

**ПРОФІЛЬ ПРОГРАМИ " Основи дизайну у Canva
(безкоштовній онлайн-версії) "**

1. Загальна інформація	
Керівник програми	ДЕХТЯР Надія Анатоліївна, кандидат економічних наук, доцент; доцент кафедри міжнародної економіки і менеджменту
Розробники програми	ДЕХТЯР Надія Анатоліївна, кандидат економічних наук, доцент; доцент кафедри міжнародної економіки і менеджменту
Структурний підрозділ(и)	Кафедра міжнародної економіки і менеджменту (ННІ Міжнародних відносин)
Рівень національної рамки кваліфікацій	6 рівень
Тип документа, що видається та обсяг програми	Тип документа, що видається - <i>Сертифікат</i> Обсяг програми: кредитів ЄКТС – 2 академічних годин – 60 (з яких 40 год. аудиторних)
Передумови участі у програмі	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти. Програма розрахована на здобувачів, які володіють базовими навичками користування ПК та графічними редакторами, але потребують більш професійного використання інструментів дизайну та теоретичних знань щодо вимог до підготовки зображень для ділового використання.
Форма навчання	Дистанційна
Мова(и) навчання	Українська, англійська
Мета програми	Формування системи теоретичних знань і прикладних вмінь та навичок з використання безкоштовної онлайн-версії графічного редактора Canva для створення професійних візуальних матеріалів у різних сферах діяльності
Завдання програми	Після опанування програми здобувач повинен уміти: - орієнтуватися в інтерфейсі графічного редактора Canva, налаштовувати робочий простір, створювати папки для проектів та організовувати файловий каталог; - створювати графічні дизайни на основі вбудованих безкоштовних шаблонів, змінювати їхні елементи та пристосовувати під конкретні потреби; - працювати з текстом у шаблоні дизайну, вибирати та комбінувати кириличні шрифти, налаштовувати інтервали, ефекти та вирівнювання; - використовувати бібліотеку безкоштовних графічних елементів для створення інфографіки та схем; - завантажувати власне медіа (зображення, аудіо, відео), обробляти його за допомогою вбудованих фільтрів та інструментів корекції; - застосовувати палітри кольорів, налаштовувати гармонійні кольорові схеми та створювати власні палітри брендбуку; - розробляти багаторазові корпоративні шаблони для соціальних мереж та презентацій, дотримуючись принципів композиції; - створювати багатосторінкові презентації, налаштовувати анімацію окремих елементів та динамічні переходи між слайдами; - налаштовувати інтерактивні елементи, такі як гіперпосилання, інтерактивні карти та вбудовані відео, для створення цифрових буклетів;

	експортувати готові дизайни у різні формати (pdf, png, jpeg, mp4) з урахуванням вимог до друку та веб-розміщення
Програмні компетентності (або трудові функції)	Зазначити компетентності, визначені стандартом або стандартами вищої освіти у разі присвоєння мікрокваліфікації, або трудові функції, що визначені професійними стандартами. За відсутності стандартів доцільно орієнтуватися на НРК. https://register.nqa.gov.ua/uk/standards - знання, вміння та навички щодо роботи з графічним онлайн-редактором Canva та інструментами хмарного дизайну; - знання, вміння та навички щодо використання візуального дизайну та інфографіки для забезпечення ділових та маркетингових комунікацій
Програмні результати навчання	Зазначити результати навчання, визначені стандартом або стандартами вищої освіти у разі присвоєння мікрокваліфікації. За відсутності стандартів доцільно орієнтуватися на НРК. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1341-2011-n#Text - знання теоретичних основ та принципів композиції, колористики та типографіки в цифровому дизайні, розуміння стандартних завдань прикладних графічних програм; - знання інструментів та можливостей безкоштовної версії онлайн-платформи Canva для вирішення бізнесових та освітніх завдань; - уміння опрацьовувати візуальний контент, редагувати зображення та створювати графічні елементи; - здатність розробляти дизайн-проекти на основі індивідуальних або корпоративних вимог, створювати бренд-матеріали; - уміння будувати інтерактивні презентації та звіти на основі комерційної та маркетингової інформації; - уміння визначати вимоги до візуального оформлення продукції та рекламних матеріалів у різних галузях діяльності; - навички створення багаторазових шаблонів для соціальних мереж (дописів, історій) та веб-банерів; - уміння працювати із безкоштовними стоковими бібліотеками зображень та інших графічних ресурсів; - знання теоретичних засад створення інфографіки, візуальних схем та діаграм; уміння проектувати структуру візуальних матеріалів; - уміння працювати в команді над спільними дизайн-проектами в хмарному середовищі, організовувати спільне редагування та коментування
Матеріально-технічне забезпечення	Canva (безкоштовна версія) https://www.canva.com
Інформаційне навчально-методичне забезпечення	Презентації теоретичного лекційного матеріалу; інструкції до виконання лабораторних робіт

