

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ І.І. МЕЧНИКОВА
Кафедра математичного забезпечення комп'ютерних систем

“ЗАТВЕРДЖУЮ”
Проректор з науково-педагогічної роботи

“09” 09 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВП12.1 «Графічний дизайн Canva»

(назва навчальної дисципліни)

Рівень вищої освіти Перший (бакалаврський)

Галузь знань 12 – Інформаційні технології

Спеціальність 122 – Комп'ютерні науки
(код і назва спеціальності)

Освітньо-професійна програма Комп'ютерні науки
(назва ОПП/ОНП)

Робоча програма навчальної дисципліни «Графічний дизайн Canva» – Одеса: ОНУ, 2025. – 1213 с.

Розробники: (вказати прізвища, наукові ступені, вчені звання та посади розробників)
Єпик М.О. к.т.н., доцент, доцент кафедри КСТ

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри комп'ютерних систем та технологій

Протокол № 1 від. "28" 08 20__ р.

Завідувач кафедри


(підпис)

(Юрій ГУНЧЕНКО)
(прізвище та ініціали)

Погоджено із гарантом ОПІ «Комп'ютерні науки»


(підпис)

(Алла КАМШЧІКОВА)
(Ім'я ПРІЗВИЩЕ)

Схвалено навчально-методичною комісією (НМК) з ІТ спеціальностей факультету МФІТ

Протокол № 1 від. "28" 08 2025 р.

Голова НМК


(підпис)

(Лариса МАРТИНОВИЧ)
(Ім'я ПРІЗВИЩЕ)

Переглянуто та затверджено на засіданні кафедри _____

Протокол № ____ від. " ____ " _____ 20__ р.

Завідувач кафедри

(підпис)

(_____)
(Ім'я ПРІЗВИЩЕ)

Переглянуто та затверджено на засіданні кафедри _____

Протокол № ____ від. " ____ " _____ 20__ р.

Завідувач кафедри

(підпис)

(_____)
(Ім'я ПРІЗВИЩЕ)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Загальна кількість: кредитів – 4 годин – 120 змістових модулів – 2	Галузь знань <u>12 – Інформаційні технології</u> Спеціальність <u>122 – Комп’ютерні науки</u> Рівень вищої освіти: <u>Перший (бакалаврський)</u>	Вільного вибору студентів	
		Рік підготовки:	
		4-й	-й
		Семестр	
		7-й	-й
		Лекції	
		34 год.	год.
		Практичні, семінарські	
		год.	год.
		Лабораторні	
		17 год.	год.
		Самостійна робота	
		69 год.	год.
		у т.ч. ІНДЗ*:	
		Форма підсумкового контролю: залік	

* – за наявності

2. Мета навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни є формування знань та вмінь здобувачів у галузі графічного дизайну з використанням методів обробки графічної, звукової та відео інформації засобами сучасного програмного забезпечення.

Завдання:

- ознайомлення з основними можливостями графічного редактора Canva;
- засвоєння знань про створення графічних об'єктів та візуального контенту;
- опанування онлайн-платформи для графічного дизайну Canva.

Процес вивчення дисципліни спрямований на формування елементів наступних **компетентностей**:

а) загальних:

ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу.

ЗК2. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК6. Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями.

ЗК8. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

б) фахових:

СК11. Здатність до інтелектуального аналізу даних на основі методів обчислювального інтелекту включно з великими та погано структурованими даними, їхньої оперативної обробки та візуалізації результатів аналізу в процесі розв'язування прикладних задач.

Програмні результати навчання:

ПР1. Застосовувати знання основних форм і законів абстрактно-логічного мислення, основ методології наукового пізнання, форм і методів вилучення, аналізу, обробки та синтезу інформації в предметній області комп'ютерних наук.

Очікувані результати навчання. У результаті вивчення дисципліни «Графічний дизайн Canva» здобувач має **знати:**

- основи роботи з графічним редактором Canva;

вміти:

- створювати графічні об'єкти та візуальний контент;
- використовувати шаблони;
- створювати різні типи дизайну;
- редагувати зображення та відео;
- працювати з текстом;
- користуватись інструментами ШІ для роботи над проектом;
- створювати матеріали для навчального процесу;
- розробляти дизайн для використання на інших платформах.

3. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. *Основи роботи з графічним редактором Canva*

Тема 1. *Вступ до Canva.* Що таке Canva та для чого вона потрібна. Версії Canva: Free, Pro, Teams. Огляд інтерфейсу платформи. Створення акаунту та налаштування робочого середовища. Посібник по шаблонах: як вибрати відповідний формат.

