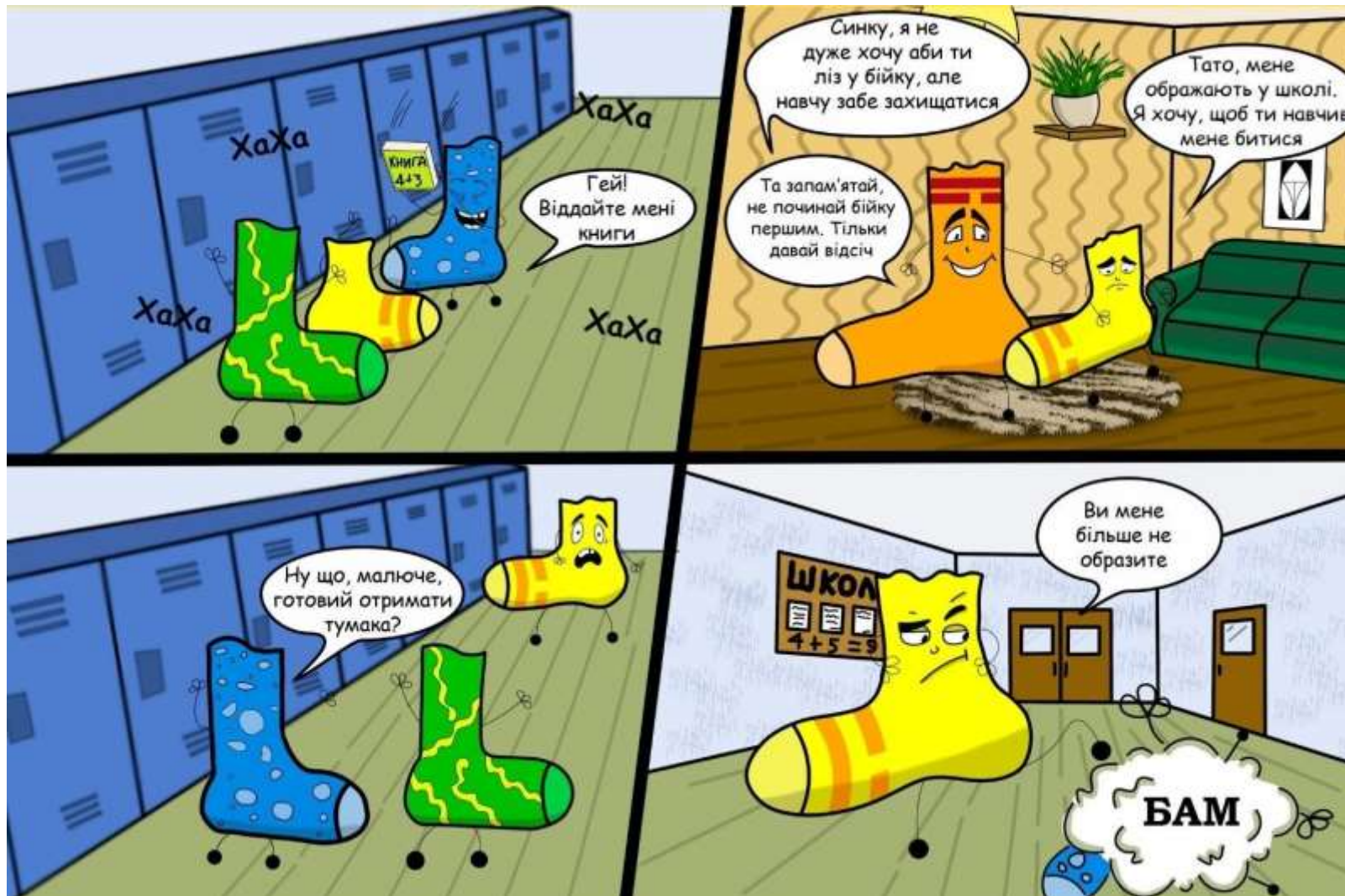
Виконавець – студентка 1 курсу 1 гр.
Валерія Кошелюк

РЕЗУЛЬТАТИ ВИКОНАННЯ ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ «СТВОРЕННЯ КОМІКСУ НА АКТУАЛЬНУ ТЕМУ»

Виконавець – студентка
1 курсу 2 гр.
Гончаренко Дар'я



РЕЗУЛЬТАТИ ВИКОНАННЯ ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ «СТВОРЕННЯ КОМІКСУ НА АКТУАЛЬНУ ТЕМУ»



Виконавець – студентка 1 курсу 1 гр.
Поліна Дабіжа

ТЕХНОЛОГІЇ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ

К.е.н., доц. Грабовський Є.М.

Ключові компетентності

- Розробляти колірні рішення та формувати гармонійні колірні сполучення для мультимедійної та поліграфічної продукції;
- Застосовувати основи художньої композиції та графічного дизайну при розробці мультимедійних та друкованих видань;
- Поліпшувати якість зображення в цілому і окремих фрагментів згідно композиції ;
- Застосовувати графічні редактори для поліпшення якості зображень та підготовки зображень для публікації в Web.



Результати виконання лабораторної роботи
«**Поліпшення якості зображень**» (виконавець –
студентка 1 курсу 1 групи Брусільцева Юлія)

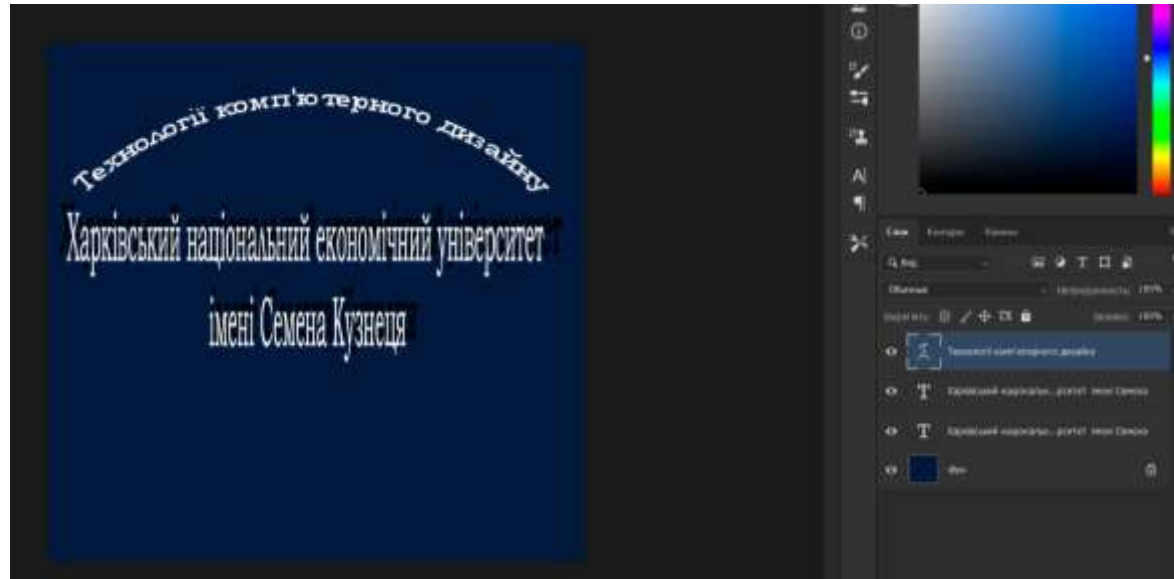
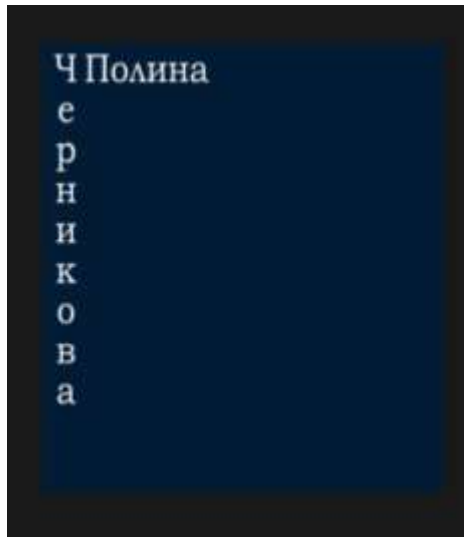


Було

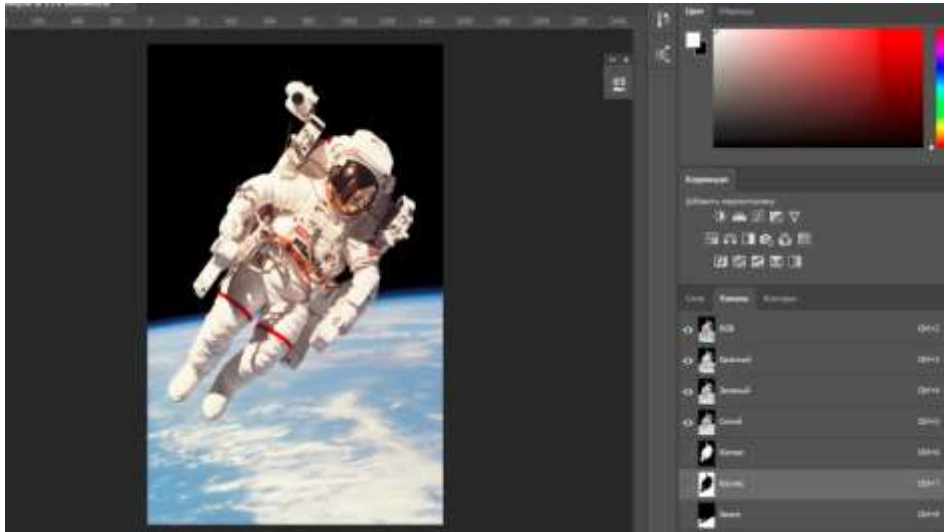


Стало

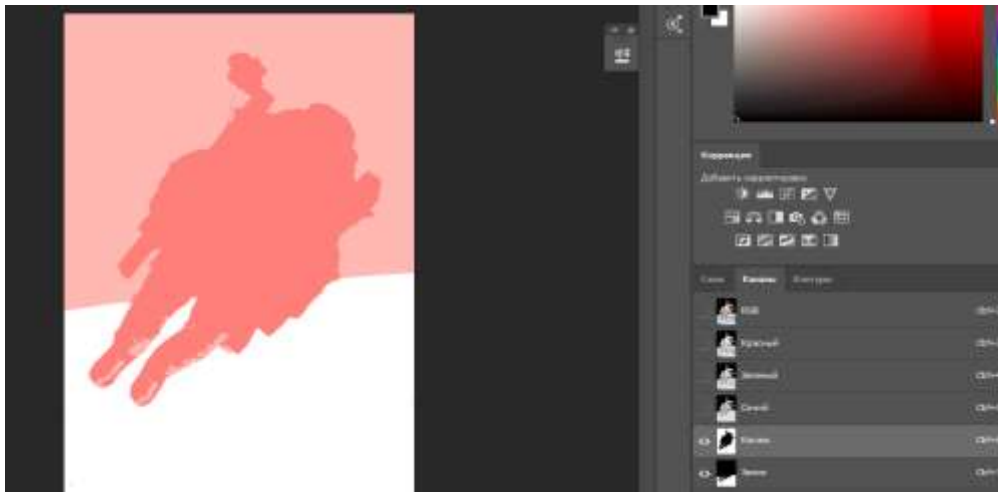
Результати виконання лабораторної роботи
«**Робота з векторними об'єктами**» (виконавець —
студентка 1 курсу 1 групи Чернікова Поліна)



Результати виконання лабораторної роботи «Технологія
застосування масок і альфа-каналів» (виконавець –
студентка 1 курсу 1 групи Бредіхіна Аліна)



Результат:



Результати виконання лабораторної роботи
«**Створення колажу**» (виконавець – студент 1
курсу 1 групи Курбін Павло)



Дисципліни професійного спрямування

2-й курс

ПРОГРАМУВАННЯ ЗАСОБІВ МУЛЬТИМЕДІА

к.т.н, проф. Браткевич В.В.

Ключові компетентності

Здатність розробляти алгоритми вирішення завдань стосовно створення мультимедійних додатків.

Вміти використовувати С-подібні (наприкладі мови С#) мови програмування для розробки мультимедійних додатків.

Працювати з об'єктно-орієнтованими додатками з елементами мультимедіа.

Здатність формувати результат програмування у вигляді exe-файла і супутнього йому мультимедійного ресурсу.

Результати виконання лабораторної роботи «Розробка мультимедійних Windows-додатків мовою C#»

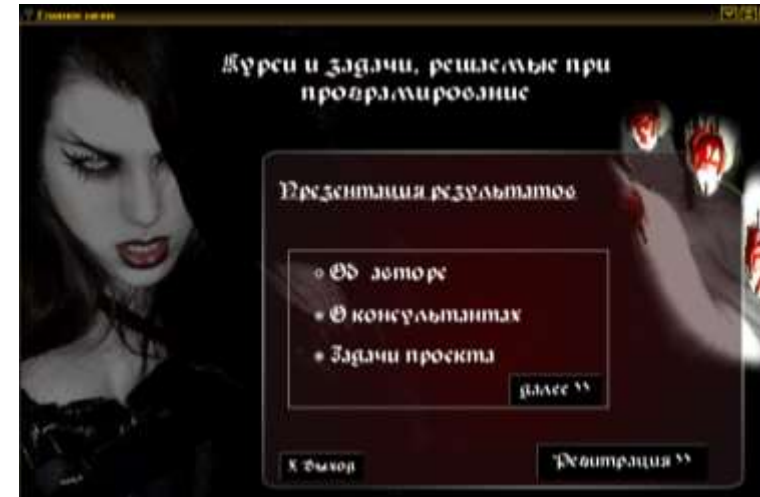


Головне вікно.



Головне вікно під час роботи.

Результаты выполнения створення мовою С# мультимедійної оболонки для комплексного курсового проекту



ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ

Лектор: Потрашкова Людмила Володимирівна

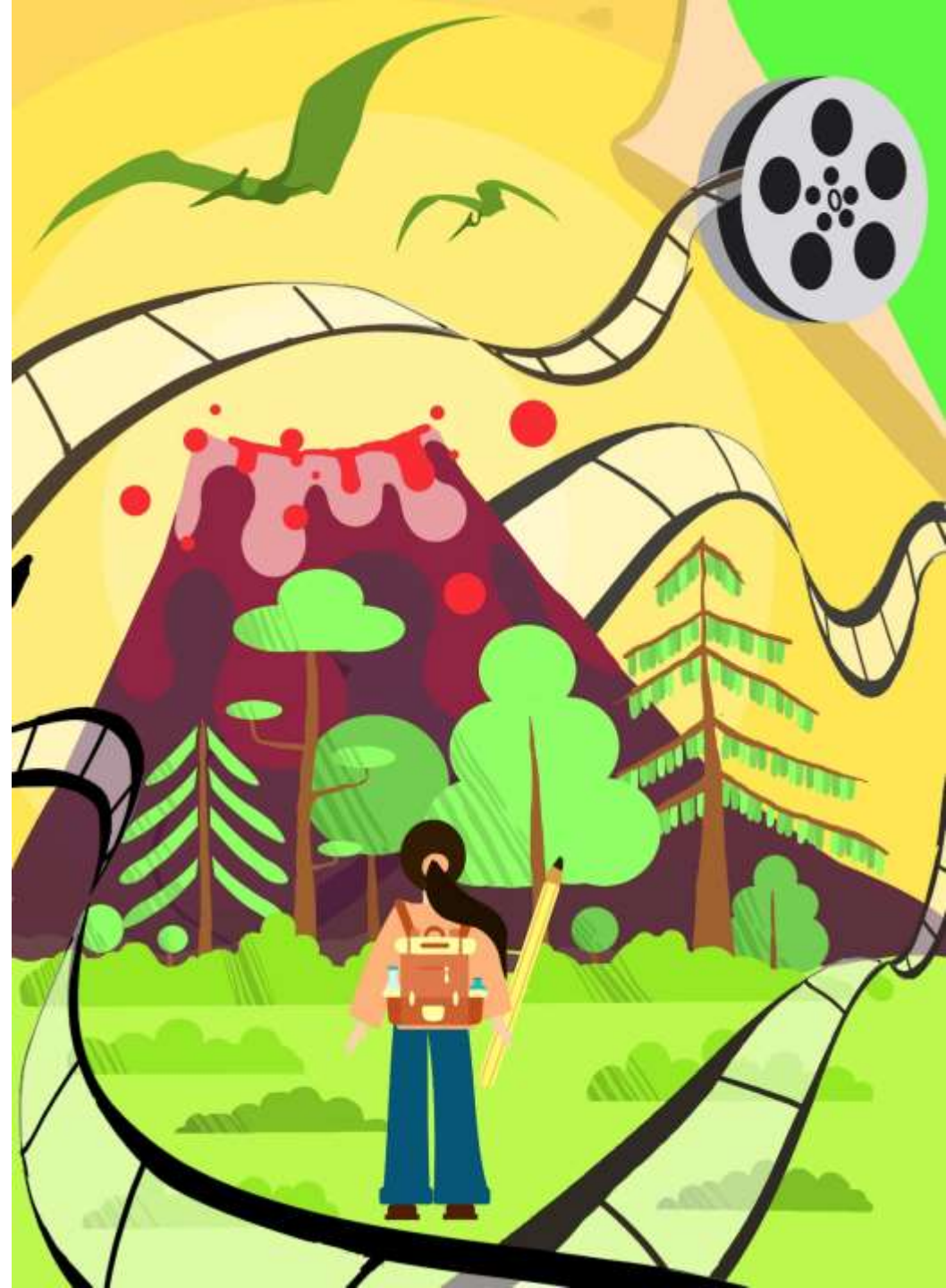
КОМПЕТЕНТНОСТІ

- Створювати графічні композиції відповідно до заданих характеристик
- Створювати елементи графічного фірмового стилю
- Розробляти дизайн електронних видань
- Розробляти дизайн друкованих видань