СТРУКТУРА ПРОГРАМИ

Код к/п	Компоненти програми		Кількість годин/ кредитів ЄКТС	Форма контролю
Змістовний модуль 1. Основи графічного дизайну та типографіка у Canva				
OK1	Тема 1. Вступ до графічного дизайну у Canva. Інтерфейс та організація	Лекція 1. Огляд структури головної сторінки та робочого простору Canva. Навігація в кабінеті користувача, пошук і вибір шаблонів. Робоча область графічного редактора: панель елементів, робота з	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)

Код к/п	Компоненти програми		Кількість годин/ кредитів ЄКТС	Форма контролю
	робочого простору	шарами (layers), налаштування лінійок та сіток притягування. Основні параметри примусового задання розмірів макета під стандарти ділової документації та презентацій. Лабораторна робота 1. Ознайомлення з інтерфейсом онлайн-сервісу Canva. Налаштування індивідуального робочого простору за точними піксельними або сантиметровими розмірами, виведення напрямних ліній та створення першого найпростішого макета односторінкової візитівки з використанням базових геометричних форм.		
OK2	Тема 2. Принципи роботи з шаблонами. Пошук, адаптація та персоналізація готових рішень	Лекція 2. Закони композиції: правило третин, золотий перетин, симетричний та асиметричний баланс, теорія оптичного центру макета. Правила побудови візуальної ієрархії для керування увагою глядача через масштаб, форму, напрямок та контраст елементів. Поняття "повітря" або вільного простору (white space) в ділових документах. Робота з модульною сіткою (Layout Grid). Лабораторна робота 2. Проектування збалансованого макета обкладинки для корпоративного звіту чи бізнес-плану. Налаштування композиційної сітки вирівнювання, розподіл текстових та графічних блоків із дотриманням правил вільної площі та акцентуванням на головному заголовку.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK3	Тема 3. Колористика та робота з кольором. Створення фірмової палітри	Лекція 3. Теорія кольору та колірне коло Йоганнеса Іттена. Основні типи колірних гармоній: монохромна, комплементарна, аналогова, тріада та розщеплена комплементарна. Психологічний та культурний вплив кольорів у брендингу та ділових комунікаціях. Відмінності між колірними моделями RGB (екранне відображення) та CMYK (друк). Інструменти пошуку та створення палітр у Canva на основі колірних кодів HEX (#). Лабораторна робота 3. Створення корпоративної колірної палітри для бізнес-стартапу. Застосування підібраної гармонійної схеми до готового шаблону комерційної пропозиції з обов'язковим тестуванням контрастності фону й тексту для забезпечення доступності інформації.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)

Код к/п	Компоненти програми		Кількість годин/кредитів ЄКТС	Форма контролю
OK4	Тема 4. Типографіка в дизайні. Робота з текстовими блоками та кириличними шрифтами	Лекція 4. Анатомія літер та класифікація шрифтових гарнітур: із засічками, рублені, декоративні та акцидентні. Поняття шрифтової пари та правила поєднання різних гарнітур у діловому документі. Робота з текстом у Canva: форматування, налаштування міжлітерного (letter spacing) та міжрядкового (line spacing) інтервалів, вирівнювання текстових блоків, застосування ефектів (тіні, контури, неонове свічення, текст по колу). Лабораторна робота 4. Верстка інформаційного плаката для ділового заходу. Підбір та налаштування гармонійної шрифтової пари, ручне регулювання інтервалів для підвищення легкості сприйняття тексту, вирівнювання інформаційних блоків за єдиною вертикальною віссю та застосування стриманих текстових ефектів.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK5	Тема 5. Формати графічних файлів та основи обробки зображень у Canva	Лекція 5. Порівняльний аналіз растрової (jpeg, png, webp) та векторної (svg, pdf) графіки. Поняття роздільної здатності зображення (dpi/ppi), стиснення даних без втрати якості та прозорості (альфа-канал). Інструменти обробки растрових зображень в безкоштовній версії Canva: кадрування, обертання, регулювання яскравості, контрастності, насиченості та відтінків. Використання фотофільтрів та маскування зображень за допомогою рамок (frames) та сіток (grids). Лабораторна робота 5. Імпорт зовнішніх растрових фотографій та їх первинна обробка. Налаштування тонального балансу портрета спікера за допомогою інструментів корекції, маскування фотографії у круглий векторний фрейм та інтеграція фірмового векторного svg-логотипу з збереженням його масштабованості та прозорості фону	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
Змістовний модуль 2. Робота з медіафайлами, макетування та спільна робота у хмарному середовищі				
OK6	Тема 6. Робота з векторними елементами та графічною бібліотекою	Лекція 6. Використання безкоштовної бази векторних ілюстрацій, базових елементів та геометричних фігур у Canva. Особливості масштабування та перефарбовування векторних об'єктів. Інструменти точного позиціонування: переміщення шарів по висоті (forward/backward), групування елементів, вирівнювання за краями та	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)

