

Міністерство освіти і науки України
Державний торговельно-економічний університет
Факультет технологій та бізнесу

ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПАКЕТ

**Європейська кредитно-трансферна система
(ЄКТС)**

Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В2 Дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн
Освітній ступінь	магістр

Київ 2026

3. Освітня програма
3.1. ПРОФІЛЬ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

1- ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ	
Повна назва ЗВО та структурного підрозділу	Державний торговельно-економічний університет Факультет технологій та бізнесу Кафедра дизайну
Рівень вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу	Другий (магістерський) рівень вищої освіти Кваліфікація – Магістр дизайну
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	B2 Дизайн
Спеціалізація	B2.01 Графічний дизайн
Назва освітньої програми	Графічний дизайн
Обмеження щодо форм навчання	Обмеження відсутні
Відповідність стандарту вищої освіти МОН України	Відповідає стандарту вищої освіти МОН України (наказ № 1433 від 21.12.2018 р.)
Тип диплома та обсяг освітньої програми	Диплом магістра, одиничний. Обсяг освітньо-професійної програми – 90 кредитів ЄКТС. Нормативний строк підготовки 1 рік 4 місяці
Наявність акредитації	-
Цикл, рівень вищої освіти	НРК України – 7 рівень, FQ-EHEA – другий цикл, EQF-LLL-7 рівень
Передумови вступу на освітню програму	Наявність ступеня бакалавра, освітньо-кваліфікаційний рівень «спеціаліст»
Мова(и) викладання	Українська
Термін дії освітньої програми	До затвердження нової редакції освітньо-професійної програми
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	https://knute.edu.ua/
2-МЕТА ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ	
Підготовка висококваліфікованих фахівців, здатних розв'язувати складні задачі та практичні проблеми у галузі графічного дизайну або у процесі навчання, що передбачає проведення наукових і проєктних досліджень, впровадження інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.	
3-ХАРАКТЕРИСТИКА ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ	

<i>Предметна область</i>
Об'єкт: об'єкти та процеси графічного дизайну в промисловій, побутовій, суспільній, соціокультурній сферах життєдіяльності людини. Цілі навчання: формування фахівців, здатних розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає проведення наукових і проєктних досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог. Теоретичний зміст предметної області: поняття, концепції, принципи дизайну та їх використання для забезпечення якості предметно-просторового та візуально-інформаційного середовища, заданих властивостей та естетичних характеристик об'єктів дизайну (за спеціалізаціями). Методи, методики та технології: теорія і методологія проведення наукових та проєктних досліджень у сфері дизайну; інноваційні стратегії проєктування об'єктів дизайну; методика викладання мистецьких (дизайнерських) дисциплін. Інструменти та обладнання: обладнання, техніки та технології роботи у відповідних матеріалах, сучасні програмні продукти, що застосовуються у сфері дизайну (за спеціалізаціями).
<i>Орієнтація освітньої програми</i>
Освітньо-професійна програма. Орієнтована на комплексну підготовку висококваліфікованих фахівців у галузі графічного дизайну, здатних інтегрувати концептуальне художньо-проєктне мислення, інноваційні технології та стратегії візуальних комунікацій у реалізацію складних дизайнерських проєктів. Програма забезпечує збалансоване поєднання поглибленої фахової підготовки (у сферах концептуального проєктування, брендингу та презентаційних практик) із розвитком управлінських і дослідницьких компетентностей. Випускники програми здатні ефективно вирішувати складні проєктно-виробничі завдання, працювати в багатoproфільних командах, здійснювати інноваційну діяльність та успішно адаптуватися до вимог динамічного ринку індустрії дизайну.
<i>Основний фокус освітньої програми</i>
Програма сфокусована на підготовці фахівців, здатних на високому концептуальному рівні інтегрувати теоретичні знання, науково-дослідницьку логіку та практичні навички для розв'язання складних творчих, наукових, виробничих та управлінських завдань у сфері візуальних комунікацій. Акцент на генерації інноваційних проєктних ідей, стратегічному брендингу, застосуванні сучасних методів концептуального проєктування, цифрових технологій, а також на розвитку управлінських, правових та педагогічних компетентностей у дизайні для створення оригінальних, естетичних, функціональних та конкурентоспроможних рішень у графічному дизайні. Ключові слова: графічний дизайн, візуальні комунікації, концептуальне проєктування, інноваційні технології, брендингові практики, проєктний менеджмент, наукові дослідження, педагогічні технології, інтелектуальна власність, креативність.

Особливості програми	
- Спрямованість на підготовку фахівців, здатних розробляти складні, масштабні та концептуальні інноваційні проекти у провідних сферах сучасного графічного дизайну — стратегічному брендингу, рекламному дизайні, створенні фірмового стилю та систем візуальних комунікацій. - Забезпечення індивідуальної освітньої траєкторії та реалізація студентоцентрованого підходу через надання здобувачам вищої освіти можливості гнучкого вибору навчальних дисциплін для формування власного професійного профілю відповідно до їхніх особистих творчих інтересів та кар'єрних цілей. - Акцент на глибокій інтеграції художньо-концептуального мислення, креативних стратегій та новітніх інноваційних і цифрових технологій на всіх етапах проєктування, візуалізації та реалізації дизайнерських рішень. - Збалансоване поєднання дослідницьких, управлінських та педагогічних компетентностей, що передбачає розвиток лідерського потенціалу здобувача, навичок проєктного менеджменту, правового захисту інтелектуальної власності, методології наукових досліджень та педагогічних технологій, що дозволяє випускникам успішно працювати у міждисциплінарних командах, обіймати керівні посади в індустрії дизайну або здійснювати науково-педагогічну діяльність. - Практична підготовка через співпрацю зі стейкхолдерами, участь у реальних проєктах, стажуваннях і практичних заняттях.	
4-ПРИДАТНІСТЬ ВИПУСКНИКІВ ДО ПРАЦЕВЛАШТУВАННЯ ТА ПОДАЛЬШОГО НАВЧАННЯ	
Придатність до працевлаштування	
Фахівці здатні виконувати професійну роботу арт-директора, дизайнера в рекламних агенціях, засобах масової інформації, компаніях, малих підприємствах, що працюють в галузі готельно-ресторанного бізнесу, поліграфічної діяльності, інформації та телекомунікацій, мистецькій та науковій і технічній діяльності, освіті. Згідно з класифікатором професій ДК 003:2010: 2452.1 Дизайнер-дослідник 2452.2 Дизайнер (художник-конструктор) Дизайнер графічних робіт Дизайнер пакування 2452.2 Художник з комбінованих зйомок Художник-графік телебачення Художник-мультиплікатор Член колегії (художньо-експертної) 2455.2 Керівник (студії за видами мистецтва та художньої творчості, любительського об'єднання, клубу за інтересами та ін.) 2310.2 Викладач вищого навчального закладу Асистент 2320 Викладач професійно-технічного навчального закладу Вчитель середнього навчально-виховного закладу 1237.2 Завідувач (начальник) відділу (науково-дослідного, конструкторського,	

проектного та ін.)
 13 Керівники малих підприємств без апарату управління
 Менеджер (управитель) або власник дизайн-студії, агенції, салону, виставкового центру, мистецької галереї, дитячої художньої школи, ізоустудії; президент (голова) професійних асоціацій та спілок; головний художник / архітектор при міських, районних адміністраціях; приватний дизайнер (фізична особа підприємець).