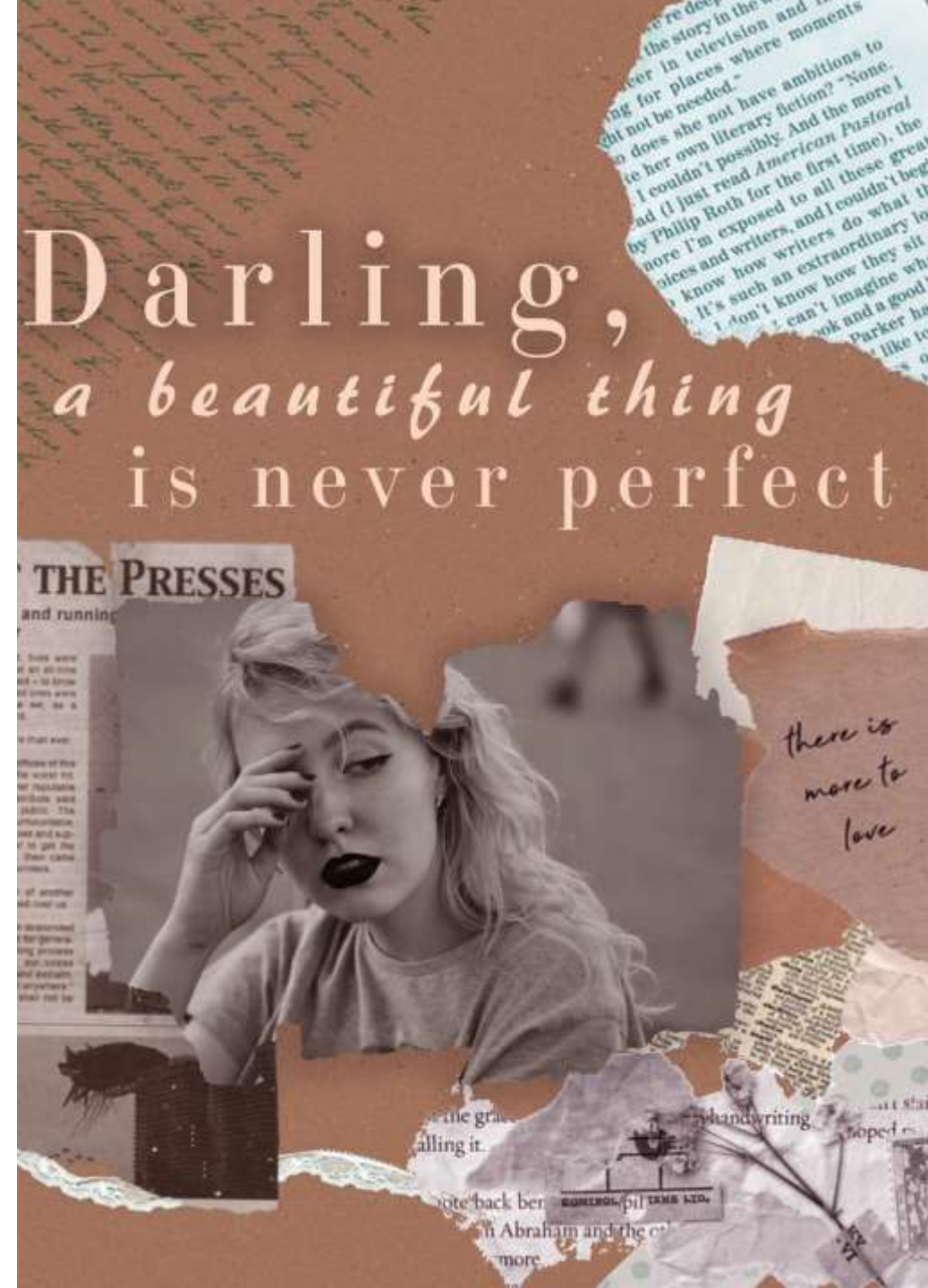
ЛР 1.
Композиція

Ватинова Д. 2 Курс

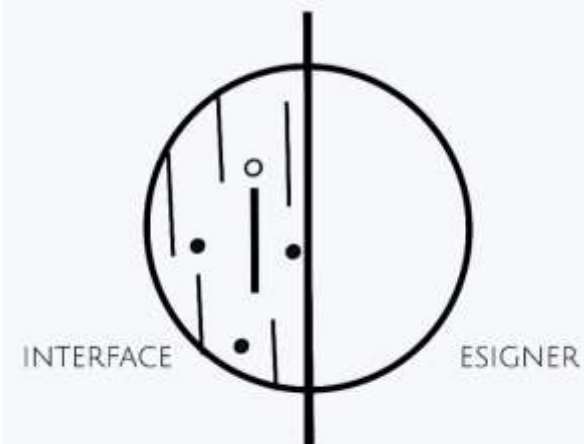


ЛР 2.
Стилізація

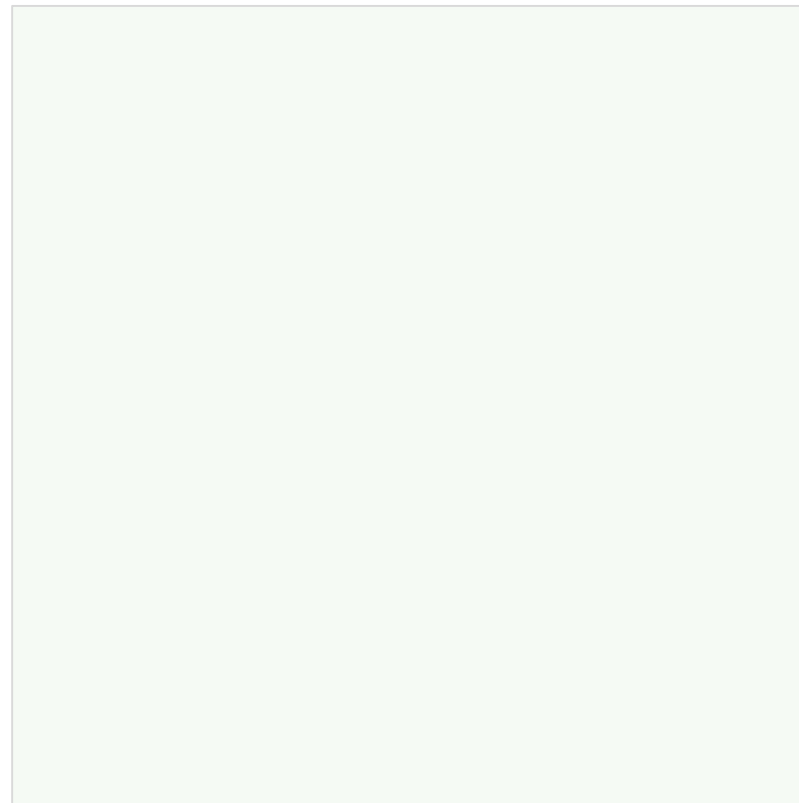


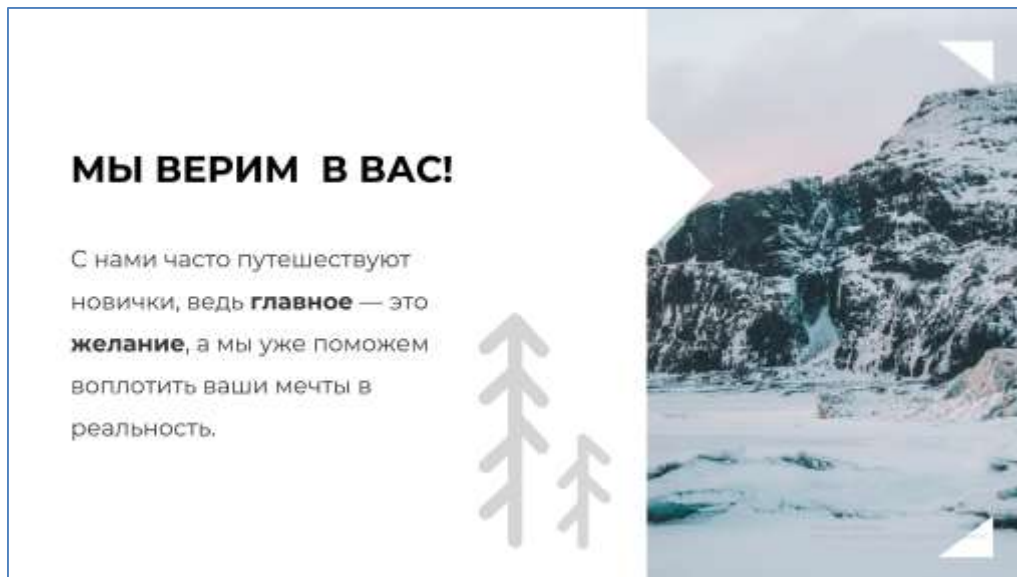
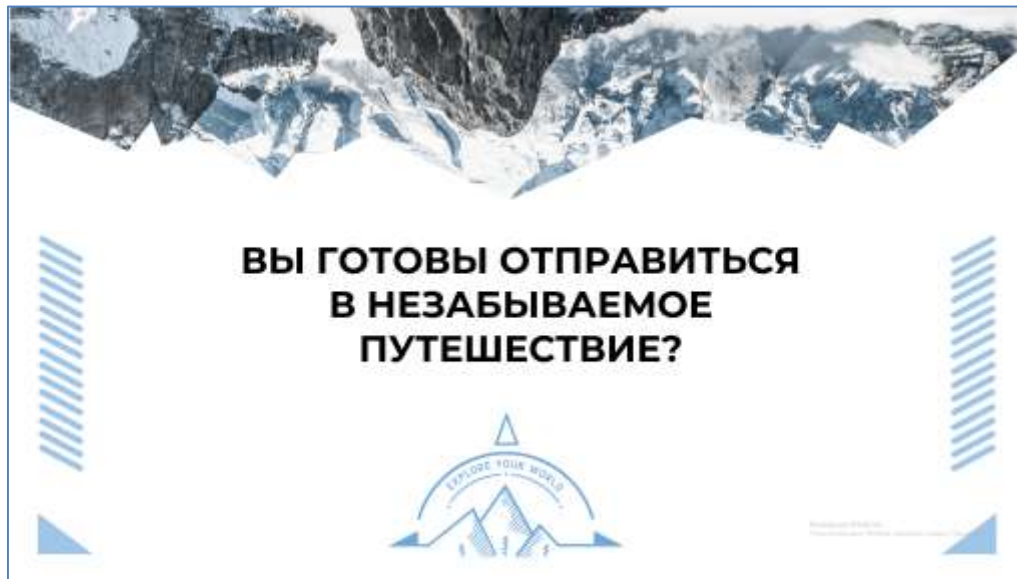


ЛР 3.
Шрифт
і колір
у композиції



ІНДЗ
Фірмовий
СТИЛЬ





ei.hneu.edu.ua

Видавництво та поліграфія

- «Технології електронних мультимедійних видань»
- «Комп'ютерні технології та системи видавничо-поліграфічних виробництв»

Інженерія програмного забезпечення

Економіка

- «Економічна кібернетика»
- «Data-science у бізнес-економіці»
- «Інформаційна економіка»
- «Бізнес-статистика і аналітика»
- «Бізнес-аналітика та міжнародна статистика»
- «Економіка та бізнес-моделювання»

ФАКУЛЬТЕТ ЕКОНОМІЧНОЇ ІНФОРМАТИКИ ХНЕУ ім. С. Кузнеця

Інформаційні системи та технології

Комп'ютерні науки

- «Комп'ютерні науки»
- «Комп'ютерний еколого-економічний моніторинг»

Кібербезпека



Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця



Факультет економіки і права



Право

Освітні програми:

Магістратури:

- Правове регулювання економіки

081

Соціальне забезпечення

Освітні програми:

Бакалавріату:

- управління соціальною сферою

Магістратури:

- управління соціальними проектами

232

Публічне управління та адміністрування

Освітні програми:

Бакалавріату:

- Публічне управління

Магістратури:

- Публічне адміністрування

281

Економіка

Освітні програми:

Бакалавріату:

- Бізнес-статистика і аналітика
- Економіка агробізнесу
- Економіка підприємства
- Економіка та економічна політика
- Управління персоналом та економіка праці

Магістратури:

- Бізнес-статистика і аналітика
- Економіка підприємства
- Управління персоналом та економіка праці

051



www.hneu.edu.ua

ТЕОРІЯ КОЛЬОРУ

К.е.н., доц. Хорошевська І.О.

Ключові компетентності

- Застосовувати основи художньої композиції та графічного дизайну при розробці елементів мультимедійних та друкованих видань.
- Будувати гармонійні колірні сполучення.
- Виконувати адитивний та субтрактивний синтез кольору.
- Працювати з системою керування кольором, колірними профілями.
- Виконувати кольорокоррекцію та кольороподіл, вирішувати проблему відтворення відтінків.

Результати виконання лабораторної роботи «**Розробка колірного рішення рекламного плаката**» (студенти 2 курсу)

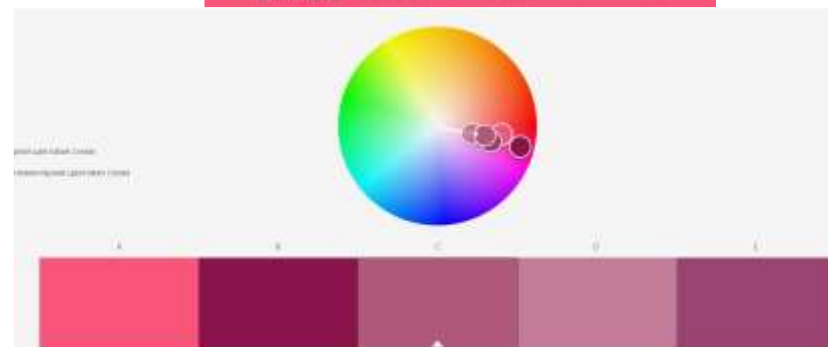
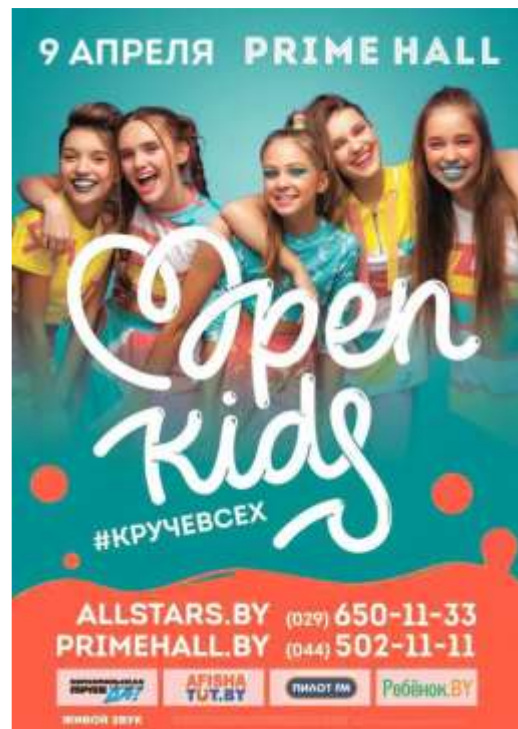


Автор: Письменна Ірина

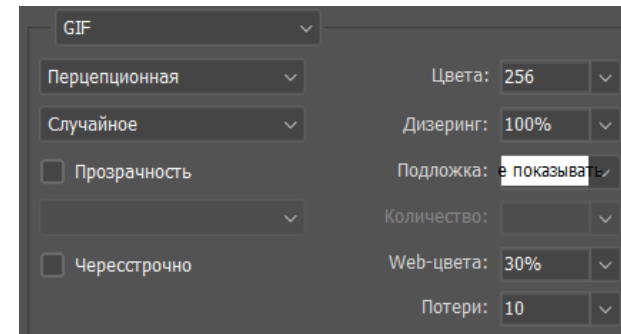
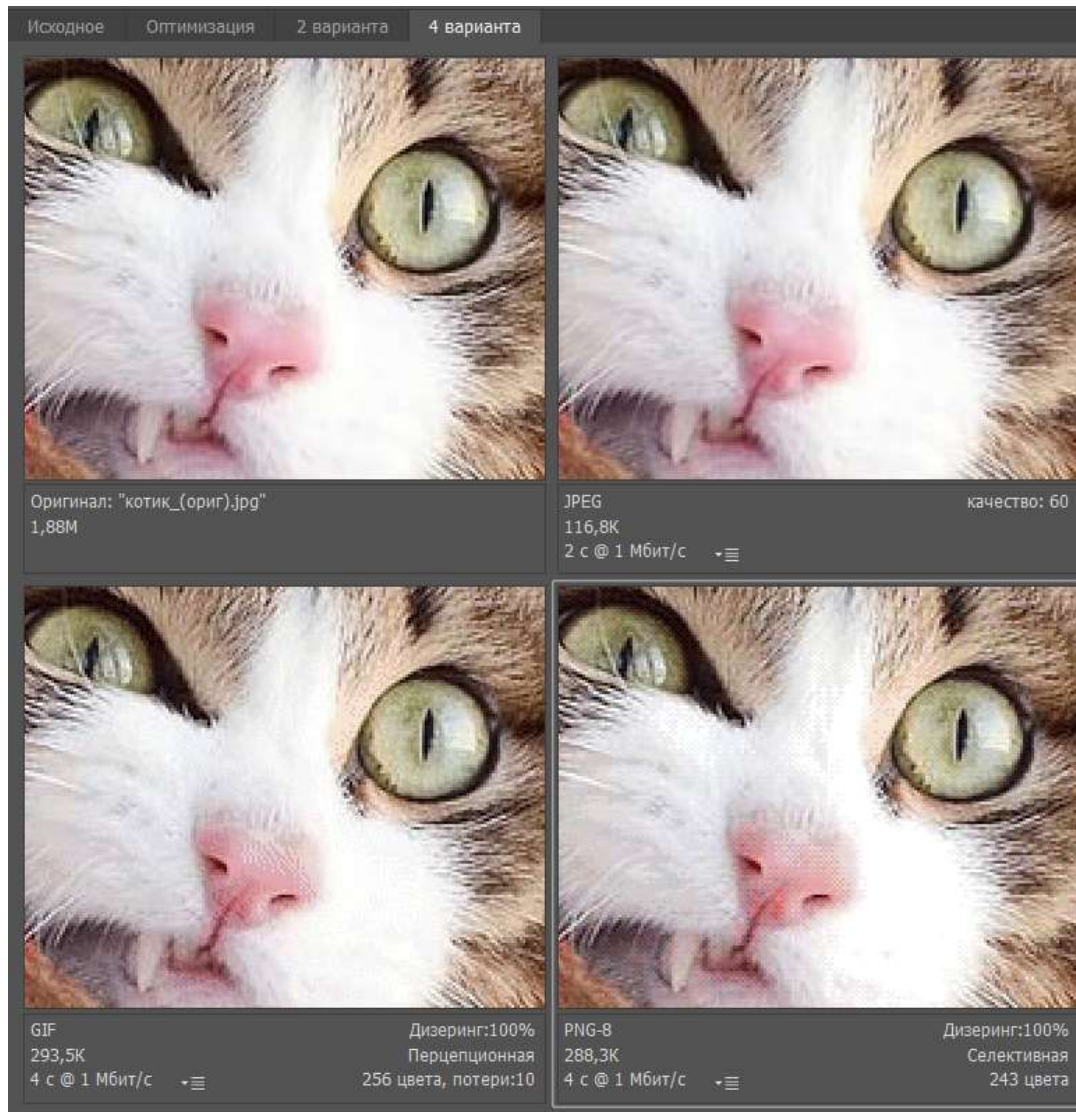