Код к/п	Компоненти програми		Кількість годин/ кредитів ЄКТС	Форма контролю
		розподіл відстані між об'єктами за допомогою функції автоматичного впорядкування (tidy up). Лабораторна робота 6. Створення структурованої блок-схеми бізнес-процесу або організаційної структури компанії. Використання стандартних геометричних фігур, налаштування їх колірної кодування за типами процесів, точне вирівнювання елементів та з'єднання їх динамічними векторними лініями-стрілками.		
OK7	Тема 7. Композиція та макетування. Брендинг і створення фірмових шаблонів Підготовка матеріалів для соціальних мереж	Лекція 7. Складові візуальної ідентичності бренду: логобук, правила розміщення фірмових знаків, колірні стандарти та шаблони носіїв. Робота в умовах обмежень безкоштовної версії Canva (створення альтернативного бренд-кіту у вигляді окремого робочого макета з палітрами та зразками шрифтів). Побудова та збереження шаблонів для багаторазового використання. Лабораторна робота 7. Розроблення брендованого шаблону публікації для соціальних мереж або картки товару. Створення макета-зразка з корпоративними атрибутами, блокування ключових елементів дизайну від випадкового редагування та тестування шаблону шляхом заміни текстового наповнення та ілюстрацій для різних бізнес-продуктів.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
OK8	Тема 8. Багатосторінкові документи та презентації. Структурування інформації. Візуалізація аналітичних даних та робота з таблицями	Лекція 8. Правила та методи візуалізації кількісної інформації в ділових комунікаціях. Інструменти створення інтерактивних діаграм у Canva: лінійні графіки, стовпчикові діаграми, кругові та кільцеві діаграми. Ручне введення числових показників та імпорт даних із зовнішніх хмарних таблиць Google Sheets. Використання інструменту побудови таблиць: додавання рядків/стовпців, налаштування границь, заливки та стилізація комірок таблиці. Лабораторна робота 8. Побудова односторінкового аналітичного дашборду підприємства. Створення таблиці з фінансовими показниками, побудова стовпчикової діаграми структури витрат та лінійного графіка динаміки прибутку шляхом синхронізації діаграм Canva з підготовленим зовнішнім файлом Google Sheets.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)

Код к/п	Компоненти програми		Кількість годин/кредитів ЄКТС	Форма контролю
ОК9	Тема 9. Створення багатосторінкових інтерактивних презентацій та медіа-дизайн. Анімація та відеоеlementи у безкоштовній версії	Лекція 9. Логічна структура презентації (pitch deck). Налаштування переходів між слайдами та створення плавної анімації появи окремих текстових та графічних елементів (вхід, вихід, пульсація). Робота з мультимедіа: вбудовування аудіо та відеоматеріалів, монтаж медіафайлів безпосередньо в Canva. Використання інструменту презентаційного запису (Canva Present and Record) для створення відеодоповідей. Лабораторна робота 9. Створення інтерактивного 5-слайдового проєкту. Налаштування анімаційних ефектів з часовими лініями (timing), вбудовування промо-відео у фрейм ноутбука на слайді, створення внутрішньої гіпертекстової навігації по слайдах презентації та запис короткого відеовиступу спікера за допомогою інструменту Canva Recording.	6 / 0,2	Завдання за темами (лабораторні роботи)
ОК 10	Тема 10. Інтеграція хмарних сервісів та експорт готових проєктів	Лекція 10. Хмарні технології спільної роботи над дизайном у реальному часі: налаштування доступу за посиланням (перегляд, коментування, редагування), спільна робота, створення гілок обговорення. Інтеграція Canva з іншими онлайн-сервісами (Google Drive, Google Maps, YouTube). Особливості підготовки файлів до експорту: вибір форматів залежно від мети (як-от pdf для друку з випусками під обріз Bleed, стандартний pdf для розсилки, png/jpeg високої якості для веб-сторінок, mp4 для анімованих матеріалів). Лабораторна робота 10. Командне виконання фінальної збірки проєкту: спільне коментування та коригування дизайну презентації командою з кількох осіб, додавання інтерактивної карти розташування офісу через Google Maps, перевірка макетів на помилки та експорт матеріалів у форматі pdf для друку з мітками обрізування та високою роздільною здатністю.	4 / 0,13	Завдання за темами (лабораторні роботи)
А. 1	Залік		2 / 0,07	Підсумкова лабораторна робота
	РАЗОМ		30 / 2,0	