Тема 2. *Основи роботи з дизайном.* Робоча панель: шари, сторінки, історія змін. Робота з текстом: стилі, типографіка, відступи. Кольори: фірмова палітра, градієнти, кольорні схеми. Фігури, лінії, іконки. Використання стікерів та елементів. Безпечні поля, вирівнювання, сітки.

Тема 3. *Робота з зображенням та відео.* Завантаження власних фото та відео. Видалення фону, фоторедактор, корекція. Використання бібліотеки фото у Canva. Анімація елементів. Обрізка відео, перехід між сценами. Додавання музики та озвучки. Створення резюме.

Тема 4. *Дизайн для соціальних мереж.* Пост Instagram, Facebook, LinkedIn. Stories та Reels обкладинки. Банери YouTube, обкладинки відео. Візуальна айдентика бренду. Контент-плани та серійність дизайнів.

Тема 5. *Презентації у Canva.* Використання професійних шаблонів. Smart Presentation та Magic Design. Додавання графіків, діаграм. Інтерактивні елементи. Презентація онлайн та експорт у PDF/MP4.

Тема 6. *Друковані матеріали.* Візитівки, флаєри, буклети. Постери та мерчі (брендова продукція). Технічні вимоги для друку. Експорт у PDF Print та збереження макетів.

Змістовий модуль 2. *Просунуті інструменти Canva*

Тема 7. *Просунуті інструменти Canva Pro & AI.* Brand Kit: логотипи, шрифти, палітри. Magic Write (AI-тексти). Magic Replace, Magic Design, Magic Expand. Створення власних шаблонів. Папки, спільний доступ, командна робота.

Тема 8. *Поради дизайнера.* Як робити візуал «не як у всіх». Помилки початківців. Стиль, композиція, мінімалізм.

4. Структура 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
Змістовий модуль 1. <i>Основи роботи з графічним редактором Canva</i>												
<i>Тема 1</i> Вступ до Canva	10	2				8						

<i>Тема 2</i> Основи роботи з дизайном	12	4			8						
<i>Тема 3</i> Робота з зображенням та відео	18	6		4	8						
<i>Тема 4</i> Дизайн для соціальних мереж	16	4		3	9						
<i>Тема 5</i> Презентації у Canva	16	4		3	9						
<i>Тема 6</i> Друковані матеріали	17	4		4	9						
Разом за змістовним модулем 1	89	24		14	51						
Змістовий модуль 2. Просунуті інструменти Canva											
<i>Тема 7</i> Просунуті інструменти Canva Pro & AI	18	6		3	9						
<i>Тема 8</i> Поради дизайнера	13	4			9						
Разом за змістовним модулем 2	31	10		3	18						
Усього годин	120	34		17	69						
Загальна кількість годин	120	34		17	69						

5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Семінарські заняття не передбачено	0

6. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Практичних занять не передбачено	0

7. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Створення відеколажу з окремих фото, створення та редагування відео	4
2	Створення відеоконтенту для соцмереж	3
3	Створення презентації з та без використання шаблонів з використанням ітеративних елементів	3
4	Створення друкованих матеріалів: листівка, візитка, флаєр, буклет з та без використання шаблонів та анімації	4
5	Робота з просунутими інструментами: створення власних шаблонів, спільний доступ, командна робота	3
	Разом	17

8. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна	Заочна
1	Тема 1 Вступ до Canva	8	
2	Тема 2 Основи роботи з дизайном	8	
3	Тема 3 Робота з зображенням та відео	8	
4	Тема 4 Дизайн для соціальних мереж	9	
5	Тема 5 Презентації у Canva	9	
6	Тема 6 Друковані матеріали	9	
7	Тема 7 Просунуті інструменти Canva Pro & AI	9	
8	Тема 8 Поради дизайнера	9	
	Разом	69	

В якості самостійної роботи здобувач може пройти професійні курси, тренінги, професійне стажування, онлайн-курси, громадську освіту, отримати відповідний сертифікат на освітніх платформах, що може бути зараховано як періодичний, поточний та фрагмент підсумкового контролю. Пропонуються до розгляду такі курси, які можуть бути визнані як періодичний, поточний контроль та/або бонусні бали (за бажанням здобувача):

Назва освітньої платформи, назва онлайн курсу, короткий опис, посилання	Дотично до теми (та/або компетентності, результати навчання, що формуються)
Coursera Build a Professional Resume using Canva https://www.coursera.org/projects/build-a-professional-resume-using-canva	Тема 3
Udemy Як створити презентацію у Canva https://www.udemy.com/course/marketograf_ca_nva/	Тема 5

Coursera Public Speaking with Canva https://www.coursera.org/projects/public-speaking-canva	Тема 7
Coursera Presenting Data Using Charts with Canva https://www.coursera.org/projects/presenting-data-using-charts-canva	Тема 5
Coursera Use Canva to Create Social Media Marketing Designs https://www.coursera.org/projects/using-canva-create-social-media-marketing-design	Тема 4

Здобувач може самостійно обрати ресурси, які будуть відповідати навчальній дисципліні. Для зарахування в якості періодичного, поточного або фрагмента підсумкового контролю здобувач має подати документ, що підтверджує неформальну освіту, програму, зробити опис компетентностей та результатів навчання, сформованих під час неформальної освіти.