Автори: Трухляк Арина та
Мандур Олена

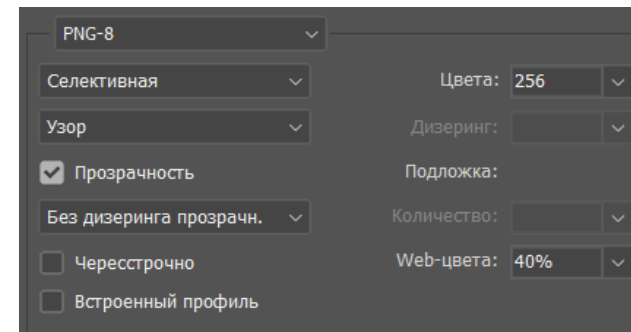
Результати виконання лабораторної роботи «**Методи організації колірних сполучень**» (студенти 2 курсу: Самелюк Валерія та Мостова Оксана)



Результати виконання лабораторної роботи «**Оптимізація зображень на основі роботи з форматами JPEG, GIF та PNG**» (студенти 2 курсу: Кухарчук Тимур та Миснік В`ячеслав)



Параметры GIF



Параметры PNG-8

Результати виконання лабораторної роботи «**Формування політик управління кольором, робота з колірними профілями та взяття програмної кольоропроби**» (студенти 2 курсу: Воропаєва Ольга та Дмитренко Єлизавета)



Оригінал

Монітор RGB

Форми CMYK

Заказна

Результати виконання індивідуальної творчої роботи з
елементами тонової та колірної корекції (студенти 2 курсу)



Автор: Білецька Ганна



Автор: Кольченко Аміна

Типографіка

К. е. н., доц. Бережна О. Б.

Ключові компетентності

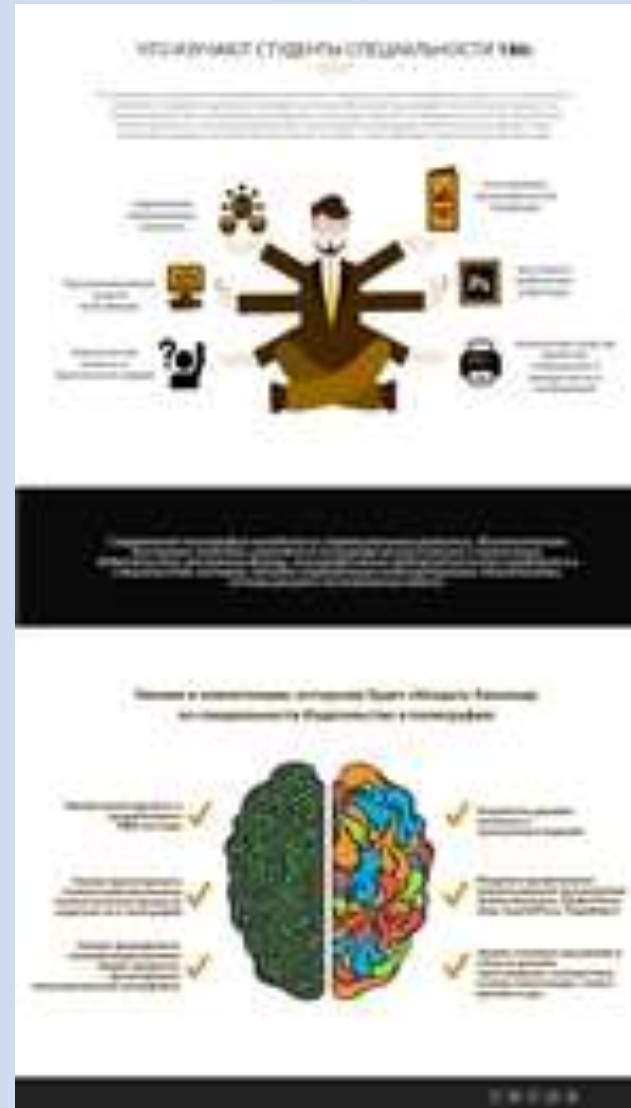
1. Створювати макети електронних та друкованих видань, що забезпечують легкість для читання й сприйняття тексту
2. Забезпечувати найбільш адекватне передання змісту видання через його оформлення
3. Здійснювати обґрунтований вибір шрифтів, їх параметрів, шрифтових пар у макетах поліграфічних і мультимедійних видань
4. Застосовувати сучасне програмне забезпечення для роботи зі шрифтами та популярні шрифтові сервіси

Лаб. 1. Створення друкованих та інтернет-візиток



Роботи Авдосьевой Н.,
Занори А., Довгой В.

Лаб. 5. Типографіка для сайту. Лендинги



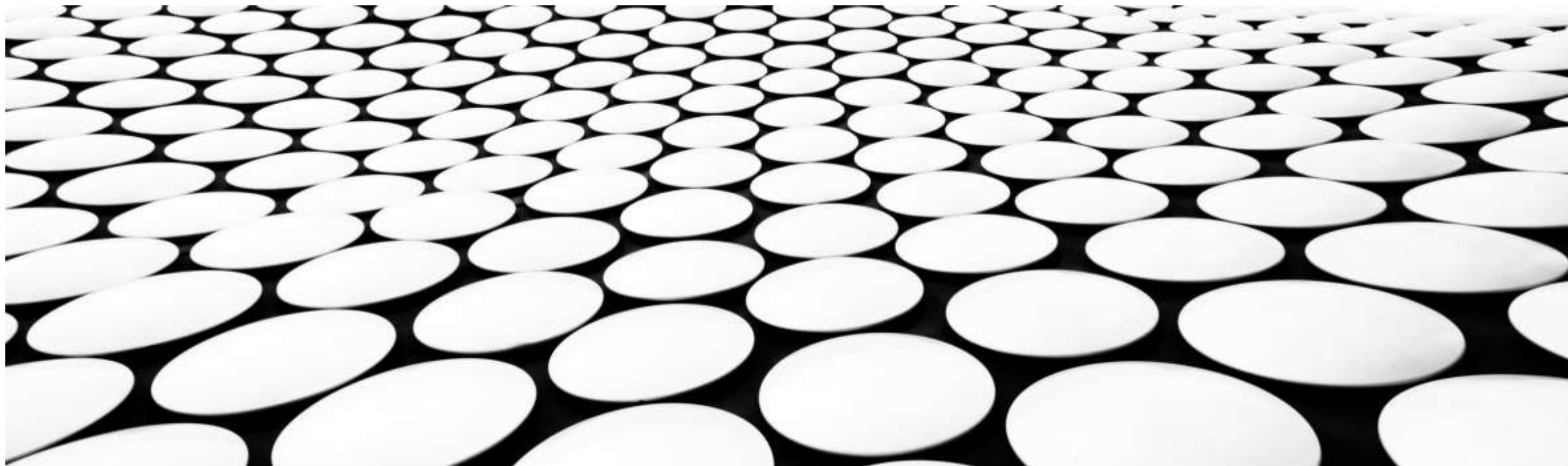
Робота
Морозової Є.

Дисципліни професійного спрямування

3-й курс

ОБЛАДНАННЯ ВИДАВНИЧО-ПОЛІГРАФІЧНОГО ВИРОБНИЦТВА

д.т.н., професор ГОРДЄЄВ А.С.

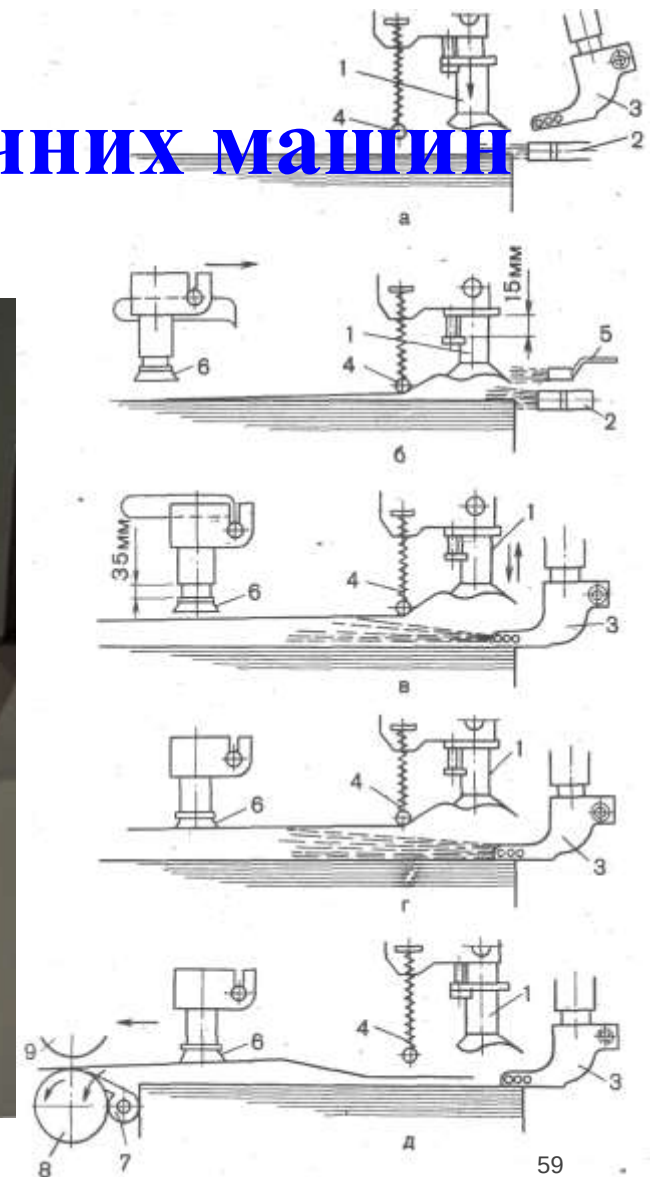
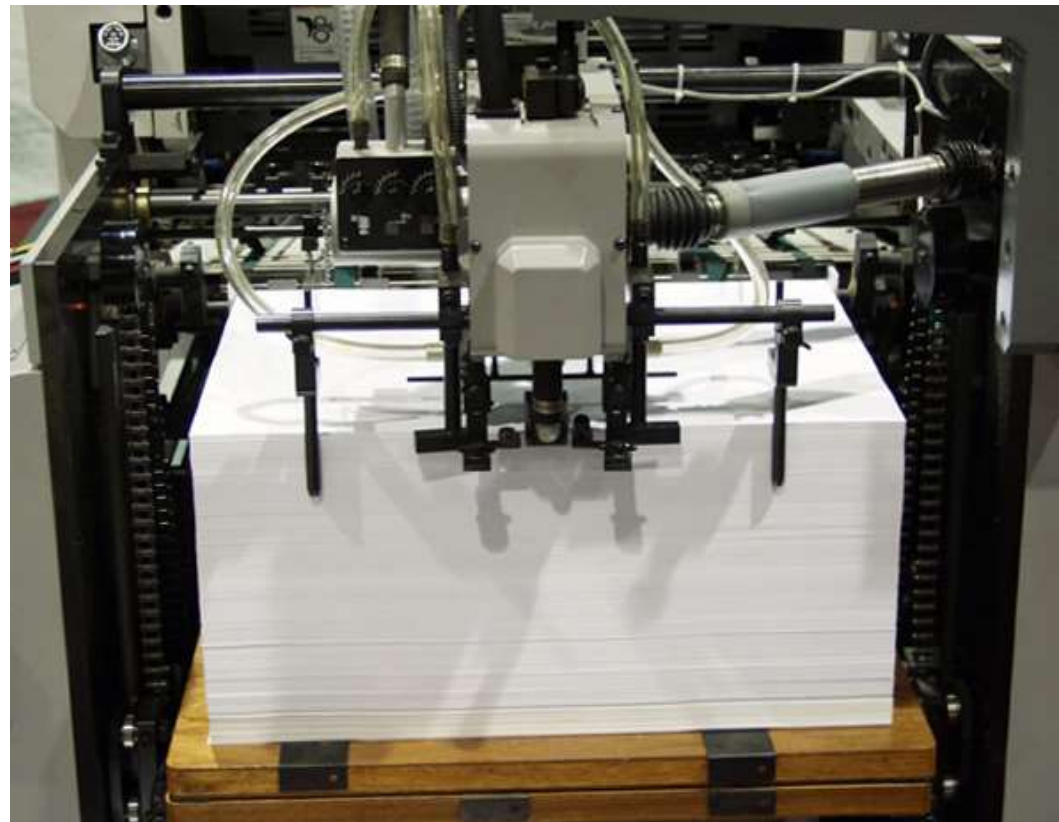
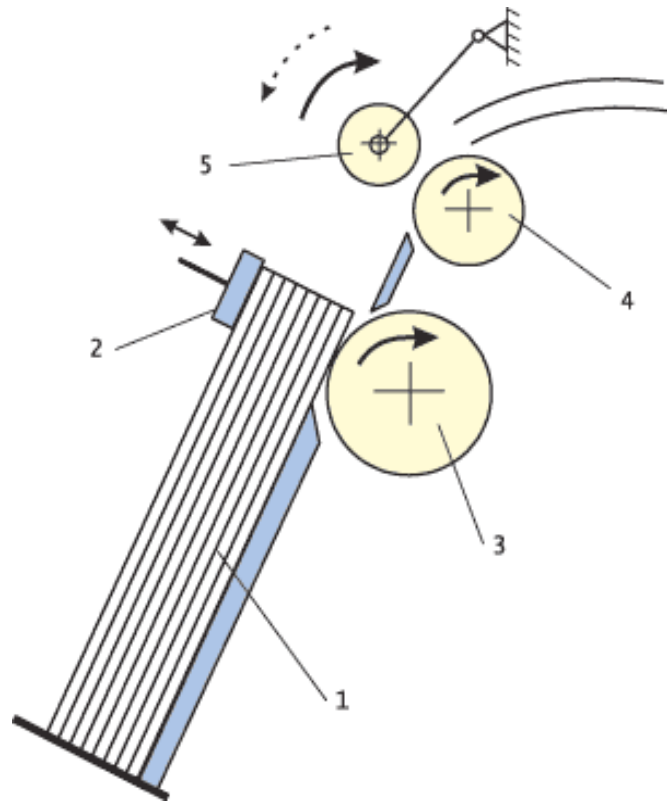


Ключові компетентності

- Здійснювати оцінку якості виготовлення поліграфічної продукції підприємства та обґрунтування напрямків її підвищення
- Проводити обґрунтування напрямів підвищення ефективності діяльності підприємства
- Здійснювати підготовку та організацію роботи обладнання поліграфічного виробництва
- Керувати роботою обладнання поліграфічного виробництва

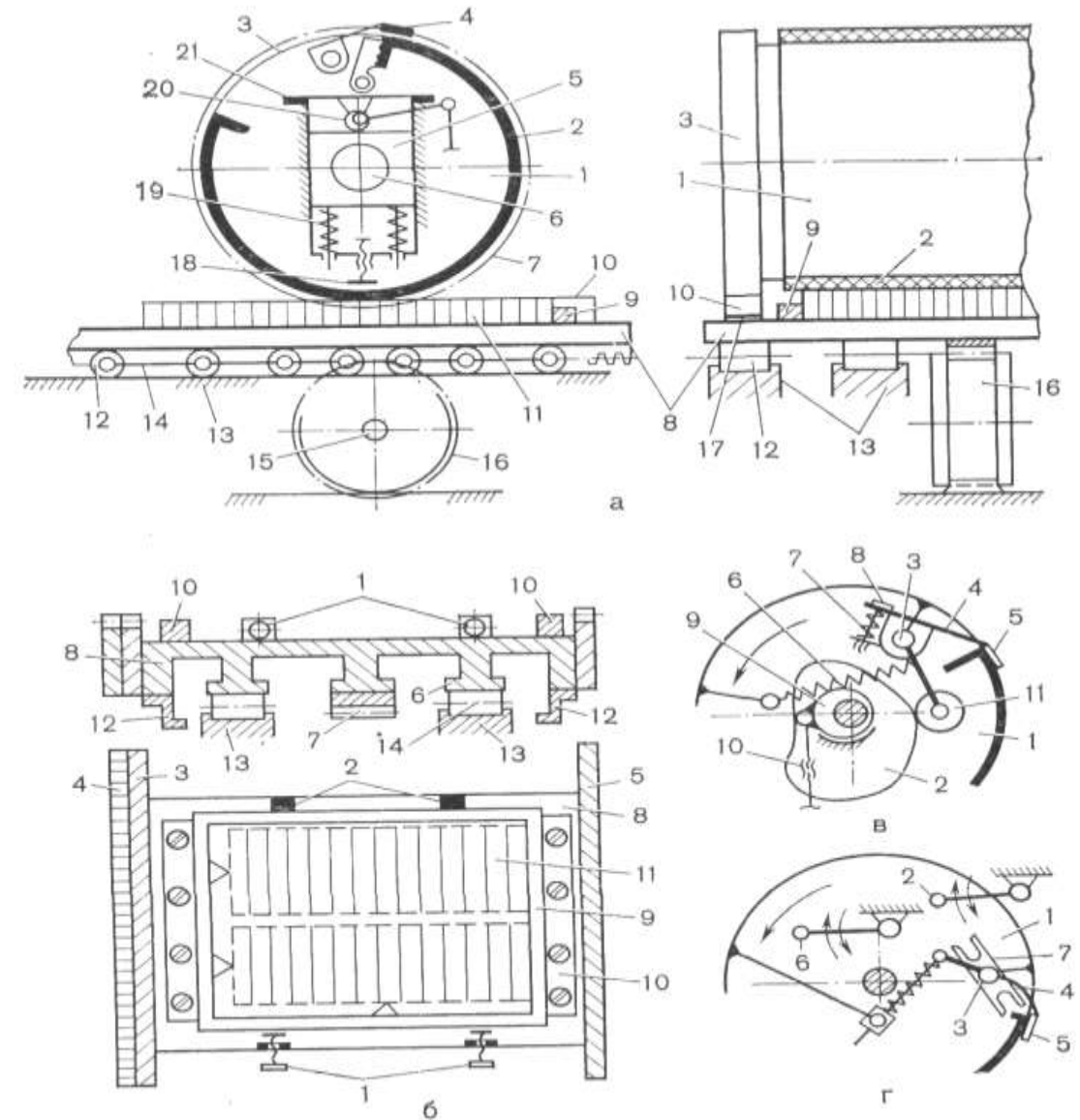
Лабораторна робота

Аркушеживляче обладнання поліграфічних машин



Лабораторна робота

Плоскодрукарські машини



ВИДАВНИЧА СПРАВА ТА ТЕХНІЧНЕ РЕДАГУВАННЯ

61

ст. викл. Андрющенко Т.Ю.

КЛЮЧОВІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

- застосовувати нормативні документи зі стандартизації в галузі видавничої справи;
- уникати порушень авторського права в видавничій діяльності;
- виконувати обов'язки технічного та художнього редактора;
- проектувати різні види електронних та друкованих видань;
- створювати оригінал-макети різних видів електронних та друкованих видань;
- виконувати обов'язки препрес-інженера.

РЕЗУЛЬТАТИ ВИКОНАННЯ ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ «РОБОТА НАД ЖУРНАЛЬНИМ ВИДАННЯМ»



Виконавець – студентка 3 курсу
Гринько Таїсія



Виконавець – студентка 3 курсу
Алексеева Ірина

РЕЗУЛЬТАТИ ВИКОНАННЯ ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ «РОБОТА НАД ГАЗЕТНИМ ВИДАННЯМ»



Виконавець – студентка 3 курсу
Мартиненко Поліна



Виконавець – студентка 3 курсу
Литвинова Олена

РЕЗУЛЬТАТИ ВИКОНАННЯ ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ «КОРПОРАТИВНІ ВИДАННЯ УКРАЇНИ»

Globallogic	
	офіс GlobalLogic знаходиться у Кремнієвій долині у США, а інжинірингові та дизайн-центри розташовані по всьому світу. Ми ділимося нашою глибокою експертизою з клієнтами у сферах комунікацій, автопрому, охорони здоров'я, технологій, медіа і розваг, промисловості і напівпровідників. GlobalLogic допомагає брендам створювати цінність протягом життєвого циклу продукту - не лише розвиваючи передові технології, але й допомагаючи перетворити раніше випущені продукти на більш релевантні для досвідчених користувачів цифрових технологій.
	Ар'я Барірані
GlobalLogic	
Лідер у сфері послуг із розробки цифрових продуктів. Ми допомагаємо нашим клієнтам проєктувати і створювати інноваційні продукти, платформи і цифрові рішення для сучасного світу. Поєднуючи стратегічний дизайн, комплексний інжиніринг і експертизу у різних галузях, ми допомагаємо нашим клієнтам вийти на нові рівні можливого і прискорити їх перехід до цифрового бізнесу майбутнього. Центральний	
2	
Globallogic	
Зміст	
Віддалений режим роботи та ментальне здоров'я — new normal	4
Онлайн-етикет	7
Будівлі для пандемії COVID-19.	8
Компанія мрії	10
3	

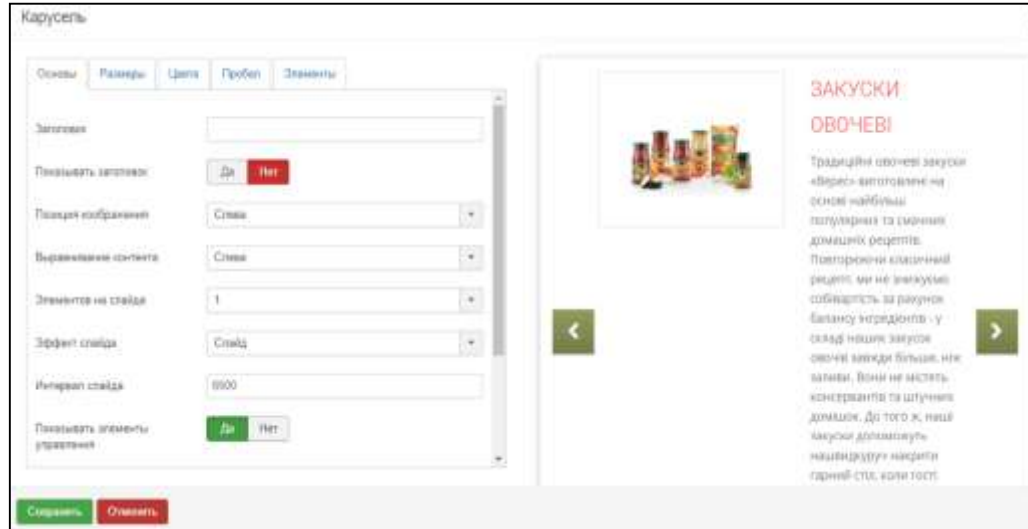
Системи керування вмістом (CMS)

К.е.н., доц. Хорошевська І.О.

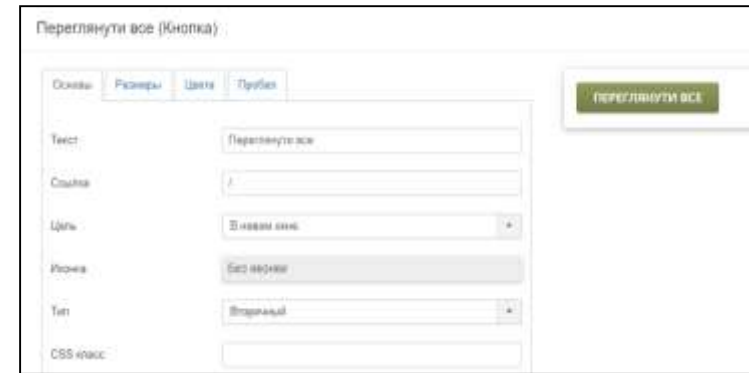
Ключові компетентності

- Обґрунтовано обирати засіб для створення сайту, його відладки та тестування.
- Здійснювати проектування сайту на основі: цілепокладання, дослідження контексту, створення концепції, моделювання.
- Застосовувати систему керування вмістом для якісного сайтобудування.
- Використовувати розширення і шаблони та створювати категорії, матеріали, меню тощо.
- Обґрунтовувати вибір хостингу та виконувати перенесення сайту на хостинг.

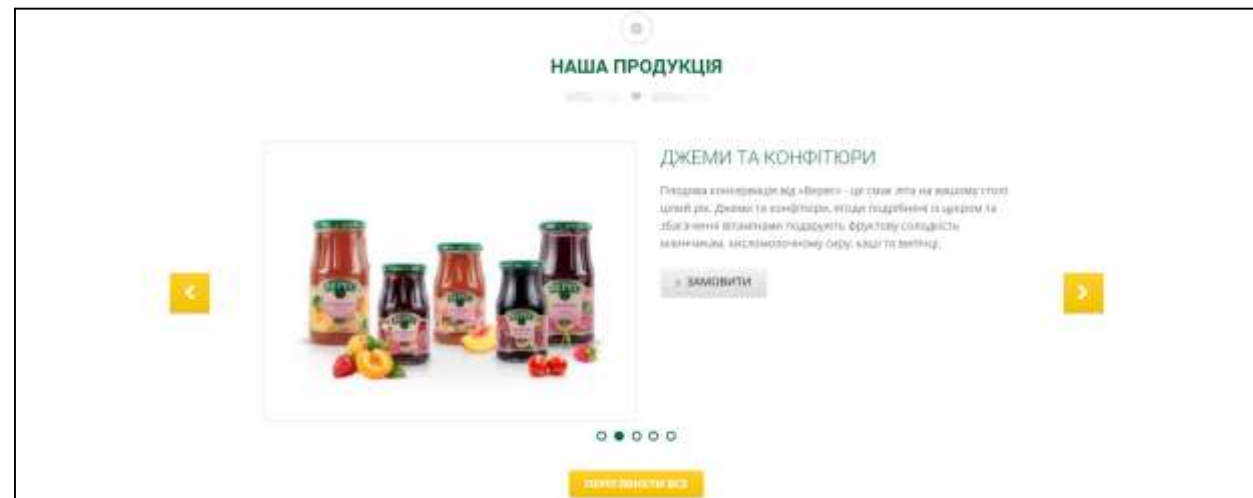
Результати виконання лабораторної роботи «Створення посадкової сторінки на основі компонента RSPageBuilder» (автор – Касап Вікторія, 3 курс)



Створення каруселі «Наша продукція»

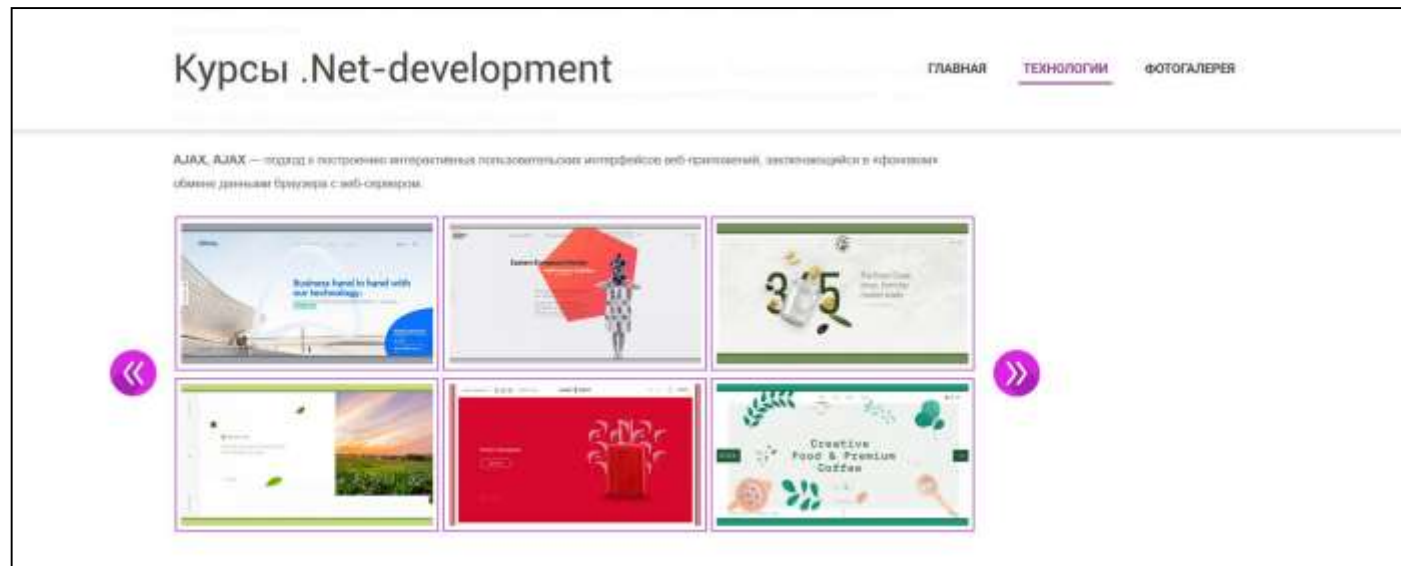
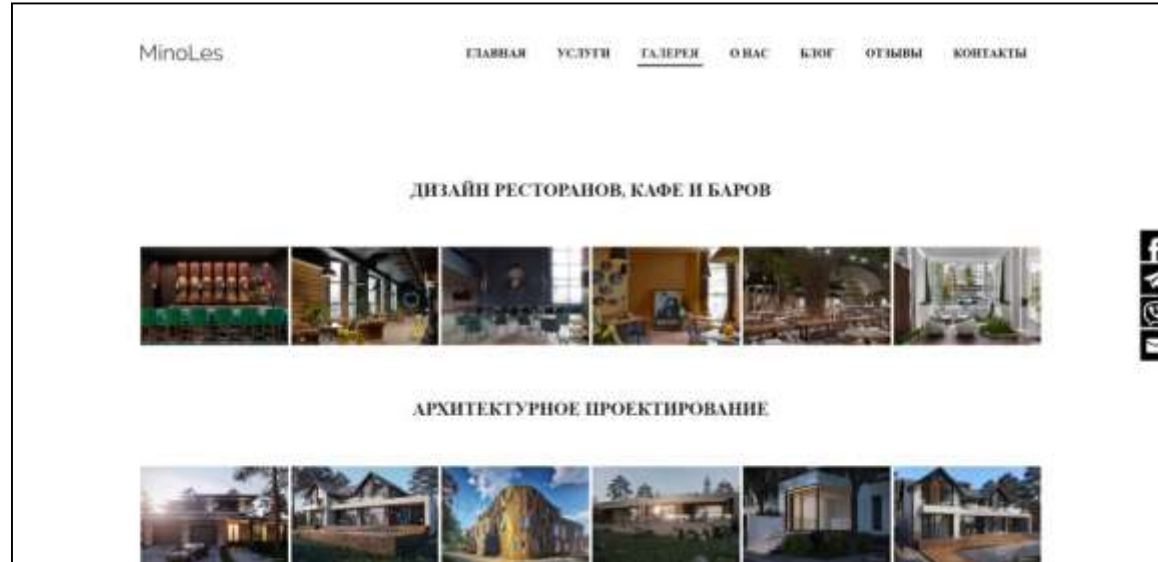


Створення кнопки «Переглянути все»

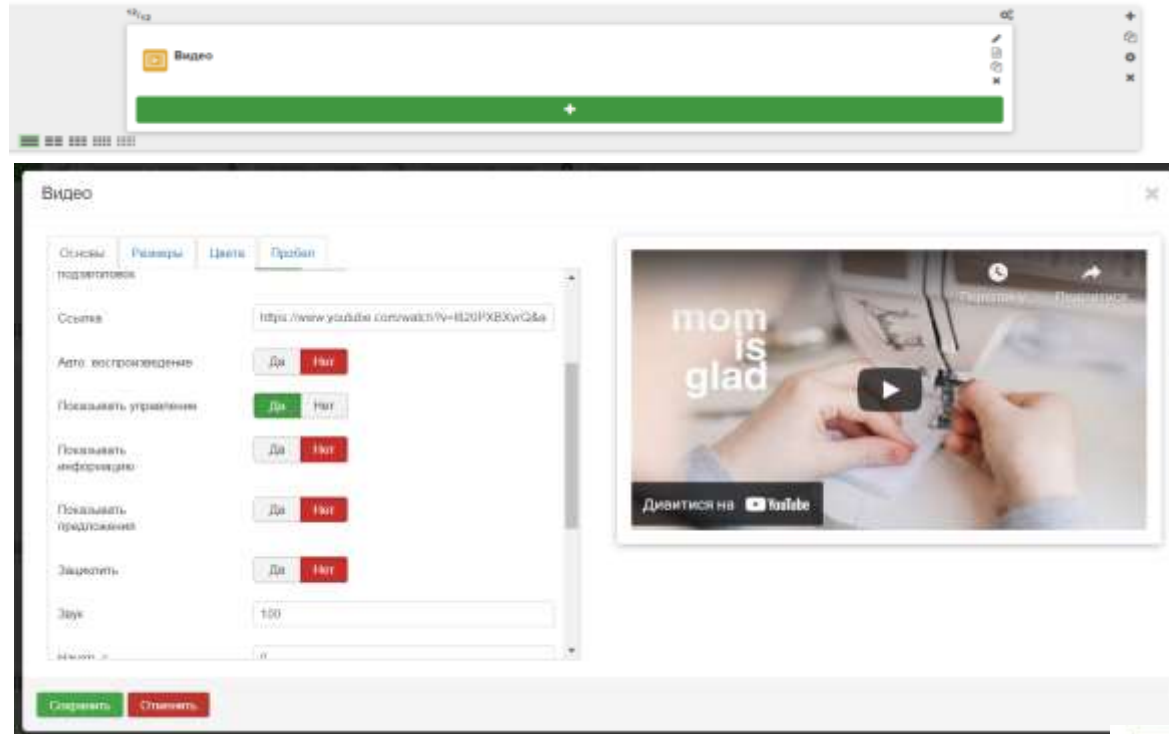


Результат

Результати виконання лабораторної роботи «**Створення галерей за допомогою функціональних можливостей sigplus**»
(автори – Кіреєва Юлія та Філіпчук Анастасія, 3 курс)



Результати виконання лабораторної роботи «**Створення сторінки в конструкторі, робота з відео та соціальними кнопками**»
(автор – Гринько Таїсія, 3 курс)