Подальше навчання

Можливість навчання за програмою третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти (доктор філософії), третього циклу FQ-EHEA, 8 рівня EQF-LLL та 8 рівня НРК України.

5-ВИКЛАДАННЯ ТА ОЦІНЮВАННЯ

Викладання та навчання

Студентоцентроване навчання, практикоорієнтоване навчання, самонавчання, проблемноорієнтоване навчання.

Форми організації освітнього процесу: лекції, лабораторні роботи, практичні заняття у спеціалізованих лабораторіях-майстернях, самостійна робота, навчання через практичну підготовку та професійне стажування, консультації із викладачами, підготовка до захисту кваліфікаційної роботи, розробка фахових комплексних дизайн-проектів.

Оцінювання

Екзамени, заліки, опитування-дискусії, усні презентації, кваліфікаційна робота. Оцінювання результатів навчання студентів здійснюється відповідно до «Положення про оцінювання результатів навчання студентів та аспірантів у ДТЕУ» та передбачає проведення таких контрольних заходів: поточний та підсумковий контроль, атестація.

Поточний контроль проводиться на практичних (лабораторних) заняттях та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Він передбачає оцінювання теоретичної підготовки студентів шляхом проведення експрес-тестувань, презентації науково-теоретичних повідомлень та аналітичних кейсів, а також перевірку набутих компетентностей і практичних навичок під час захисту результатів лабораторних та практичних робіт.

Підсумковий контроль – контрольні заходи, що передбачають встановлення відповідності (вимірювання, оцінювання) здобутих особою результатів навчання вимогам освітньої програми у частині відповідного освітнього компонента, що здійснюється в університеті у формі заліку, екзамену, екзаменаційного перегляду.

Результати навчання студентів у ДТЕУ оцінюються за 100-бальною шкалою, де: 60-100 балів – результати навчання, що дають студенту право здобути кредити ЄКТС; 0-59 балів – незадовільні результати навчання, що не дають студенту право здобути кредити ЄКТС.

6-ПРОГРАМНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

Інтегральна компетентність

Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.

Загальні компетентності	
1	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
2	Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.
3	Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).
4	Здатність працювати в міжнародному контексті.
5	Здатність розробляти та керувати проєктами.
6	Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.
Спеціальні (фахові, предметні) компетентності	
1	Здатність здійснювати концептуальне проєктування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог (за спеціалізацією).
2	Здатність проведення проєктного аналізу усіх впливових чинників і складових проєктування та формування авторської концепції проєкту.
3	Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.
4	Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну.
5	Володіння теоретичними і методичними засадами навчання та інтегрованими підходами до фахової підготовки дизайнерів; планування власної науково-педагогічної діяльності.
6	Здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій.
7	Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.
8	Здатність вести ефективну економічну діяльність у сфері дизайну.
9	Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги).
10	Вміння переконливо демонструвати споживачу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту.
7-ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ	
1	Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.
2	Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.
3	Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.
4	Представляти результати діяльності у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами.
5	Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту

6	Формувати проєктні складові у межах проєктних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності.
7	Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну.
8	Здійснювати передпроєктний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проєктування; формулювати авторську концепцію проєкту.
9	Застосовувати методику концептуального проєктування та здійснювати процес проєктування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну.
10	Критично опрацьовувати художньо-проєктний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю.
11	Визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямків з урахуванням генезису сучасного художнього процесу в дизайні; мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури.
12	Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати правила оформлення прав інтелектуальної власності.
13	Обирати оптимальні методи викладання матеріалу студентській аудиторії в межах фахових компетентностей; вміти програмувати, організовувати та здійснювати навчально-методичне забезпечення фахових дисциплін.
14	Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом (за спеціалізаціями).
15	Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проєктних завдань (за спеціалізаціями).
16	Формувати дизайн-маркетингову стратегію позиціонування та просування продуктів дизайну (товарів і послуг) на внутрішньому та глобальному ринках.
17	Управляти процесом вироблення продукту дизайну (товарів і послуг) на різних етапах брендингу та ребрендингу (за спеціалізаціями).

8- РЕСУРСНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОГРАМИ

Кадрове забезпечення

Повністю відповідає Ліцензійним вимогам провадження освітньої діяльності. Реалізацію освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» здійснюють науково-педагогічні працівники з науковим ступенем та/або вченим званням, які відповідають вимогам чинного законодавства України, мають достатній рівень наукової і професійної кваліфікації. До освітнього процесу також залучаються фахівці-практики і представник професійних об'єднань та іноземні партнери. Всі науково-педагогічні працівники кожні п'ять років проходять стажування / підвищення кваліфікації.