Викладач залишає за собою право перевірити сформованість перелічених компетентностей та результатів навчання.

9. Методи навчання

За джерелом подання та сприймання навчальної інформації використовуються словесні (лекція, бесіда), наочні (ілюстрація, демонстрація), практичні (досліди, вправи, навчальна праця, лабораторні роботи студентів) методи.

За характером пізнавальної діяльності здобувачів використовуються пояснювально-ілюстративний і репродуктивний методи, проблемне викладання, частково-пошуковий і дослідницький методи.

Залежно від основної дидактичної мети і завдань використовуються методи усного викладу знань, закріплення навчального матеріалу, самостійної роботи здобувачів з осмислення й засвоєння нового матеріалу, роботи із застосуванням знань на практиці та вироблення вмінь і навичок, перевірки та оцінювання знань, умінь і навичок.

10. Форми контролю і методи оцінювання

Формою підсумкового контролю навчальної дисципліни ВП12.1 «Графічний дизайн Canva» є диференційований залік.

Поточний контроль – це контроль за темами 1-8 навчальної дисципліни. Періодичний – контроль за змістовими модулями 1 і 2.

Методами поточного контролю є комп'ютерне тестування (Теми 1, 2, 8) та захист результатів лабораторних робіт (Теми 3-7).

Періодичний контроль здійснюється за допомогою обчислення суми балів поточного контролю за темами, що входять до складу змістовного модуля.

Критерій оцінювання – це ознака, на основі якої проводиться оцінювання будь-чого і яка є мірою оцінки. Критерії оцінювання визначаються за допомогою

якісних показників та ознак, що демонструють рівень сформованості навчальних досягнень здобувачів вищої освіти і трансформуються в оцінку згідно затвердженої шкали.

Результати академічної успішності студентів виставляються у вигляді оцінки за національною шкалою, 100-бальною та шкалою ЄКТС. У таблиці нижче наведено критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти з навчальної дисципліни ВП12.1 «Графічний дизайн Canva».

Оцінка за національною шкалою для заліку та іспиту	100 бальна шкала/ Оцінка ECTS	Теоретична підготовка
Зараховано/ відмінно	90-100/ A	Здобувач у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно, розгорнуто, обґрунтовано та аргументовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей. Здобувач демонструє чітке знання відповідних категорій, їх змісту, розуміння їх взаємозв'язку, правильно формулює тлумачення відповідних понять, демонструє знання змісту передбачених програмою питань, робить самостійні висновки. Здобувач вміє самостійно знаходити додаткову інформацію та використовувати її для реалізації поставлених завдань, вільно використовує нові інформаційні технології для поповнення знань.
Зараховано / добре	85-89 / B	Здобувач достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, використовуючи при цьому обов'язкову літературу, застосовує знання для розв'язання стандартних ситуацій, самостійно аналізує, узагальнює і систематизує навчальну інформацію, але допускає неточності, які не є суттєвими для характеристики предмету питання та не впливають істотно на загальну характеристику того чи іншого явища (поняття).
Зараховано / добре	75-84 / C	Здобувач виявляє загалом високий рівень знань щодо всієї програми навчальної дисципліни, на достатньому рівні володіє навчальним матеріалом, застосовує знання для розв'язання стандартних ситуацій, але не вміє самостійно аналізувати деякі питання, не завжди повністю переконливо аргументувати свої відповіді, допускає незначні неточності.

Зараховано / задовільно	70-74 / D	Здобувач володіє навчальним матеріалом на репродуктивному рівні або відтворює певну частину навчального матеріалу з елементами логічних зв'язків. Здобувач знає основні поняття навчального матеріалу, але має ускладнення під час виділення суттєвих ознак вивченого, а також під час виявлення причинно-наслідкових зв'язків та формулювання висновків.
Зараховано / задовільно	60-69 / E	Здобувач не повною мірою розуміє предмет навчальної дисципліни, наявні недоліки у розкритті змісту понять. Здобувач надає нечіткі характеристики відповідних явищ, викладає свої думки з істотним порушенням логіки подання матеріалу.
Не зараховано з можливістю повторного складання	35-59 / FX	Здобувач неправильно розкриває сутність базових питань навчальної дисципліни, допускає суттєві змістові помилки, володіє навчальним матеріалом поверхнево й фрагментарно, безсистемно виокремлює випадкові ознаки вивченого, не вміє сформулювати свою думку та викласти її в логічній послідовності, робити узагальнення та висновки.
Не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	0-34 / F	Здобувач не знає основних положень навчальної дисципліни, не володіє навчальним матеріалом.