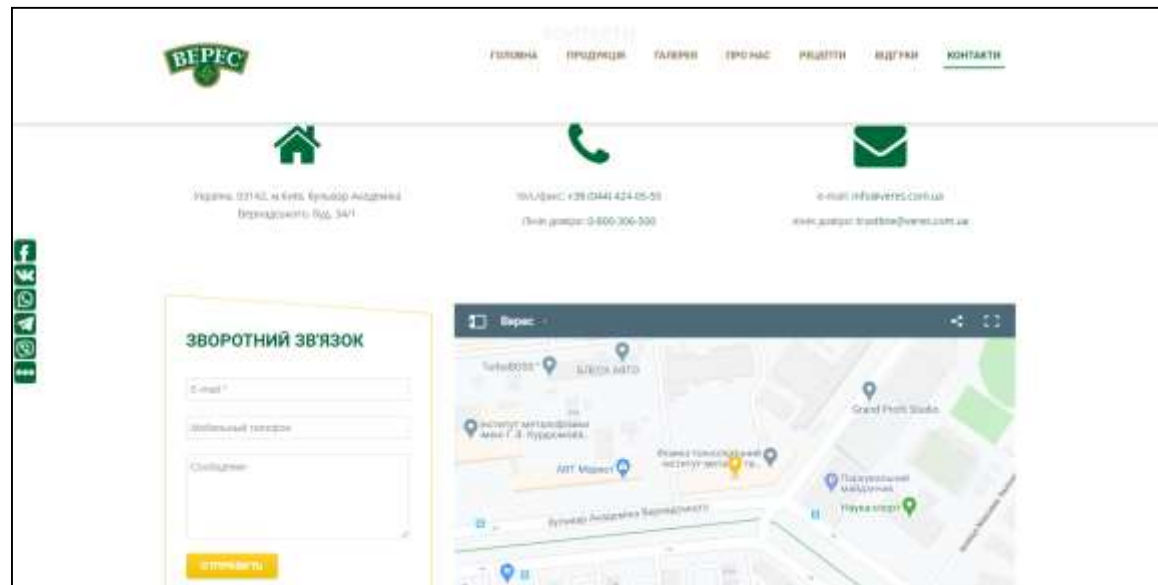
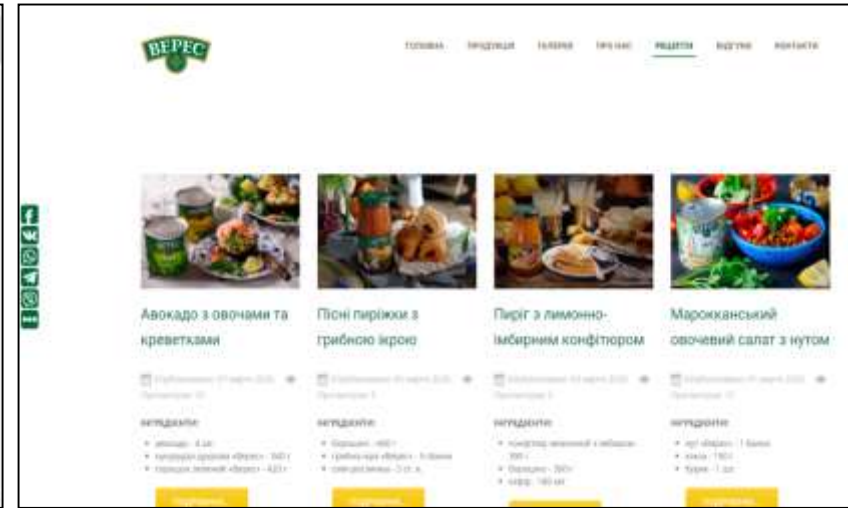


Створення і налаштування модулю



Результат вбудування відео

Результати виконання лабораторної роботи «**Створення сторінки контактів з модулем зворотного зв'язку та картою Google. Перенесення сайту на хостинг**»
(автор – Касап Вікторія, 3 курс)

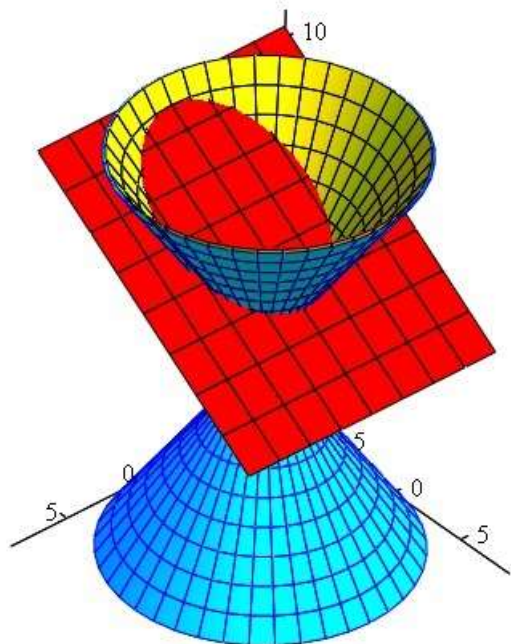


3 D моделювання

К.т.н., доц. Гаврилов В.П.

Example 10. A conic section

$f(u,v) := \text{Cone}(2,3,u,v)$ $I := (0 \ 2\pi \ 40)$ $J := (-12 \ 12 \ 20)$
 $g(u,v) := \text{Plane}\left[u,v, \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \\ 1.5 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ 6 \end{pmatrix}\right]$ $I2 := (-8 \ 8 \ 8)$ $J2 := (-8 \ 8 \ 8)$
 $A := 0$ $A_0 := \text{CreateGrid}(f,I,J)$ $A_1 := \text{CreateGrid}(g,I2,J2)$
 $A_2 := \text{Perturb}(A_0,0.1,1,0)$

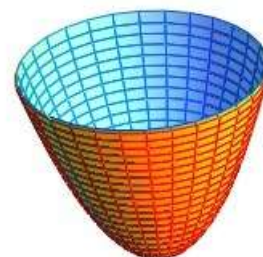


A

Example 11 Paraboloids

$$\text{Paraboloid}(a,b,c,z,\theta) = \begin{pmatrix} a \cdot \sqrt{\frac{z}{c}} \cdot \cos(\theta) \\ b \cdot \sqrt{\frac{z}{c}} \cdot \sin(\theta) \\ z \end{pmatrix}$$

$f(u,v) := \text{Paraboloid}(4,2,1,u,v)$
 $I := (0 \ 5 \ 20)$ $J := (0 \ 2\pi \ 30)$
 $A := 0$ $A_0 := \text{CreateGrid}(f,I,J)$
 $A_1 := \text{Perturb}(A_0,0.2,0,0)$

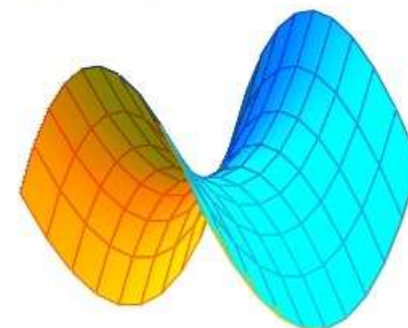


A

Hyperbolic paraboloid:

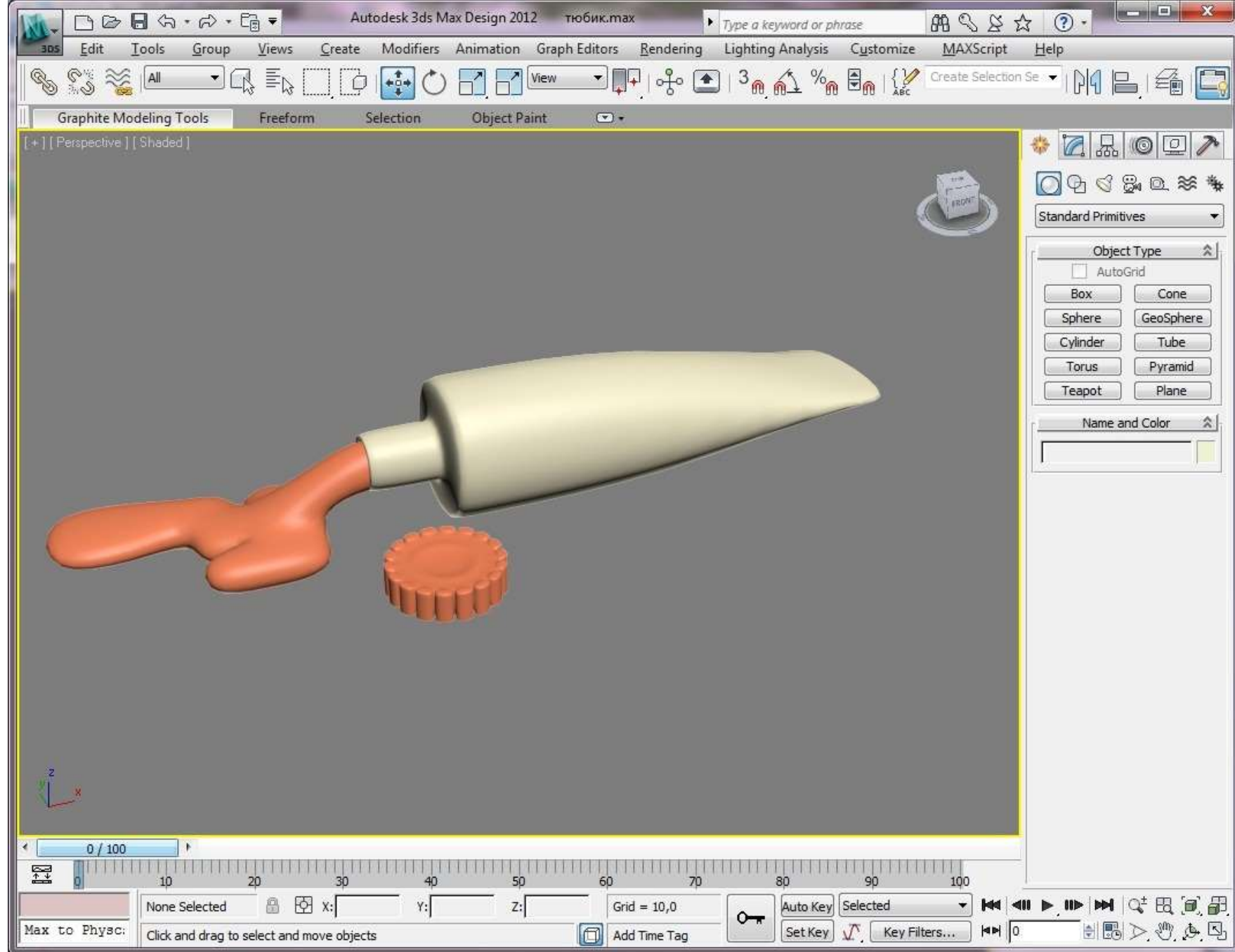
$$\text{HypParaboloid}(a,b,c,x,y) = \begin{pmatrix} x \\ y \\ c \cdot \left(\frac{x^2}{a^2} - \frac{y^2}{b^2} \right) \end{pmatrix}$$

$g(u,v) := \text{HypParaboloid}(1,1,1,u,v)$
 $I2 := (-1 \ 1 \ 10)$ $J2 := (-1 \ 1 \ 10)$
 $B := 0$ $B_0 := \text{CreateGrid}(g,I2,J2)$
 $B_1 := \text{Perturb}(B_0,0.1,0,0)$