Матеріально-технічне забезпечення

Повністю відповідає Ліцензійним вимогам провадження освітньої діяльності. Для

зручності здобувачів вищої освіти функціонують корпоративна система дистанційного навчання та автоматизована система управління освітнім процесом «МІА: Освіта». В університеті обладнані сучасні комп'ютерні класи зі спеціалізованим програмним забезпеченням, функціонує Навчально-науковий центр бізнес-симуляції та працює Smart-бібліотека. Створенні всі умови для навчання осіб з інвалідністю. Наявна соціально-побутова інфраструктура ДТЕУ.
<i>Інформаційне та навчально-методичне забезпечення</i>
Для кожної освітньої програми в університеті розробляється інформаційний пакет ЄКТС. Кожен студент через особистий кабінет АСУ «МІА: Освіта» може переглянути та сформулювати власний індивідуальний план, переглянути навчальний план, здобуті бали за дисциплінами, розклад занять та комунікувати з учасниками освітнього процесу. Програми, робочі програми, силабуси дисциплін та критерії оцінювання за освітніми компонентами розміщені на корпоративній платформі дистанційного навчання. В електронному репозитарію університету розміщено повнотекстовий доступ до наукової та навчальної літератури ДТЕУ, рукописи кваліфікаційних робіт та дисертацій на здобуття наукових ступенів. Для зручності здобувачів вищої освіти в університеті розроблений Каталог навчальних дисциплін, відповідно якого студенти мають право обирати вибіркові освітні компоненти.
9-АКАДЕМІЧНА МОБІЛЬНІСТЬ
<i>Національна кредитна мобільність</i>
Національна кредитна мобільність здійснюється в межах укладених меморандумів про співпрацю між ДТЕУ та іншими закладами вищої освіти (наукових установах) України відповідно до законодавства.
<i>Міжнародна кредитна мобільність</i>
Університетом укладені договори про співробітництво між ДТЕУ та іноземними закладами вищої освіти, в рамках яких здійснюється партнерський обмін та навчання студентів за Міжнародними програмами і проєктами в рамках програми Еразмус+.
<i>Навчання іноземних здобувачів вищої освіти</i>
Здійснюється відповідно до вимог чинного законодавства.

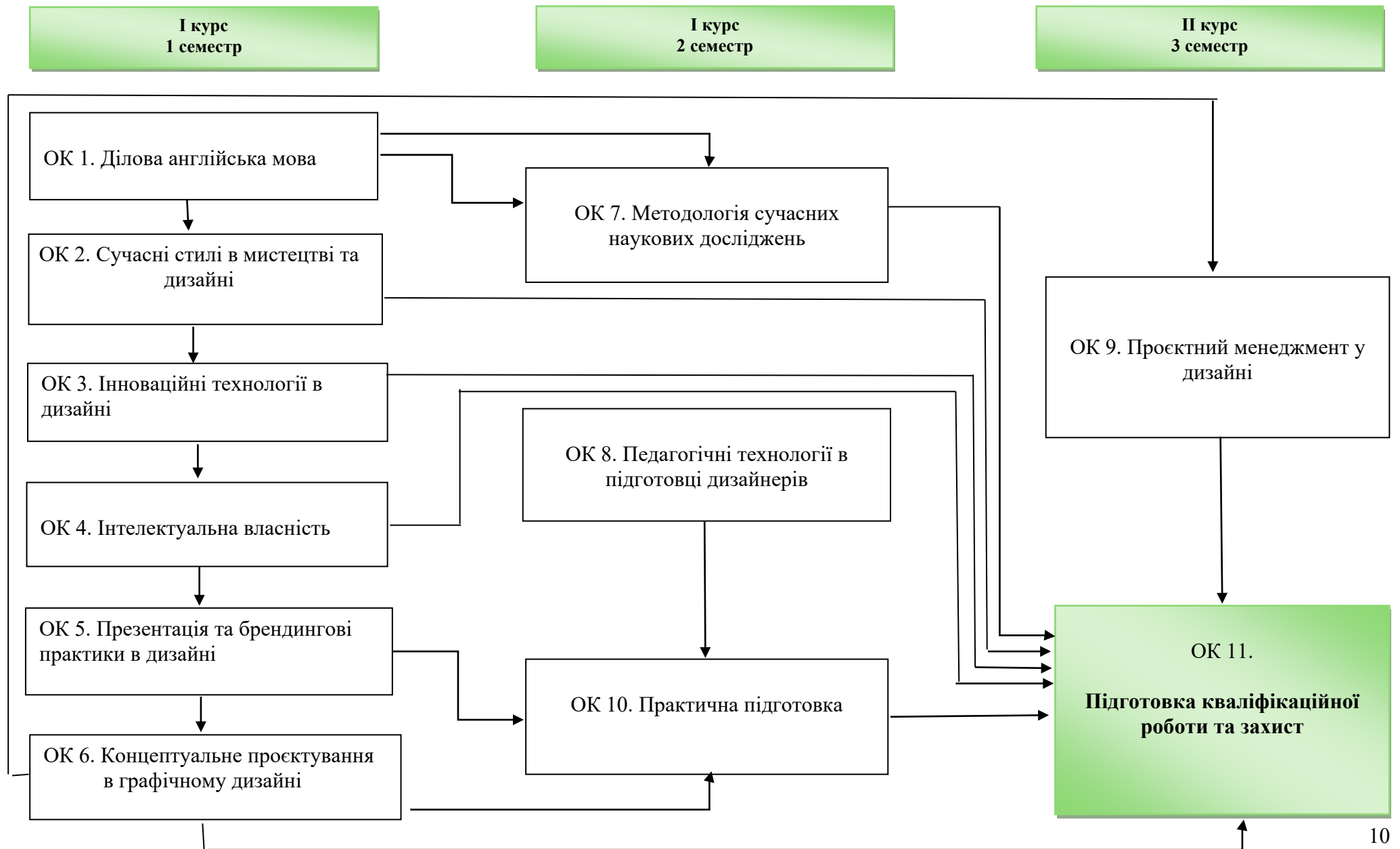
3.2. ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ ТА ЇХ ЛОГІЧНА ПОСЛІДОВНІСТЬ

3.2.1. Перелік компонент ОП

Код	Освітні компоненти програми	Кредити ЄКТС	Форма контролю
Обов'язкові компоненти			
ОК 1.	Ділова англійська мова	6	Екзамен
ОК 2.	Сучасні стилі в мистецтві та дизайні	6	Екзамен
ОК 3.	Інноваційні технології в дизайні	3	Екзамен
ОК 4.	Інтелектуальна власність	3	Екзамен
ОК 5.	Презентація та брендингові практики в дизайні	6	Екзамен
ОК 6.	Концептуальне проектування в графічному дизайні	6	Екзамен
ОК 7.	Методологія сучасних наукових досліджень	6	Екзамен
ОК 8.	Педагогічні технології в підготовці дизайнерів	3	Екзамен
ОК 9.	Проектний менеджмент у дизайні	6	Екзамен
ОК 10.	Практична підготовка	9	Залік
ОК 11.	Підготовка кваліфікаційної роботи та її захист	12	Захист
Загальний обсяг обов'язкових компонент		66	
Вибіркові компоненти			
ВК 1.	Освітній компонент 1	6	Екзамен
ВК 2.	Освітній компонент 2	6	Екзамен
ВК 3.	Освітній компонент 3	6	Екзамен
ВК 4.	Освітній компонент 4	6	Екзамен
Загальний обсяг вибірових компонент		24	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		90	

Здобувачі вищої освіти обирають вибірові навчальні дисципліни через особистий кабінет порталу «МІА: Освіта». Опис навчальних дисциплін та їх пререквізити представлені в Каталозі навчальних дисциплін ДТЕУ.