* 6 академічних годин включають 4 години аудиторної та 2 години самостійної роботи

№	Опис завдань підсумкової лабораторної роботи	Бал
1	Налаштувати індивідуальну робочу область Canva за заданими точними геометричними розмірами (у пікселях або міліметрах) для макета бізнес-документа.	2
2	Розробити модульну сітку (Layout Grid) та встановити систему напрямних для забезпечення геометричного вирівнювання елементів макета.	2
3	Обґрунтувати вибір колірної гами проєкту, побудувавши гармонійну колірну палітру з кодами HEX (#) у текстовому полі на робочому аркуші.	2
4	Підібрати та налаштувати шрифтову пару (шрифт для заголовочної частини та шрифт для основного тексту), дотримуючись правил типографіки.	2
5	Створити та застосувати власні стилі текстових блоків за ієрархією (Заголовок 1, Заголовок 2, Основний текст) для всього проєкту.	2
6	Оформити титульну сторінку (обкладинку) бізнес-плану з дотриманням закону оптичного центру та збалансованого співвідношення тексту й полотна.	2
7	Створити унікальний елемент візуальної ідентичності (логотип) стартапу, використовуючи та комбінуючи базові геометричні фігури Canva.	2
8	Побудувати інтерактивне меню навігації багатосторінкової презентації з використанням внутрішніх гіперпосилань між сторінками.	2
9	Імпортувати первинні аналітичні зображення (фотографії), виконати їх кольорокорекцію (яскравість, контраст, насиченість) та маскування у фрейми.	2
10	Інтегрувати у проєкт масштабовану векторну графіку (формат SVG) та адаптувати її колірні компоненти під фірмову палітру.	2
11	Побудувати інформаційну таблицю показників бізнес-моделі, налаштувати границі, заливку комірок та вирівнювання тексту за напрямками.	2
12	Візуалізувати фінансові показники проєкту, побудувавши стовпчикову чи кругову діаграму з ручним введенням числових даних.	2
13	Здійснити імпорт статистичних даних та синхронізувати аналітичну діаграму Canva із зовнішньою хмарною таблицею Google Sheets.	2
14	Скласти та оформити графічну блок-схему ключового бізнес-процесу або організаційну структуру підприємства за допомогою вбудованих інструментів.	2
15	Розробити індивідуалізований шаблон картки товару чи рекламного банера, заблокувавши фонові елементи від випадкового редагування іншими.	2
16	Додати у проєкт інтерактивний елемент геоприв'язки шляхом вбудовування динамічного віджета карти місцезнаходження офісу з Google Maps.	2
17	Спроекувати презентаційний слайд-документ (pitch deck) на основі раніше розробленого шаблону та корпоративних кольорів.	2
18	Налаштувати плавні анімаційні переходи між слайдами та індивідуальні часові коди (таймінги) елементів.	2
19	Організувати спільний доступ до проєкту для співавторів з правами коментування та продемонструвати історію версій.	2
20	Виконати фінальну перевірку макета та експортувати готовий документ у форматі PDF для друку з мітками обрізування та високою роздільною здатністю.	2
РАЗОМ		40

Переведення отриманих балів у 100-бальну шкалу відбувається за формулою:

Підсумкова кількість балів = Кількість отриманих балів за підсумкову лабораторну * 2,5
(із округленням за правилами математики)

У разі використання накопичувальної шкали ХНЕУ ім. С. Кузнеця за підсумкову лабораторну роботу здобувач отримує максимум 40 балів, за виконання поточних лабораторних робіт – максимум 60 балів (по 6 балів за кожну тему).

**Відомості про рівні та ступені освіти та їх відповідність НРК України,
QF-EHEA та EQF-LLL**

Рівень вищої освіти	НРК України	QF-EHEA	EQF-LLL
Початковий рівень (короткий цикл) вищої освіти	5 рівень	Короткий цикл	5
Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти	6 рівень	Перший цикл	6
Другий (магістерський) рівень вищої освіти	7 рівень	Другий цикл	7
Третій (освітньо-науковий) рівень вищої освіти	8 рівень	Третій цикл	8