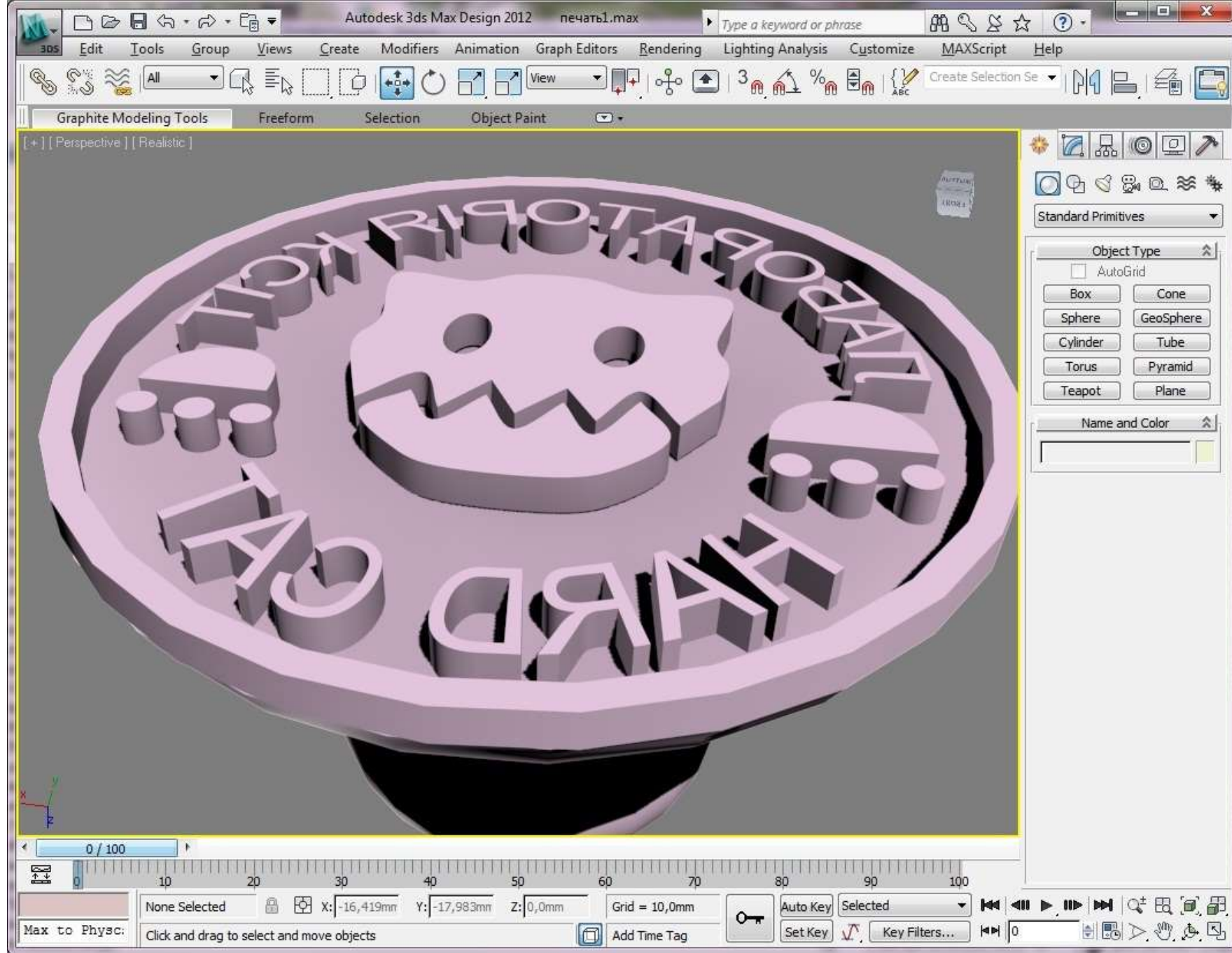


B

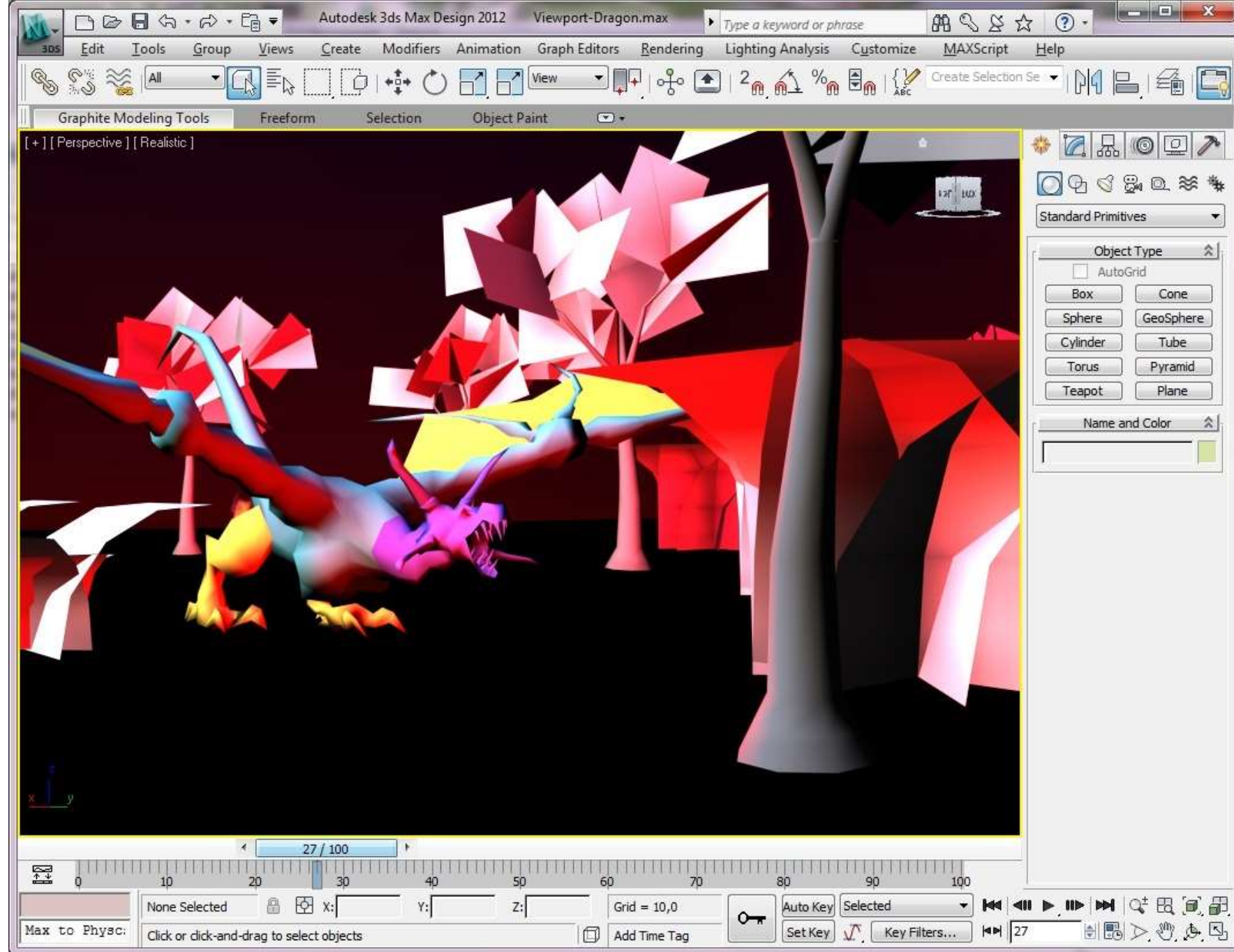
3D в навчанні



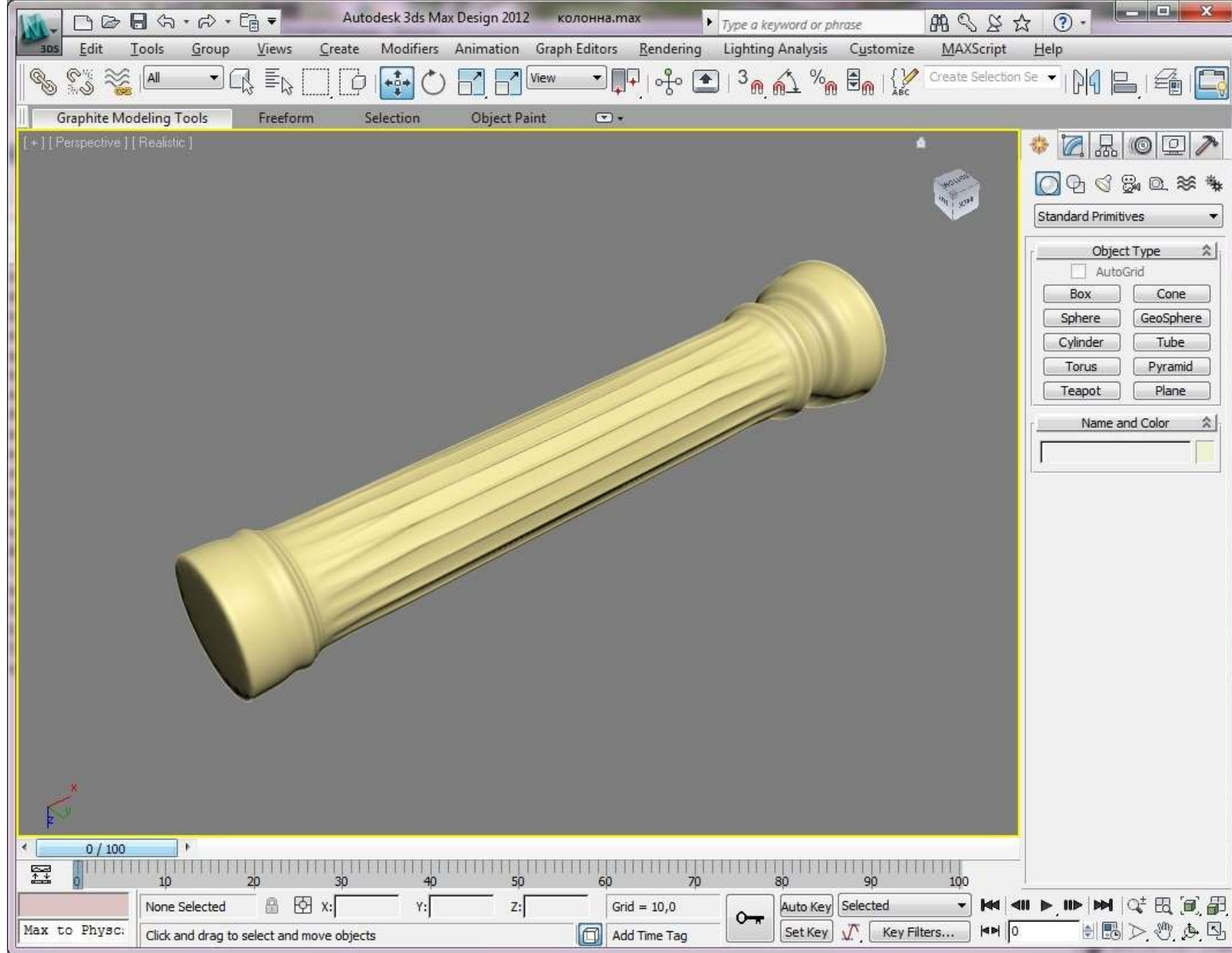
Моделювання складної 3Д упаковки



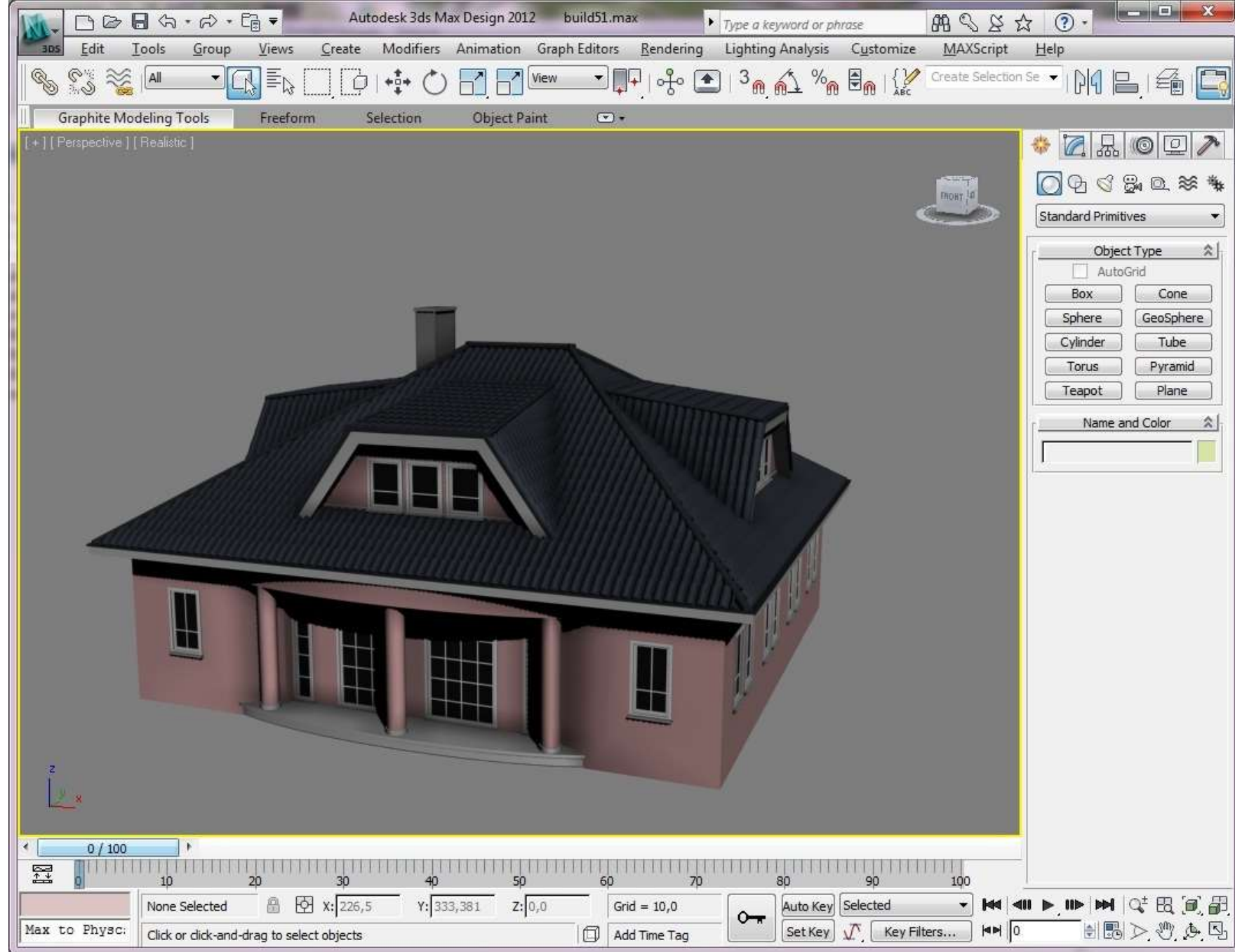
Застосування сплайнів при створенні складних 3Д об'єктів



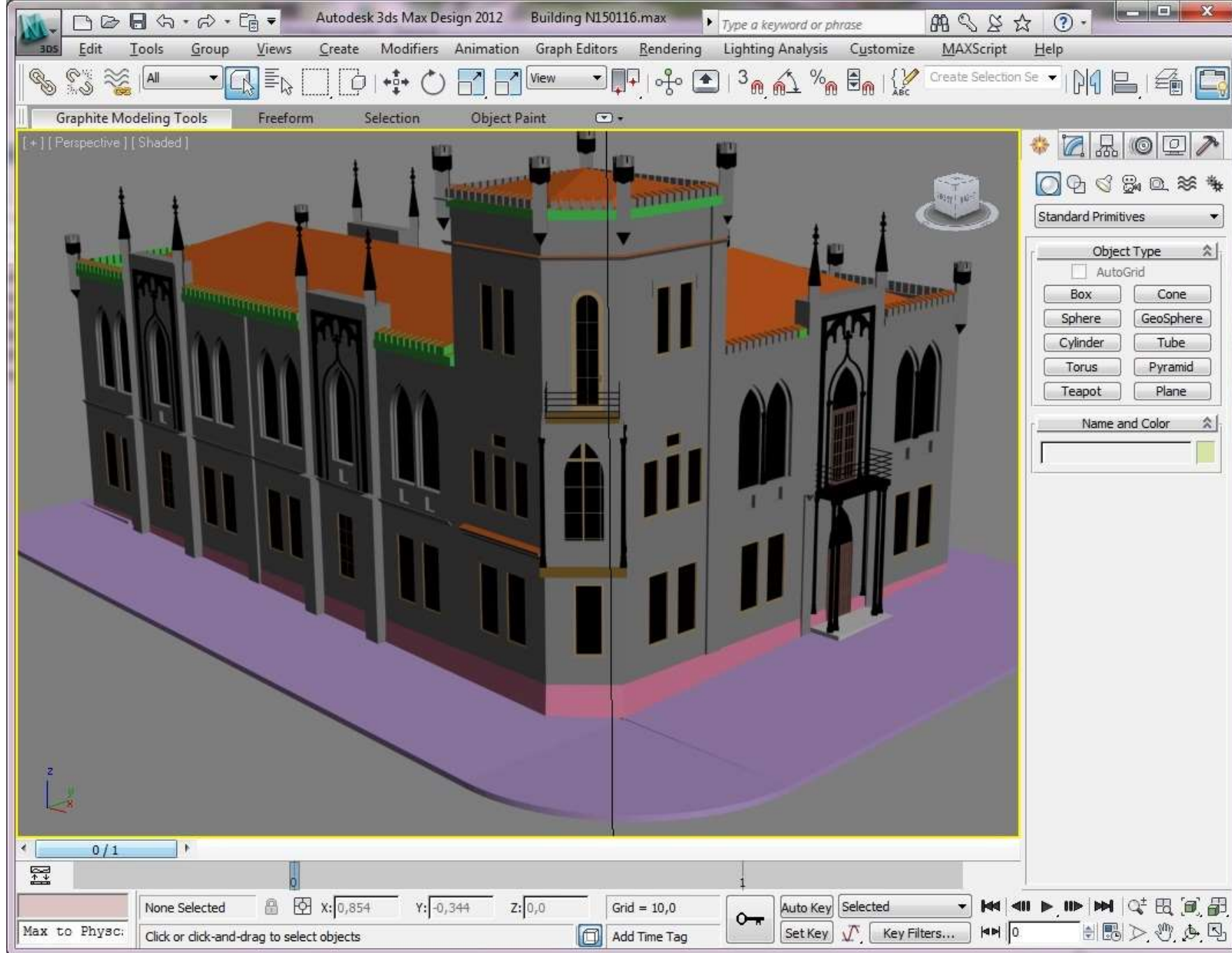
Анімація в 3Д



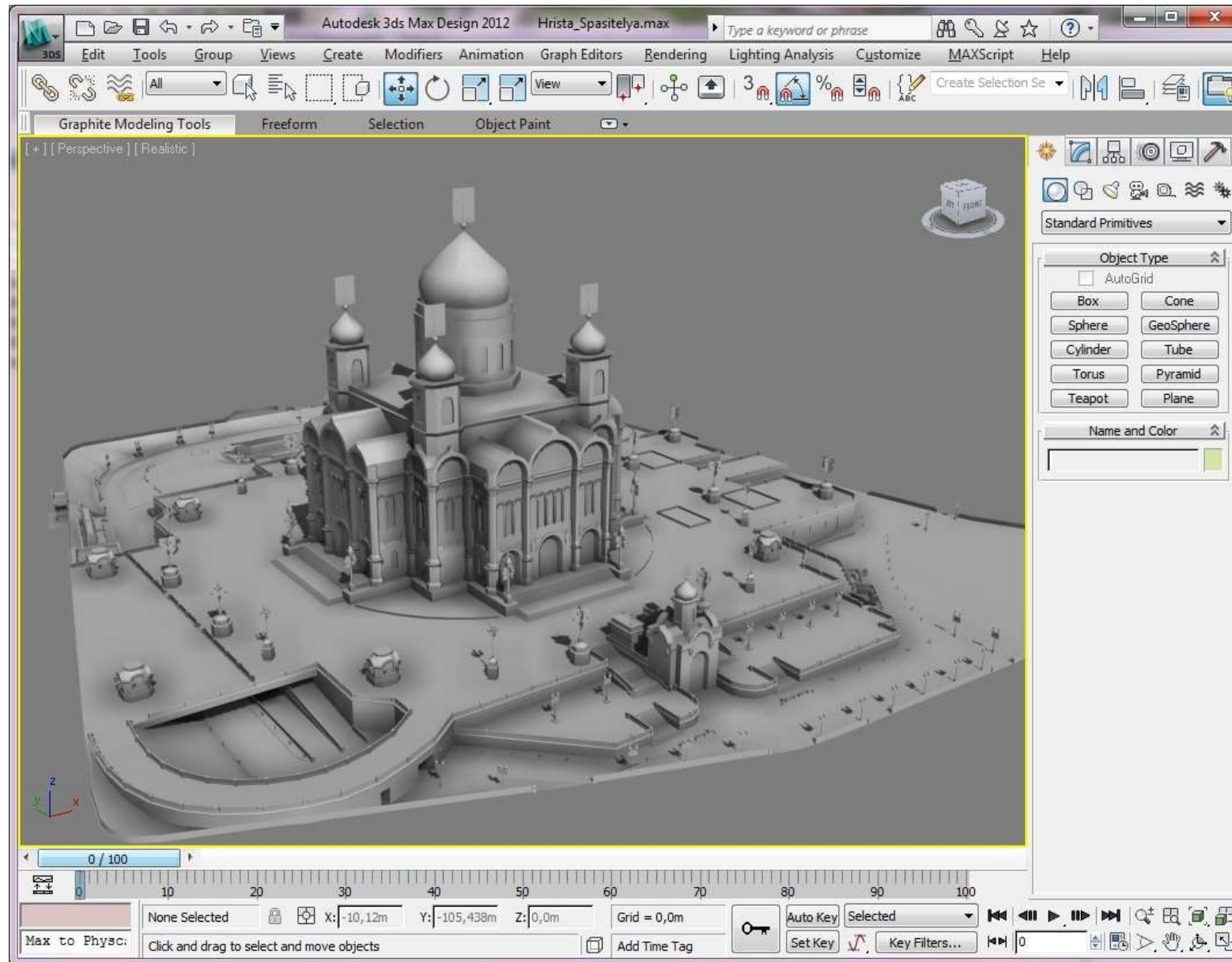
Модельовання складних архітектурних 3Д об'єктів