3.2.2. Структурно-логічна схема ОП



3.3. ФОРМА АТЕСТАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Атестація здобувачів ступеня вищої освіти «Магістр» здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи (*дослідницька та проєктна частина*).

Кваліфікаційна робота має передбачити самостійне розв'язання складної задачі або комплексної проблеми у галузі *графічного* дизайну, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог. У кваліфікаційній роботі не може бути академічного плагіату, фальсифікації *та списування*. Кваліфікаційна робота має бути оприлюднена на офіційному сайті або в репозитарії закладу вищої освіти.

3.4. МАТРИЦЯ ВІДПОВІДНОСТІ ПРОГРАМНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ОБОВ'ЯЗКОВИМ КОМПОНЕНТАМ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

Компоненти / Компетентності		ОК 1	ОК 2	ОК 3	ОК 4	ОК 5	ОК 6	ОК 7	ОК 8	ОК 9	ОК 10	ОК 11
Загальні	1		+	+		+	+	+	+		+	+
	2			+		+	+	+		+	+	+
	3	+				+				+		+
	4	+						+				+
	5						+			+		+
	6				+	+	+					+
Спеціальні (фахові, предметні)	1					+	+				+	+
	2					+	+		+		+	+
	3		+			+	+	+				+
	4				+	+	+					+
	5	+							+			+
	6			+		+	+				+	+
	7			+		+	+				+	+
	8									+		+
	9					+	+			+	+	+
	10		+	+		+	+				+	+

3.5. МАТРИЦЯ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРОГРАМНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ ОБОВ'ЯЗКОВИМИ КОМПОНЕНТАМИ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

Компоненти / Програмні результати навчання	ОК 1	ОК 2	ОК 3	ОК 4	ОК 5	ОК 6	ОК 7	ОК 8	ОК 9	ОК 10	ОК 11
1		+	+		+	+				+	+
2						+	+			+	+
3								+		+	+
4	+				+		+			+	+
5										+	+
6		+	+			+				+	+
7						+	+				+
8		+	+		+	+	+			+	+
9		+	+			+				+	+
10		+	+		+	+	+			+	+
11		+			+					+	+
12				+			+				+
13								+			+
14			+			+				+	+
15		+	+			+				+	+
16	+				+				+		+
17					+				+		+

ДОДАТОК

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ВИБІРКОВИХ КОМПОНЕНТІВ

Код	Освітні компоненти	Кредити ЄКТС
ВК 1.	Екодизайн	6
ВК 2.	Інфографіка	6
ВК 3.	Критичне мислення	6
ВК 4.	Міжнародне авторське право	6
ВК 5.	Психологія іміджу	6
ВК 6.	Психологія лідерства та кар'єри	6
ВК 7.	Сучасні методи дизайн-проектування в графічному дизайні	6
ВК 8.	Філософія мистецтва і дизайну	6

4. Інформація про освітні компоненти (дисципліни)

4.1. Назва. ДІЛОВА ІНОЗЕМНА МОВА

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. I

Лектор, науковий ступінь, посада. Охріменко О. А., кандидат філологічних наук, доцент кафедри сучасних європейських мов

Результати навчання. Дисципліна «Ділова іноземна мова» забезпечує оволодіння студентами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: здійснювати пошук, аналізувати та оцінювати необхідну інформацію в науковій літературі, базах даних та інших джерелах, вільно спілкуватись усно і письмово українською мовою та однією з іноземних мов при обговоренні професійних питань, досліджень та інновацій у сфері графічного дизайну та суміжних наук у тому числі в контексті співпраці з європейськими та євроатлантичними інституціями, зрозуміло і недвозначно доносити знання, власні висновки та аргументацію з питань графічного дизайну та суміжних галузей знань до фахівців і нефахівців, зокрема до осіб, які навчаються.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Іноземна мова за професійним спрямуванням (англійська)» (ОП «Дизайн» I рівня вищої освіти).

Зміст. Дисципліна «Ділова іноземна мова» для магістрів ОП «Графічний дизайн» зосереджена на вдосконаленні мовних навичок у професійному та діловому контексті. Основна мета – підготувати випускників до ефективної комунікації у сфері графічного дизайну на міжнародному рівні, включаючи уміння вести ділову кореспонденцію, участь у наукових дискусіях, конференціях, семінарах, підготовка та проведення презентацій; ведення телефонних розмов, переговорів, вивчення соціокультурних аспектів ділового спілкування (етикет ділового спілкування в англійськомовних країнах, особливості ведення переговорів з представниками інших культур тощо).

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Гончар К. Л., Тригуб Г. В., Хникіна О. О. English for Business Communication. Луцьк: Вежа-Друк, 2022. 253 с.

2. Вознюк Т. М. English for Business Communication. Київ: ЦП "Компринт", 2023. 162 с.

3. Kovalyk N., Vanivska O. Business English: Dare to Be..., підручник для студентів економічних спеціальностей. Львів: Видавництво Львівського торговель-но-економічного університету, 2022. 218 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Практичні заняття, самостійна робота. Інтерактивні методи та технології викладання, комп'ютерне тестування.

Методи оцінювання.

—поточний контроль - усне / письмове опитування, тестування, контрольні роботи;

—підсумковий контроль -екзамен.

Мова навчання та викладання. Англійська.

4.2. Назва. СУЧАСНІ СТИЛІ В МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. I

Лектор, науковий ступінь, посада. Слівінська А.Ф, кандидат філософських наук, доцент кафедри дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Сучасні стилі мистецтва та дизайну» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: критично осмислювати стильову концепцію історії мистецтва та дизайну, природу феномену стилю і процес становлення історичних стилів, володіти методами ідентифікації та інтерпретації стилів, застосовувати основні способи стилеутворення, зокрема стилізації, запозичення, імітації, наслідування, стайлінгу для формування авторської концепції та в пошуку українського національного стилю, демонструвати професійний рівень використання способів стилеутворення, відповідальність застосування стилів у створенні дизайрських проєктів.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Історія мистецтва та дизайну», «Етнодизайн» (ОП «Дизайн» I рівня вищої освіти).