11. Питання для підсумкового контролю

1. Які основні типи проєктів можна створювати у Canva?
2. Що таке шаблон (template) у Canva?
3. Які основні елементи інтерфейсу Canva?
4. Як додати текст до дизайну?
5. Як змінити шрифт і розмір тексту?
6. Як додати зображення або фото з бібліотеки Canva?
7. Як завантажити власне зображення у Canva?
8. Що таке «елементи» і як їх використовувати?
9. Як обертати об'єкти у Canva?
10. Як групувати декілька елементів?
11. Як змінити прозорість (opacity) елементів?
12. Для чого потрібні шари (layers)?
13. Як змінити колір тексту або фону?
14. Як додати градієнт або фонову текстуру?
15. Як застосувати фільтри до зображень?

16. Які формати файлів підтримує Canva при експорті?
17. Як поділитися проєктом із іншими користувачами?
18. Що таке спільне редагування у Canva і як ним користуватися?
19. Як створити анімацію або відео в Canva?
20. Як використовувати інтеграції Canva з соціальними мережами?
21. Що таке «маски» (frames) у Canva і як їх використовувати?
22. Як додати анімований елемент до дизайну?
23. Для чого використовуються графіки та діаграми у Canva?
24. Як додати власні шрифти у Canva Pro?
25. Як зробити фон прозорим у зображенні?
26. Що таке «брендбук» у Canva і як його створити?
27. Чим відрізняються шаблони Canva від порожніх проєктів?
28. Як видалити частину відео і прибрати його звук?
29. Чи можна використовувати відео при створення відеколажу?
30. Чи можна використовувати презентацію, створену у Canva для роботи у PowerPoint?

12. Розподіл балів, які отримують студенти

Поточний та періодичний контроль								Сума балів
Змістовний модуль 1						Змістовний модуль 2		100
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	
10	10	15	10	10	15	20	10	

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Загальна сума балів	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
90-100	A	відмінно	зараховано
85-89	B	добре	
75-84	C		
70-74	D	задовільно	
60-69	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

13. Навчально-методичне забезпечення

Робоча програма навчальної дисципліни; силабус; навчально-методичні матеріали для лекцій; плани лабораторних занять, хмарне сховище Google Drive, графічний редактор Canva (canva.com).

14. Рекомендована література

Основна

1. Романюк О.Н., Кательніков Д.І., Косовець О. П. Веб-дизайн і комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. – Вінниця: ВНТУ, 2017. – 147 с.
URL: https://pz.vntu.edu.ua/media/uploads/metod/design/kd_posibnik.pdf
2. Cath Caldwell. Книга Graphic Design for Everyone. – Dorling Kindersley, 2019. – 224 р.
URL: <https://www.britishbook.ua/detail/graphic-design-for-everyone/>
3. Вайт, Алекс В. Основи графічного дизайну/ пер. з англ. Л. Куцюк, О. Пилипенко. 3-е вид. Київ: ArtHuss, 2023. – 240 с. URL: <https://nashformat.ua/products/osnovy-grafichnogo-dyzajnu.-trete-vydannya-929581?srsltid=AfmBOop-Apw4PbucrMqHjtFQyvJgXreqNeT2JxPUUHwXuoFl-XB2EBbh>

Додаткова

1. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну / О. Г. Пасічник, О. В. Пасічник, І. В. Стеценко : [Навч. посіб.]. – К.: Вид. група ВHV. – 2019. – 336 с.
URL: <https://online.fliphtml5.com/nndfq/lcbx/#p=1>
2. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Книга Графічний дизайн. Нові основи. – Київ: ArtHuss, 2020. – 264 с.
URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/grafichniy-dizajn-novi-osnovi.html>

15. Електронні інформаційні ресурси

1. Canva (офіційний сайт) – URL: <https://www.canva.com/>
2. Що таке Canva? URL: <https://goit.global.ua/articles/canva-shcho-tse-take-iak-korystuvatysia-holovni-funktsii/>
3. Сервіс Canva: якісне створення візуального контенту. – URL: <https://naurok.com.ua/post/servis-canva-yakisne-stvorenniya-vizualnogo-kontentu>