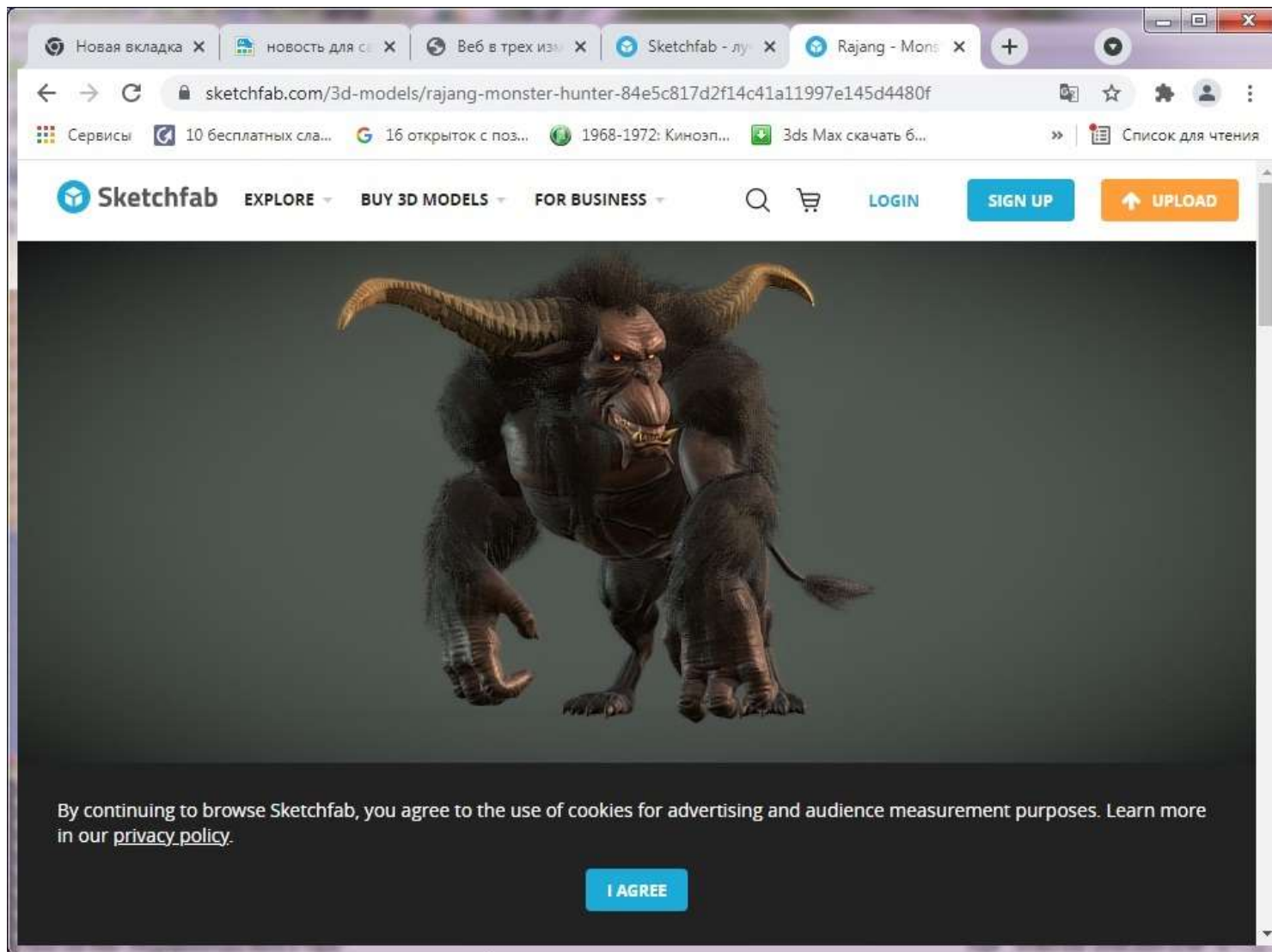
Архітектурний дизайн в 3Д



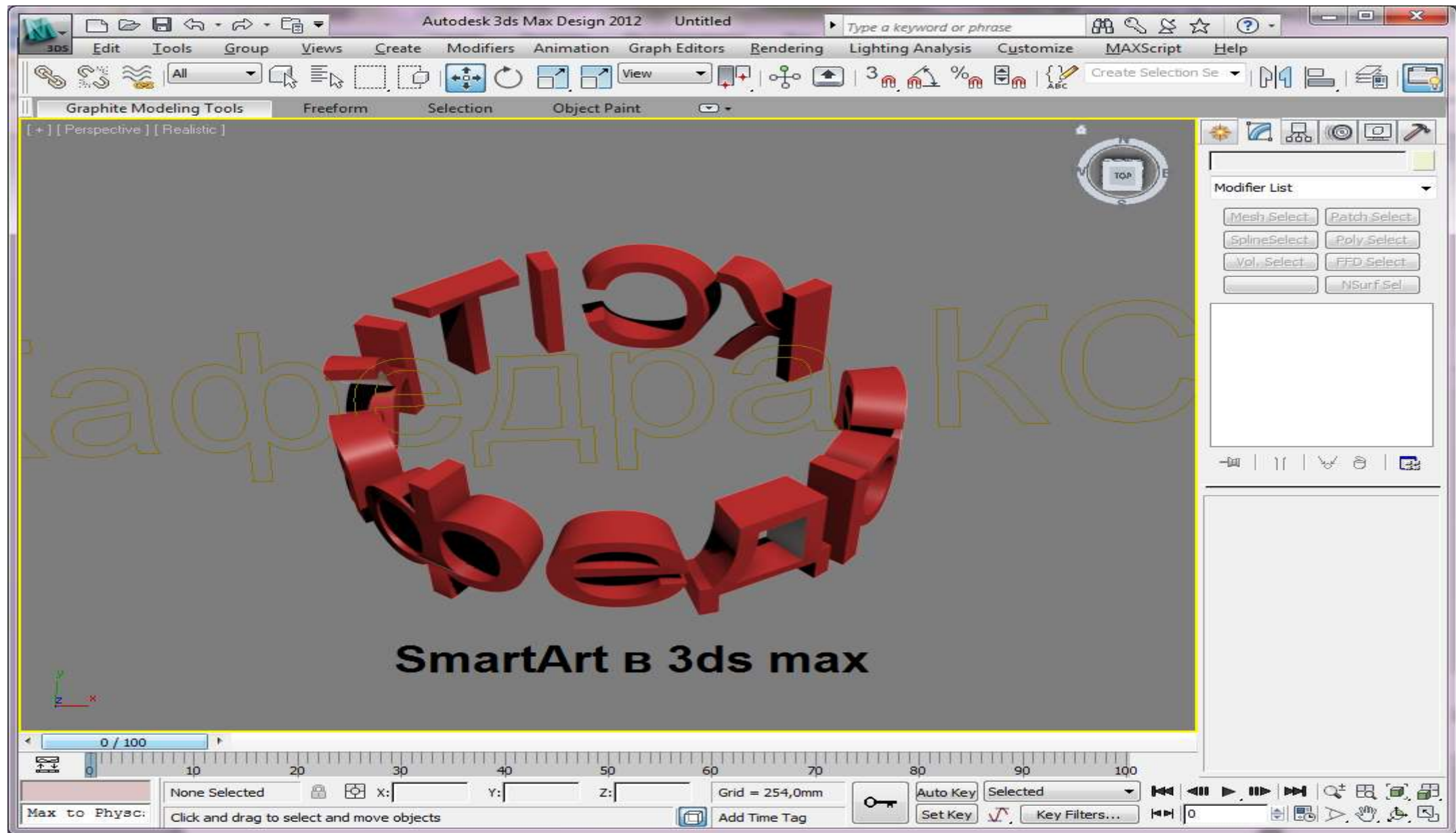
Архітектурний дизайн в 3Д



Архітектурно-ландшафтний дизайн в 3Д



Веб в трьох вимірах
Сервіс для роботи з 3D-графікою в браузері
(<http://sketchfab.com/>)



3 ОСНОВИ ПРОЕКТУВАННЯ WEB-ВИДАНЬ

К.т.н., доц. Гаврилов В.П.



Огляд, який допоможе сформувати цілісну картину - з яких етапів складається дизайн сайту і що відбувається на кожному з них.

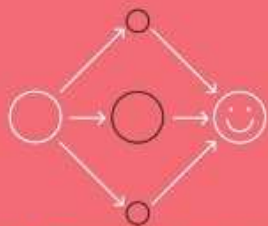


Завдання і ідея

Методи, які допоможуть чітко визначити яким повинен бути результат і техніки пошуку ідей для його досягнення.

2

Дизайн-мислення



Методи створення продуктів, орієнтованих на людину

3

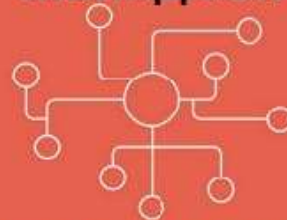
Емпатія



Як розвивати емпатію і проявляти її у відносинах з замовником

4

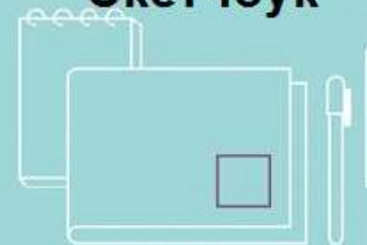
Майндмэп



Методи генерації ідей і систематизації даних, що дозволяють вирішувати різного роду завдання

5

Скетчбук



Для чого він потрібен, як допомагає в роботі і як зробити Скетчбук своїми руками

Дизайн-дослідження і фокусування

Перш ніж приступати до дизайну, потрібно зануритися в контекст і зрозуміти які інструменти дозволяють зробити класний продукт.

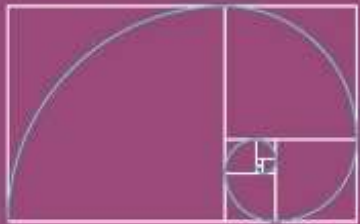


Основи графічного дизайну

Графічний дизайн став невід'ємною частиною інтернету

10

Композиція в веб-дизайні



Властивості, форми і прийоми
для роботи над композицією

11

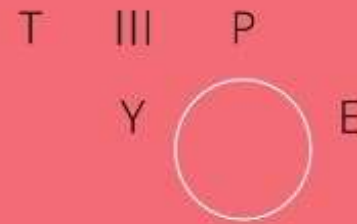
Колір



Застосування теорії
кольору на практиці

12

Шрифт



Типи і застосування шрифтів

13

Типографіка



Робота з текстовим матеріалом.
Його структуризація і
орієнтування на читача

Прототипування

Прототип - це скелет сайту.
Дізнаємося, що зробить його міцним і ґрунтовним.



Дизайн

Практичні рекомендації з оформлення основних типів веб-проектів: портфоліо, лендінгов і статей.

18

Веб-типографіка



Функціональні компоненти статті

19

Landing Page



Функціональні елементи Landing Page

20

Портфоліо



Як оформити портфоліо

21

Дизайн-системи



UI-кити, CSS-фреймворки, гайдлайни і інші компоненти дизайн-систем, які допоможуть проектувати інтерфейси

Дисципліни професійного спрямування

4-й курс

ПРОЕКТУВАННЯ БАЗ ДАНИХ ТА БАЗ ЗНАНЬ

д.т.н., проф. ГОРДЄЄВ А.С.

Ключові компетентності

- 1. Ставити й вирішувати завдання проектування БД і БЗ, їхньої реалізації й експлуатації.**
- 2. Формулювати вимоги до БД і забезпечувати її властивості.**
- 3. Користуватися методами та засобами створення складових частин систем обробки інформації, що базуються на використанні БД та БЗ.**

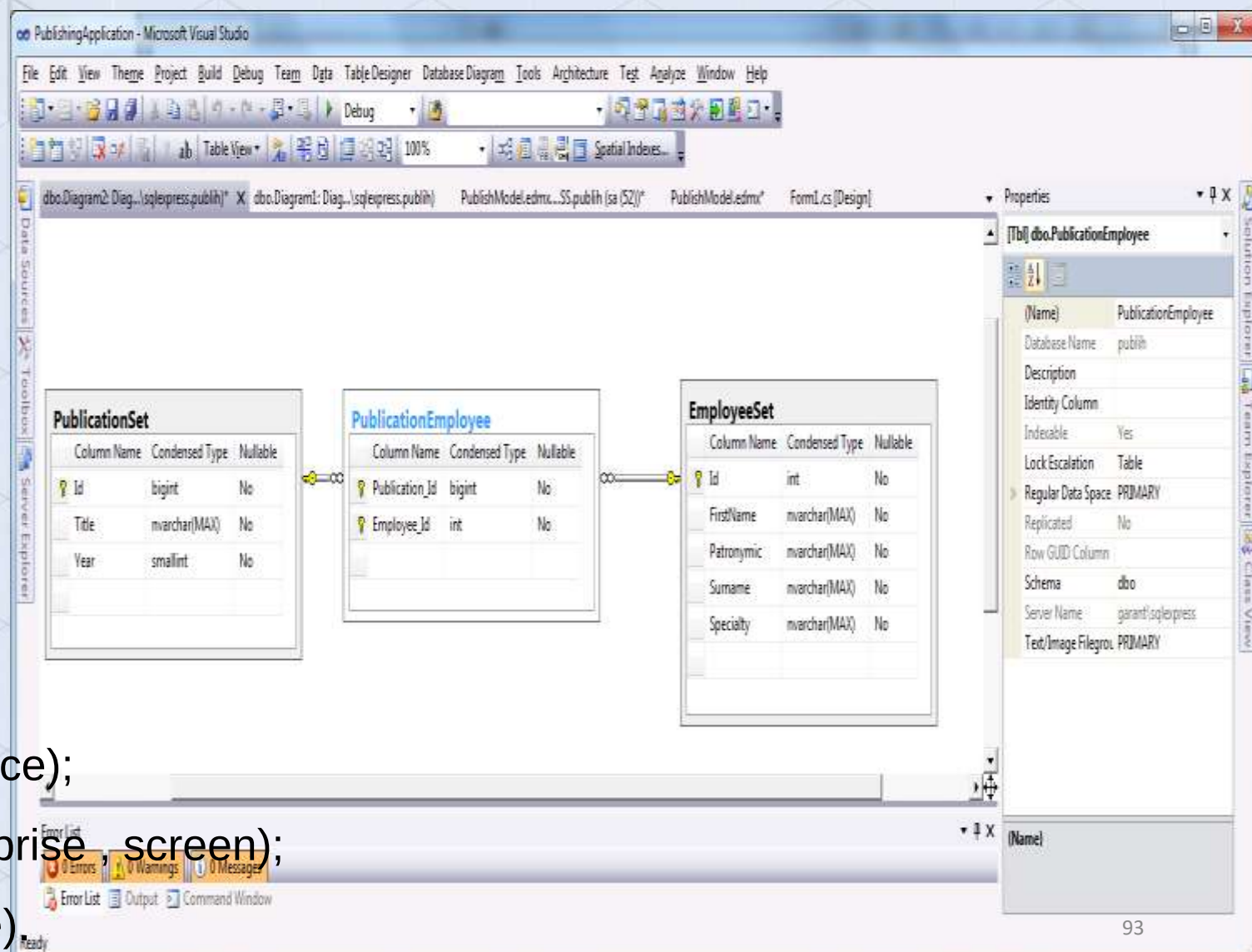
СТВОРЕННЯ І УПРАВЛІННЯ БАЗОЮ ДАНИХ У СУБД MICROSOFT SQL SERVER

PRODUCT (maker, model, type);

PC (code, model, speed, ram, hd , cd, price);

LAPTOP (code, model, speed, ram, hd , prise , screen);

PRINTER (code,model, color, type, price)



Лабораторна робота

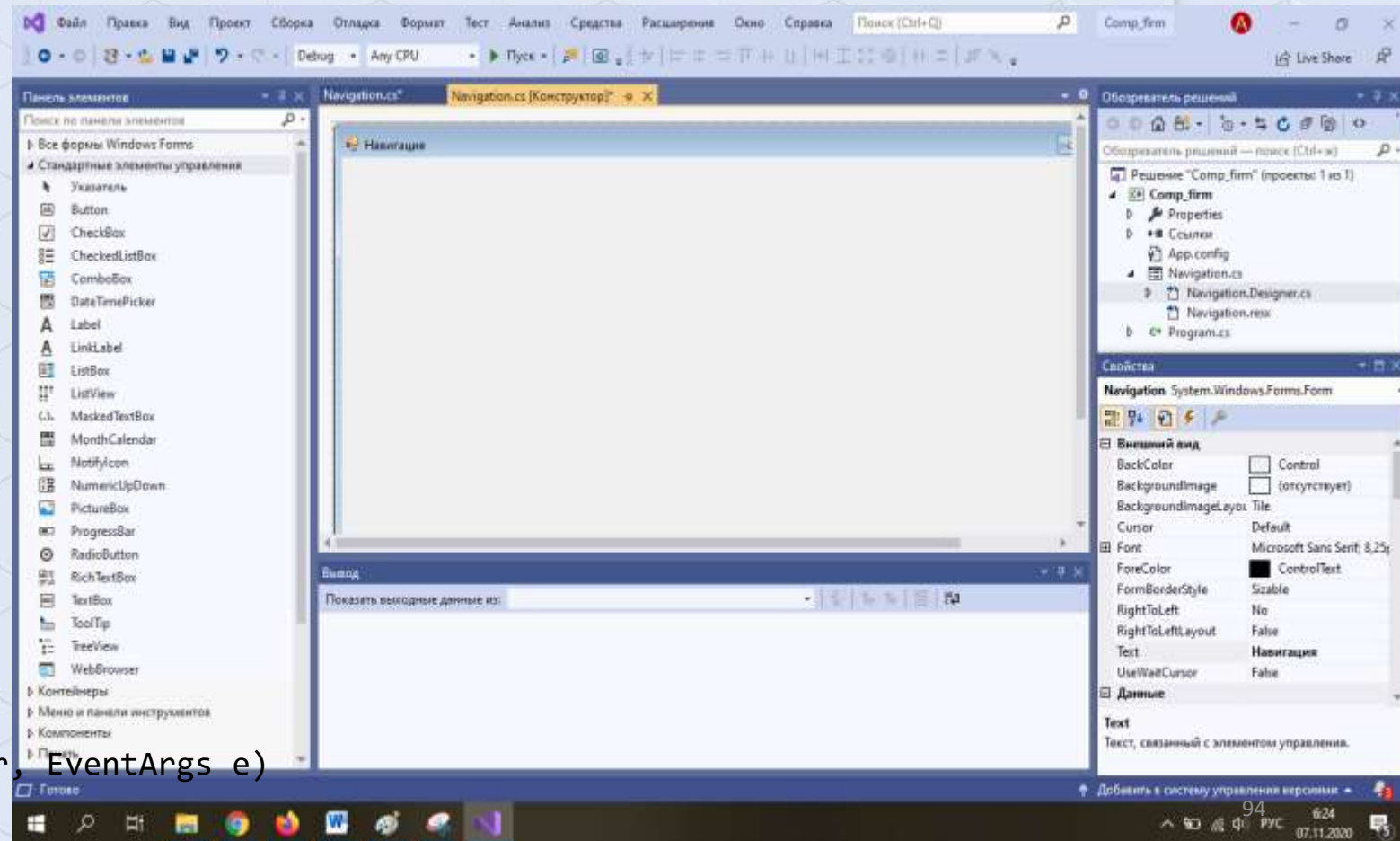
ПІДКЛЮЧЕННЯ ДОДАТКУ «КОМП'ЮТЕРНА ФІРМА» ДО БАЗИ ДАНИХ ЗА ТЕХНОЛОГІЄЮ ADO.NET

```
using System;
using System.Windows.Forms;

namespace Comp_firm
{
    public partial class Navigation : Form
    {
        public Navigation ()
        {
            InitializeComponent ( );
        }

        private void Navigation_Load ( object sender, EventArgs e)
        {

```



Технології електронного видавництва

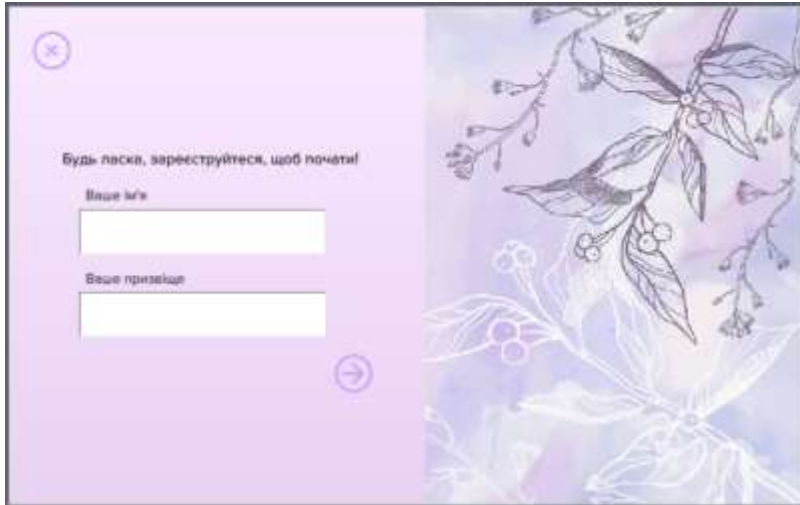
К.е.н., доц. Хорошевська І.О.