Зміст. Становлення і історичного розвиток мистецтва та дизайну. Історичні епохи і їх стилі мистецтва формування стилів. Основи теорії стилів. Стиль як формалізація змісту культури епохи. Визначення поняття стилю. Типологія стилів. Стильові риси. Проблема визначення поняття стилю. Основи аналізу стилю в дизайні. Метод і стиль. Стиль і мода. Стиль і імідж. Стиль і смак. Основні підходи до дослідження художнього стилю. Основні історичні стилі в мистецтві. Стилi та напрями в образотворчому мистецтві. Поняття стилевої єдності і синтезу мистецтва. Основні історичні стилі та напрями в дизайні. Характерні особливості. Проблема стилеутворення. Основні способи стилеутворення в дизайні. Запозичення. Імітація. Наслідування. Робота за мотивами. Стилізація. Стайлінг. Еклектика. Авторський стиль та

індивідуальний підхід у дизайні.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. К: ArtHuss. 2019. 296 с.
2. Фартінг С. Історія мистецтва від давніших часів до сьогодення/ Стівен Фартінг.; пер. з анг. Анатолія Пітика Катерини Грицайчук та ін. Харків; Vivat, 2021. 576 с.
3. Олійник О.П. Теорії і концепції дизайну: навч. посіб./ О.П. Олійник. К.: НАУ, 2025. 256 с.:іл.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, інноваційні технологічні методи. Викладання базується на поєднанні мистецтвознавчого аналізу з практичним відпрацюванням прийомів стилеутворення, зокрема на матеріалі пошуку українського національного стилю в сучасному дизайні. Використовуються пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний і проєктний методи, а також активні, інтерактивні та інноваційні технологічні методи навчання. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд еволюції історичних стилів мистецтва та дизайну від епохи до епохи; порівняльний аналіз підходів до визначення поняття «стиль» у різних мистецтвознавчих школах; обговорення співвідношення понять «стиль», «мода», «імідж», «смак» на конкретних прикладах. Практичні заняття: атрибуція творів і дизайн-об'єктів за стильовими ознаками (візуальний аналіз, побудова стильових характеристик); виконання завдань на застосування різних способів стилеутворення — стилізації, запозичення, імітації, наслідування, стайлінгу, еkleктики; аналіз кейсів (Case Study) успішних прикладів звернення сучасних українських дизайнерів до історичних і етнічних стилів; воркшоп із розробки авторської візуальної концепції на основі обраного історичного стилю з пошуком індивідуальної інтерпретації; групові дискусії та захист студентських робіт із взаємним рецензуванням. Самостійна робота з цифровими ресурсами: аналіз онлайн-колекцій і цифрових архівів світових музеїв та галерей для вивчення першоджерел стилів; моніторинг сучасних платформ (Behance, Are.na, Pinterest) для відстеження актуальних стильових тенденцій у графічному дизайні; підготовка аналітичного огляду одного з напрямів стилізації в українському дизайні ХХІ ст.

Методи оцінювання.

—поточний контроль - усне / письмове опитування, тестування, контрольні роботи;

—підсумковий контроль - екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська

4.3. ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. I

Лектор, науковий ступінь, посада. Чайковська О.А., кандидат педагогічних наук, професор кафедри дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Інноваційні технології в дизайні» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: володіти комплексною системою знань, вмінь та навичок щодо цілісного інноваційно-проектного мислення та здатності до трансформації дизайн-процесів за допомогою інноваційних технологій.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. Не передбачено.

Зміст. Імерсивні технології (XR) та просторове проектування. Екосистема Extended Reality (VR/AR/MR). Spatial Computing і проектування просторових інтерфейсів. Технологічні тренди та майбутнє метавсесвітів. Проектування користувацького досвіду (UX) в імерсивних середовищах. Використання AR у візуальних комунікаціях та середовищному дизайні. Створення інтерактивних прототипів та цифрових двійників (Digital Twins). Штучний інтелект та генеративні методи в дизайні. Мультиmodalний штучний інтелект у дизайн-практиці. Генеративний дизайн: алгоритмічний пошук форми та оптимізація об'єктів. Нейромережеві інструменти в роботі дизайнера. Промпт-інжиніринг як нова професійна компетенція. Data-driven Design: проектування та ухвалення дизайн-рішень на основі даних. ШІ-оптимізація та аналіз користувацького досвіду (UX/UI). Людиноцентричний дизайн і взаємодія людини та штучного інтелекту (Human-AI Interaction). Інклюзивний дизайн і цифрова доступність. Сталий дизайн та екологічно відповідальні цифрові практики. Цифрова етика, авторське право та правові аспекти використання штучного інтелекту.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Allanwood G., Beare P. User Experience Design. Practical Introduction. Bloomsbury Publishing. 2019, 176 p.
2. Логвін, А. О. Типи генеративних нейронних мереж. Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Технічні науки, 2021. 32(1), 1, 103–109.
3. Gemini/ChatGPT/Copilot; Інструменти AI: Bing Image Creator (DALL-E 3 через Bing/Microsoft Edge) або Leonardo.AI (Free Tier), інші сервіси.
4. Дизайн-платформи: Figma (Free Plan) або Canva (Free Plan). XR середовища: Spark AR, Unity, Blender (для створення імерсивних проєктів).
5. Онлайн-платформи (навчальні курси з Google UX Design, AI for Everyone), Behance/Pinterest (для аналізу трендів).

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Інтеграція класичних і сучасних освітніх підходів із активним використанням інноваційних технологій: тематичні лекції: використання мультимедійних презентацій, відеореєстрів провідних світових дизайн-студій та демонстрацій технологій у реальному часі; практичні заняття: робота в спеціалізованих лабораторіях із програмним забезпеченням; використання методу проєктів (Project-based learning): самостійна розробка

індивідуального проекту; Workshop-сесії: колективне розв'язання складних творчих завдань із використанням методів дизайн-мислення та брейнштормінгу; дистанційні навчальні ресурси: використання платформ електронного навчання для доступу до навчальних матеріалів, самостійної роботи та зворотного зв'язку.

Методи оцінювання:

– поточний контроль – усне та письмове опитування: перевірка розуміння теоретичних основ імерсивних технологій та принципів роботи алгоритмів ІІІ; захист індивідуальних завдань: презентація практичних напрацювань (кейсів, прототипів, цифрових моделей), виконаних протягом семестру;

– підсумковий контроль –екзамен: комплексна перевірка знань за програмою освітньої компоненти, що включає тестові завдання та відкриті питання творчо-аналітичного характеру.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.4. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. ІІ

Лектор, науковий ступінь, посада. Гуржій А. В., кандидат юридичних наук, доцент кафедри адміністративного, фінансового та інформаційного права

Результати навчання. Дисципліна «Інтелектуальна власність» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: володіти комплексною системою правових знань, базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати правила оформлення прав інтелектуальної власності у процесі дизайн-діяльності, демонструвати відповідальність у використанні чужої інтелектуальної власності у створенні дизайрських проєктів.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Право» (ОП «Дизайн» І рівня вищої освіти).

Зміст. Поняття інтелектуальної власності, об'єкти та суб'єкти інтелектуальної власності. Поняття, принципи та джерела авторського права; об'єкти та суб'єкти авторського права; особисті немайнові та майнові права на твори дизайну, літератури, мистецтва і науки; колективне управління авторськими правами; відповідальність за порушення авторських прав. Правова охорона суміжних прав. Поняття та умови правової охорони винаходів, корисних моделей, промислових зразків. Правова охорона нетрадиційних результатів інтелектуальної власності. Правова охорона засобів індивідуалізації суб'єктів дизайн-діяльності, товарів, робіт і послуг. Поняття та правовий захист комерційних (фірмових) найменувань; фірмового стилю, торговельної марки та

географічних значень. Захист від недобросовісної конкуренції. Відповідальність за порушення прав інтелектуальної власності.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Інтелектуальна власність та авторське право: Навч. посіб. для студ. ВНЗ /І.М. Чістякова, І.Б. Кривдіна, Д.В. Буряк та ін. К.: Каравелла, 2023. 204 с.
2. Право інтелектуальної власності : підруч. / О. С. Юнін, К. Р. Резворович, М. П. Юніна та ін. Дніпро : Дніпров. держ. ун-т внутр. справ, 2025. 148 с.
3. Попова Л.М. Інтелектуальна власність. Підручник. Л.М. Попова., А.В. Хромов, І.В. Шуба: Харків, «Федорко», 2021, с. 262.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції (оглядові / тематичні); практичні заняття.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – тестування, усне / письмове опитування, вирішення юридичних задач тощо;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська

4.5. ПРЕЗЕНТАЦІЯ ТА БРЕНДИНГОВІ ПРАКТИКИ В ДИЗАЙНІ

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. I

Лектор, науковий ступінь, посада. Безугла Р.І., доктор мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Презентація та брендингові практики в дизайні» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: представляти концептуальне вирішення об'єктів графічного дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проектних завдань у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами, володіти знаннями про сутність феномену брендової практики в предметному полі графічного дизайну, аналізувати кейси успішних брендів та самостійно розробляти й презентувати проекти брендування, управляти процесом вироблення продукту графічного дизайну (товарів і послуг) на різних етапах брендингу та ребрендингу. Соціальна відповідальність у брендуванні.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Фірмовий стиль та айдентика», «Брендування в дизайні» (ОП «Дизайн» I рівня вищої освіти).

Зміст. Презентація концептуального вирішення об'єктів графічного дизайну. Новітні технології презентації. Принципи та методи презентації результатів дизайн-діяльності. Презентація та захист концептуального рішення перед замовником чи журі: структура презентації, аргументація проектних рішень, робота із критикою. Прийоми графічної подачі при

розв'язанні художньо-проектних завдань у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами. Бренд: зміст і обсяг поняття. Сучасні підходи до створення бренду для об'єктів графічного дизайну. Теоретичні основи бренду та бренд-еквіті (Brand Equity). Створення і презентація візуального образу компанії як інструменту капіталізації бренду та засобу комунікації з аудиторією. Візуальна ідентичність бренду. Призначення і роль елементів візуальної ідентичності бренду: кольору, форми та текстури. Кейси дизайн-брендування.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Вілер А. Ідентичність бренду. Базові рекомендації щодо створення фірмового стилю. К.: Вид. група КМ-БУКС, 2021. 336 с.
2. Джонсон М. Брендинг за п'ять із половиною кроків / пер. з англ. О. Асташова. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
3. Ейрі Д. Лого. Дизайн. Любов. Посібник зі створення довершеної айдентики бренду / пер. з англ. О. Тільна. Київ : ArtHuss, 2020. 272 с. URL: <https://zavodshop.com.ua/knyga-arthuss-logo-dyzajn-lyubov-posibnyk-zistvorenniya-dovershenoyi-ajdentyky-brendu.-devidejri>

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Викладання базується на поєднанні аналітичного мислення та креативного проектування, з особливим акцентом на «Green Marketing» та соціальну відповідальність бренду. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд еволюції брендів та психології сприйняття візуальних образів; обговорення концепцій сталого брендингу та етичних принципів у сучасному дизайні. Метод проектного моделювання (Project Method): поетапна розробка візуальної ідентичності бренду: від створення неймінгу та логотипа до формування повноцінного брендбуку. Розробка стратегії позиціонування бренду на ринку. Практичні воркшопи: дизайн-сесії (робота над шрифтовим оформленням, колористикою та графічними константами бренду); створення макапів (Mockups) (візуалізація бренду на реальних носіях (пакування, сувенірна продукція, цифрові інтерфейси)); аналіз кейсів (Case Study) (дослідження успішних та невдалих прикладів ребрендингу світових та українських компаній). Самостійна робота з цифровими ресурсами: вивчення міжнародних платформ (наприклад, Behance, Adobe Color) для моніторингу трендів у графічному дизайні та айдентичі.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, захист презентацій проектного завдання;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.6. КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. I

Лектор, науковий ступінь, посада. Безугла Р.І., доктор мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Концептуальне проектування в графічному в дизайні» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій; формувати проєктні складові у межах проєктних концепцій; здійснювати передпроєктний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування; формулювати авторську концепцію проєкту; застосовувати методику концептуального проектування та здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну; розробляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проєктних завдань; враховувати соціальний, культурний та етичний контекст у процесі концептуального проектування; здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Основи дизайну та проєктно-графічне моделювання», «Дизайн-проектування», «Комплексне дизайн-проектування» (ОП «Дизайн» I рівня вищої освіти).