Ключові компетентності

- Приймати рішення щодо технології проектування мультимедійного видання.
- Здійснювати проектування мультимедійного видання.
- Створювати окремі інтерактивні складові мультимедійних видань (симуляції, інтерактивні тести, релаксаційні тематичні ігри тощо) та цілісні електронні мультимедійні видання.
- Проводити експертизу мультимедійних видань.

Результати виконання лабораторної роботи «Розроблення електронного мультимедійного видання навчального спрямування»

(автор – Мандур Олена, 4 курс)



Сторінка реєстрації



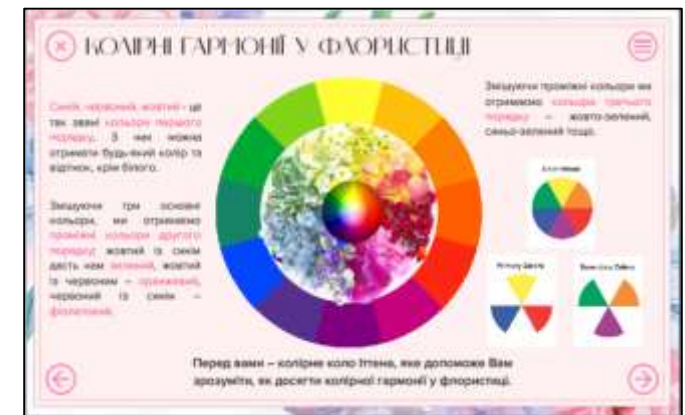
Головне меню



Сторінка з навігацією



Сторінки з контентом



Результати виконання лабораторної роботи «Розроблення навчальної гри як елемента мультимедійного навчального видання»

(автор – Письменна Вікторія, 4 курс)



Гра «Моя чайна колекція»



Гра «Чайний майстер»



Результати гри

Результати гри

Результати виконання лабораторної роботи «Розроблення інтерактивного комплексу для тестування як елемента мультимедійного навчального видання»

(автор – Дубовик Вікторія, 4 курс)

Quiz: Settings

Quiz:

Name: Tect

Required: Answer All - The user must answer every que...

Objective ID: Quiz_2022100183035

Interaction ID Prefix:

Note: When publishing for pool sharing, add a prefix to the Interactive ID to maintain uniqueness.

Settings:

- ☒ Shuffle Answers
- ☐ Clear
- ☒ Back
- ☐ Skip
- ☐ Review Made Navigation Buttons
- ☐ Submit All

Submit All Messages...

- ☒ Branch Aware
- ☒ Show Progress

Progress Type: Relative

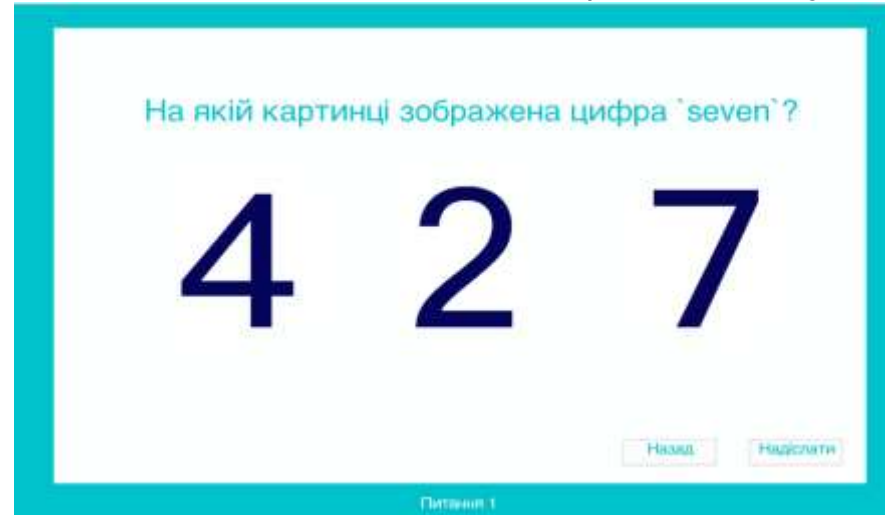
- ☒ Allow Backward Movement
- ☒ Show Score at the End of the Quiz

Quiz Result Messages...

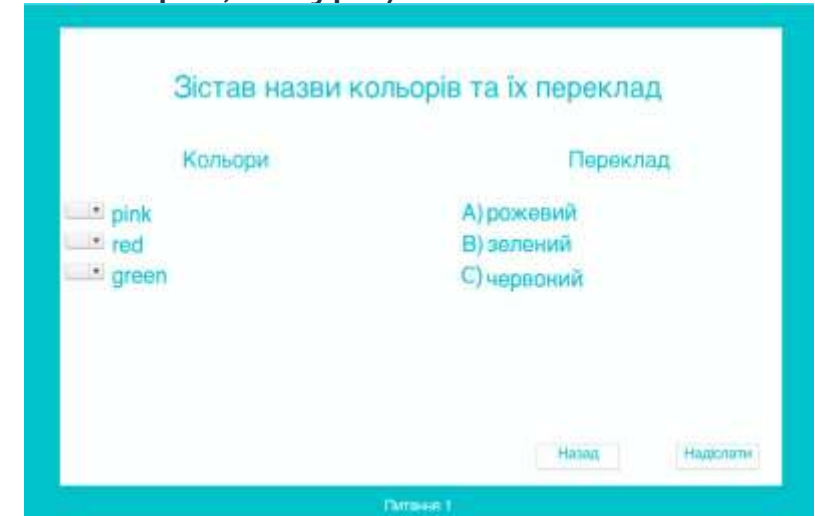
- ☐ Allow User to Review the Quiz

Question Review Messages...

- ☒ Hide Playbar in Quiz



Приклад Hot Spot



Приклад Matching

Preferences

Category

- General Settings
- Defaults
- Recording
- Project
- Quiz
 - Reporting
 - Settings
 - Pass or Fail
 - Default Labels

Quiz: Pass or Fail

Pass/Fail Options:

- ☒ 80 % or more of total points to pass
- ☐ 0 points or more to pass (Total Points: 200)

Note: Maximum points to be earned is the sum of all weighted points.

If Passing Grade:

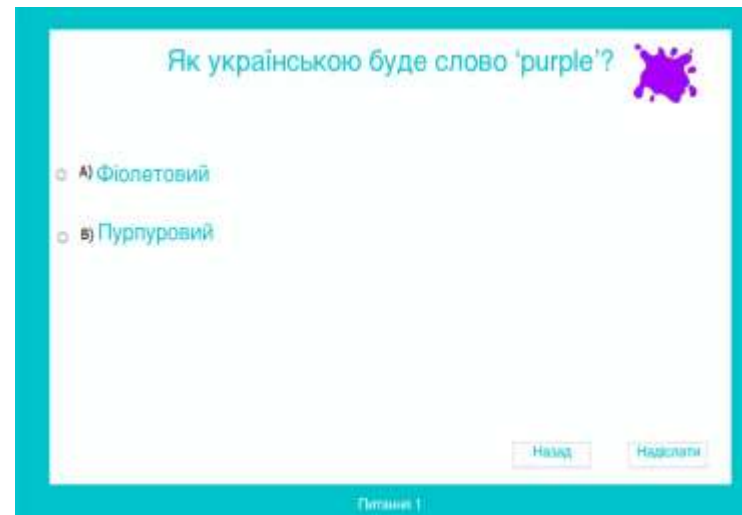
Action: Continue

If Failing Grade:

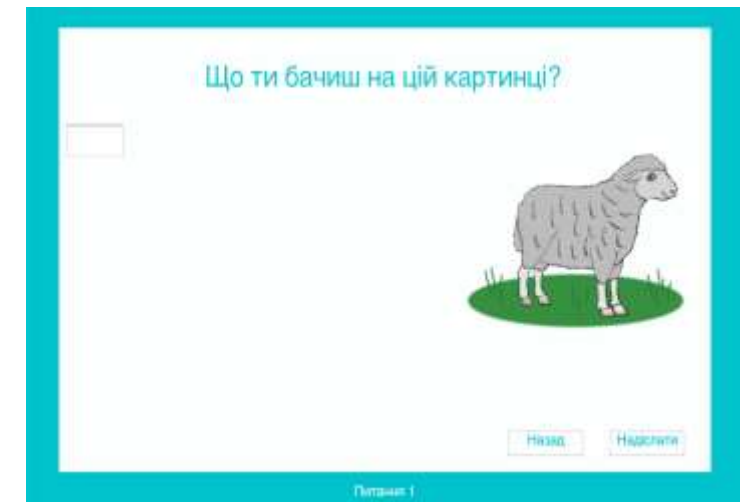
Show User: 1 Attempts OR ☒ Infinite Attempts

☒ Show Retake Button

Action: Continue



Приклад Multiple Choice



Приклад Fill-In-The-Blank

Міждисциплінарний курсний проєкт

К.е.н., доц. Хорошевська І.О.

Мультимедійний навчальний комплекс «Світ писанки»,
автор Жовта Олександра



ЩО ТАКЕ ПИСАНКА





ВІВЧЕНІ РОЗДІЛИ

- Історія писанки
- Інструменти та матеріали
- Видувасмо яйця
- Розподіл яйця
- Моя перша писанка
- Фарбування писанки
- Вправи
- Символіка
- Свята

Вітаю! Ви вивчили усі розділи!



Тепер ви можете пройти тест, щоб перевірити свої знання



СЛОВНИЧОК

ГАЛЕРЕЯ ПИСАНОК

ГІД ПО ВИДАННЮ

ІНШЕ

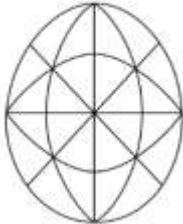
ФАРБУВАННЯ ПИСАНКИ

Спочатку нам потрібно зробити розчин в банці 1:1 вода і оцет.





РОЗПОДІЛ «48 КЛИНЦІВ» ГОТОВИЙ!





Що символізувала писанка у часі

Життя

Всесвіт

Сонце

Якщо відповідь буде невірною, ви перейдете до п... щоб краще його вивчити

МАТЕРІАЛИ

Натисніть на малюнок

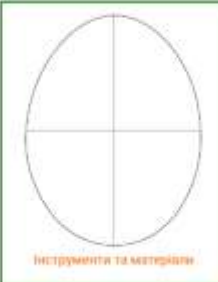


Писаночок - це спеціальний інструмент для розписування писанок. Зараз його можна знайти майже в будь-якому художньому магазині або створити власноруч.



ВІВЧЕНІ РОЗДІЛИ

- Історія писанки
- Інструменти та матеріали
- Видувасмо яйця
- Розподіл яйця
- Моя перша писанка
- Фарбування писанки
- Вправи
- Символіка
- Свята



Інструменти та матеріали

СЛОВНИЧОК

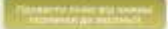
ГАЛЕРЕЯ ПИСАНОК

ГІД ПО ВИДАННЮ

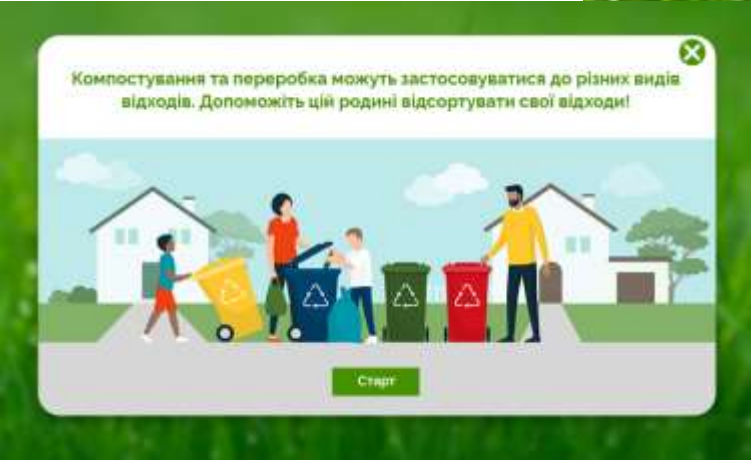
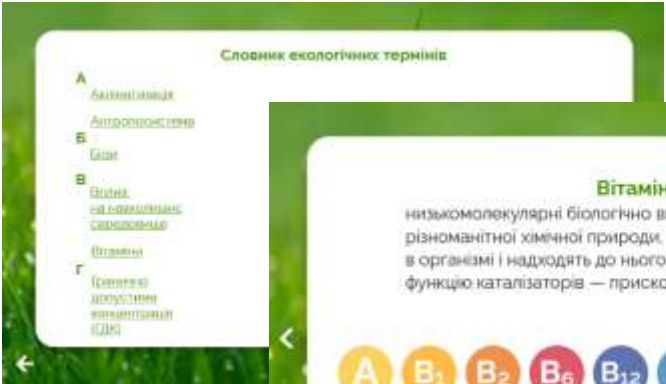
ІНШЕ

В'ЯМАСЯ РОБИТИ РОЗМІТКУ НА ЯЙЦІ





Мультимедійний навчальний комплекс «Основи екології та профілактичної медицини для студентів медичного коледжу», автор Касап Вікторія



Мультимедійний навчальний комплекс «С#. Швидке вивчення», автор Філіпчук Анастасія

С#. Швидке вивчення

Почати >

Навчання

Гра

Тестування

Глосарій

Додатково

Ласково просимо!

Вивчи С# швидко і цікаво



Глосарій

А Б В Г Д Е Є Ж З І Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Щ Ъ Ю Я

Асоціативність

Декремент

Дізнювання

Змінна

Зсув

Інкремент

Кон'юнкція

Конкатенація

Дізнатись

Кон'юнкція (від лат. Conjunctio союз, зв'язок) - логічна операція, за змістом максимально наближена до союзу «і». Синоніми: логічне «і», логічне множення, іноді просто «і».

Урок 1

Урок 2

Урок 3

Типи даних

Як і в багатьох мовах програмування, в С# є своя система типів даних, яка використовується для створення змінних. Тип даних визначає внутрішнє представлення даних, безліч значень, які може приймати об'єкт, а також допустимі дії, які можна застосовувати над об'єктом.

У мові С# є такі примітивні типи даних:

bool	short	uint	float	char
byte	ushort	long	double	string
sbyte	int	ulong	decimal	object

ushort: зберігає ціле число від системним типом System.UInt16

```
ushort a1 = 1;  
ushort a2 = 102;
```

Урок 1

Урок 2

Урок 3

Завдання 2

Підберіть тип даних для вказаного значення

a = 5;

d = true;

e = 6.625;

☒

Перевірити

Перевірити

Перевірити

g = 'g';

f = 5.5f;

☒

Перевірити

Перевірити

Перевірити

Виберіть кілька правильних відповідей

Які з перерахованих типів даних відносять до цілочисельних?

- ☐ sbyte
- ☐ int
- ☐ bool
- ☐ float
- ☐ char

Очистити

Питання з короткою відповіддю

Що виведе наступний код?

```
int a = 4;  
int b = 6;  
b = a++;  
Console.WriteLine(++b);
```

Очистити

Підтвердити

Довідка

Зупинити звук

Навчання

Гра

Додатково

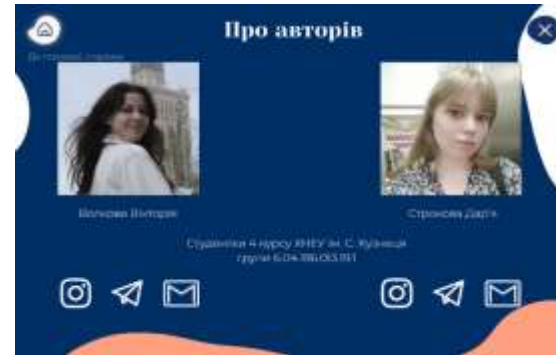
Меню

Глосарій

Тестування



Мультимедійний навчальний комплекс «Формування стилю для початківців», автори Волкова Вікторія та Строкова Дар`я



ПРОЕКТУВАННЯ ПАКОВАНЬ

д.т.н., проф. ГОРДЄЄВ А.С.

Ключові компетентності

1. Здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва паковань.
2. Здатність робити оптимальний вибір технологій, матеріалів, обладнання, апаратно-програмного забезпечення, методів і засобів контролю для проектування технологічного процесу виготовлення паковань.
3. Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн паковань, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.

Лабораторна робота

Розробка упаковки оригінальної конструкції



Лабораторна робота

Проектування конструкції упаковки