Зміст. Поняття та сутність концептуального проектування в графічному дизайні. Етапи концептуального проектування: визначення проблеми, передпроєктне дослідження, пошук і аналіз аналогів, аналіз цільової аудиторії. Методи й техніки генерування ідей: мозковий штурм, ментальні карти, мудборди, швидкий скетчинг, метод аналогій і асоціацій. Формування, вербалізація та візуалізація дизайн-концепції: від формулювання ідеї до візуального втілення. Розробка й тестування концептуальних прототипів: макетування, тестування з користувачами, ітеративне вдосконалення. Соціальний, культурний та етичний контекст у концептуальному проектуванні; відповідальний (сталий) дизайн, інклюзивність та доступність як складові сучасної концепції. Роль концептуального дизайну у формуванні фірмового стилю, брендової айдентики та соціально орієнтованих проєктів. Цифрові інструменти в концептуальному дизайні: моделювання та програмне забезпечення.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Вайт А. В. Основи графічного дизайну. Третє видання / А. В. Вайт ; пер. з англ. К. : ArtHuss, 2022. 304 с.
2. Косів Р. Основи графічного дизайну : підручник. К. : Кондор, 2006. 492 с. ISBN 966-8251-66-0.
3. Куленко М. Основи графічного дизайну: підручник: для студентів вищ.навч.закл. / за ред. Є.Антонович. – вид.3-тє, перероб. та допов. Київ: Кондор, 2018. 543с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, лабораторні роботи, самостійна робота. Практичні воркшопи: сесії генерування ідей (мозковий штурм, ментальні карти, мудборди); скетч-сесії (швидка візуалізація й добір ідей); аналіз кейсів (Case Study) успішних і невдалих концептуальних рішень українських і закордонних дизайнерів. Самостійна робота з цифровими ресурсами: вивчення міжнародних платформ (Behance, Pinterest, Are.na) для моніторингу трендів у концептуальному та графічному дизайні. Методи аналізу аналогів та прототипів, креативного проектування, методи Design Thinking, проектного моделювання (Project Method): поетапна розробка концепції об'єкта графічного дизайну — від визначення проблеми й передпроектного дослідження до формування концептуального прототипу.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, обґрунтування і захист концептуальних рішень проекту, презентація концептуального проекту;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.7. МЕТОДОЛОГІЯ СУЧАСНИХ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2028/2029

Семестр. II

Лектор, вчене звання, науковий ступінь, посада. Безугла Р.І., доктор мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Методологія сучасних наукових досліджень» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій; розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми; представляти результати діяльності у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами; критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну; здійснювати передпроектний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування, та формулювати авторську концепцію проекту; володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати методологію наукових досліджень на теоретичному та практичному рівнях.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. Не передбачені (дисципліна є вступною для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти).

Зміст. Сутність науки та її місце в сучасному дизайні: наука як система об'єктивних знань, дизайн як міждисциплінарна галузь, емпіричний і теоретичний рівні пізнання, доказове проектування. Структура та етапи сучасного наукового дослідження в дизайні: вибір теми, огляд літератури, вибір методології, збір і аналіз даних, формулювання висновків, інтеграція циклу дизайн-мислення. Методологія наукового пізнання: рівні (філософський,

загальнонауковий, конкретно-науковий, спеціальний) та принципи (системність, діалектичність, інтердисциплінарність, семіотичний підхід). Типи та види сучасних досліджень у графічному дизайні: фундаментальні й прикладні, теоретичні й емпіричні, practice-led research, research through design, візуальні дослідження, UX-дослідження. Формулювання наукової проблеми, мети, завдань і гіпотези: об'єкт і предмет дослідження, техніка SMART, актуальність теми. Теоретичні методи дослідження: аналіз, синтез, індукція, дедукція, абстрагування, моделювання, семіотичний і дискурс-аналіз. Емпіричні методи в графічному дизайні: спостереження, опитування, фокус-групи, експеримент, eye-tracking, А/В-тестування, юзабіліті-тестування, етнографічні методи. Візуальні методи дослідження: visual research, фотодокументація, колажування, візуальний мапінг, прототипування. Інформаційне забезпечення та аналіз джерел: робота з наукометричними базами (Scopus, Web of Science, Google Scholar), бібліографічні менеджери, академічна доброчесність. Сучасні цифрові та інтердисциплінарні методи: штучний інтелект, Big Data, mixed methods, дослідження у VR/AR, генеративний дизайн, сталий розвиток. Оформлення наукових текстів і візуальна презентація результатів: структура роботи за ДСТУ/АРА, візуалізація даних, підготовка тез і статей.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Шейко В., Кушнарєнко Н. Організація та методика науково-дослідницької діяльності: Підручник. 4-те вид., випр. і доп. К.: Знання, 2004. 307 с.
2. Noble I., Bestley R. Visual Research : An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design. 3rd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2016. 224 p. URL: https://readings.design/PDF/Visual_research_book.pdf.
3. Muratovski G. Research for Designers : A Guide to Methods and Practice. 3rd ed. London: SAGE Publications, 2022. 352 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/358872832_Research_for_Designers_A_Guide_to_Methods_and_Practice_2nd_Edition_-_Sample_Text.
4. Vaughan L. (ed.). Practice-based Design Research. London : Bloomsbury Academic, 2017. 232 p. URL: <https://www.bloomsbury.com/us/practicebased-design-research-9781474267809/>.
5. Skains R. L. Designing and Conducting Practice-Based Research Projects : A Practical Guide for Arts Student Researchers. Bristol : Intellect Books, 2024. 230 p. URL: <https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/distributed/D/bo216867519.html>.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання.

Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, аналітичний, структурний, історичний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання поєднує теоретичне осмислення методології науки з практичним відпрацюванням дослідницьких навичок на матеріалі власних тем магістерських робіт студентів: аналіз і анотування наукових публікацій, побудова понятійно-категоріального апарату власного дослідження, підготовка тез наукової доповіді, індивідуальні консультації з науковим керівником щодо

структури й методології магістерської роботи, робота з наукометричними базами й бібліографічними менеджерами (Zotero, Mendeley).

Методи оцінювання:

– поточний контроль – усне / письмове опитування, анотований огляд джерел, формулювання методологічного апарату дослідження, тези наукової доповіді, стаття;

– підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.8. ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2028/2029

Семестр. II

Лектор, вчене звання, науковий ступінь, посада. Слівінська А.Ф.,

кандидат філософських наук, доцент кафедри дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: розуміти концептуальний зміст класичних і сучасних технологій викладання образотворчих і дизайнерських дисциплін та їх еволюцію; володіти теоретичними і методичними засадами навчання та інтегрованими підходами до фахової підготовки дизайнерів; планувати власну науково-педагогічну діяльність; обирати оптимальні методи викладання матеріалу студентській аудиторії в межах фахових компетентностей; програмувати, організовувати та здійснювати навчально-методичне забезпечення фахових дисциплін; критично опрацьовувати доробок викладання дизайну українських і зарубіжних фахівців для формування власної педагогічної концепції.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Сучасні стилі в мистецтві та дизайні», «Концептуальне проєктування», «Презентація і брендинг дизайну» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Сучасний освітній простір дизайн-освіти: основні характеристики — дизайн як поєднання технологій та інновацій, види дизайну, компоненти професійної компетентності дизайнера (мотиваційно-вольовий, художньо-проєктний, творчий, комунікативний, рефлексивний), принципи дизайн-освіти. Освітні, розвиваючі та виховні цілі, гносеологічні, антропологічні, культурологічні та естетичні завдання дизайн-освіти. Основні педагогічні концепції дизайнерських шкіл ХХ ст.: німецький художньо-промисловий союз «Веркбунд», педагогічна концепція школи Баугауз, ВХУТЕМАС, бойчукізм і авангардизм. Педагогічна технологія: визначення і структура — поняття «технологія навчання», «педагогічна техніка», рівні педагогічної технології (загальнопедагогічний, частково-методичний, локальний). Моделі освітніх технологій викладання дизайну: структурні елементи, дидактичний рівень, методи і форми педагогічної моделі, технології організації форм навчання. Фундаментальні методи освітньої технології: пояснювально-ілюстративний,

програмований, евристичний, проблемний методи. Модельні методи викладання дизайну: ділові ігри, метод проєкту, case-study, технологічне конструювання CASE-методу. Технології інтерактивного навчання. Методи систематизації і планування, аналізу та рефлексії, зворотного зв'язку. Проєктний метод: концепції Дж. Дьюї, моделі Вудворта і Річардса, класифікація навчальних проєктів. Методи дизайн-дослідження: концепція Л. Брюса Арчера, ідеї Дональда Шена про «схильного до міркувань виконавця», метод аналізу артефактів, ситуаційний аналіз, метод колажу тощо. Цифрові технології, штучний інтелект як ресурс викладання дизайну.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник для студ. вищих навч. закл., які навч. за спец. «Дизайн» / Харківська держ. академія дизайну і мистецтв; Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. Харків: ХДАДМ, 2003. 320 с.
2. Дизайн-освіта і візуальні комунікації в сучасній Україні: аналітика, методологія, освітні кейси. (2025). Київський національний університет культури і мистецтв. <https://doi.org/10.31866/978-966-602-404-9>
3. Нагорна Н. Розділ IX. Штучний інтелект як ресурс трансформації фахової підготовки у сфері дизайну та технологій. Штучний інтелект в освіті. Частина 1 : монографія / [авт. колектив]; за ред. Яцишин А. Київ: ІЦО НАПН України, 2025. С. 127-147. URL: <https://sites.google.com/view/aise-2025>
4. Папанек В. Дизайн для реального світу / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2020. 480 с.
5. Продан І.В. Конспект лекцій з методики викладання дизайну: навч.-метод. посіб. для магістрантів спец. 022 «Дизайн». Старобільськ: Вид-во ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», 2021. 98 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Академічні і сучасні технологічні інноваційні методи. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання поєднує теоретичне вивчення педагогічних технологій із практикою мікровикладання фрагментів дизайнерських дисциплін: розробка фрагмента заняття або робочої програми навчальної дисципліни, проведення практичного заняття з подальшим зворотним зв'язком від групи, аналіз кейсів викладання мистецьких дисциплін в українських і закордонних закладах освіти, ділові ігри та відпрацювання методів «мозковий штурм», case-study, проєктний метод на матеріалі дизайнерських дисциплін.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, розробка фрагмента заняття/робочої програми, проведення мікровикладання, презентація;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.9. ПРОЄКТНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ У ДИЗАЙНІ

Тип. Обов'язкова.

Рік навчання. 2027/2028

Семестр. III

Лектор, науковий ступінь, посада.

Охріменко А. Г., доктор економічних наук, професор, професор кафедри менеджменту готельно-ресторанного бізнесу

Результати навчання. Дисципліна «Проектний менеджмент у дизайні» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: планувати й структурувати дизайн-проект на основних етапах (концепція, розробка, реалізація, презентація); застосовувати класичні (Waterfall) та гнучкі (Agile, Scrum) моделі управління творчими проектами; формувати та управляти командою креативного проекту з урахуванням ролей учасників; здійснювати бюджетування, тайм-менеджмент і управління ризиками дизайн-проекту; ефективно комунікувати з клієнтом/замовником, зокрема складати та аналізувати бриф; використовувати сучасні інструменти управління проектами (мапи історій, канбан-дошки, діаграми Ганта) у власній проектній практиці; розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проекту; переконливо демонструвати замовнику культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Презентація та брендингові практики в дизайні», «Концептуальне проектування в графічному дизайні», «Методологія сучасних наукових досліджень» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Теоретичні основи проектного менеджменту в дизайні. Передпроектний аналіз у дизайні. Формування концепції дизайн-проекту. Планування дизайн-проекту. Бюджетування та ресурсне забезпечення дизайн-проекту. Управління командою та комунікаціями у дизайн-проектію. Управління ризиками дизайн-проекту. Адаптивне управління дизайн-проектами. Управління якістю дизайн-проекту. Презентація дизайн-проекту. Міжнародні дизайн-проекти та міжкультурна взаємодія. Соціально відповідальні та сталі дизайн-проекти. Інновації та цифрова трансформація в управлінні дизайн-проектами. Комерціалізація дизайн-проектів.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. HoReCa : підручник : Т. 5. Управління проектами в готельному та ресторанному бізнесі / А. А. Мазаракі, М. Г. Бойко, М. В. Босовська, Н. І. Ведмідь та ін. ; за ред. А. А. Мазаракі. Київ : Держ. торг.-екон. ун-т, 2023. 100 с.
2. Project Management Institute. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide). 7th ed. / Project Management Institute. Newtown Square, PA: Project Management Institute, 2021. 370 p.
3. Kerzner H. Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling. 13th ed. / H. Kerzner. Hoboken, NJ : Wiley, 2022. 848 p.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний,

евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання базується на поєднанні теоретичних основ проєктного менеджменту з практичним відпрацюванням у форматі симуляції реального дизайн-проєкту. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд відмінностей класичного та гнучкого підходів до управління творчими проєктами; обговорення особливостей життєвого циклу креативного проєкту та типових проєктних ризиків. Практичні заняття: розробка проєктного плану та мапи історій навчального дизайн-проєкту; побудова канбан-дошки та діаграми Ганта; симуляція спринтів за методологією Scrum; рольові ігри «клієнт — виконавець» з відпрацюванням брифування та захисту проєктної пропозиції; аналіз кейсів успішного й невдалого управління дизайн-проєктами та дизайн-студіями. Самостійна робота з цифровими ресурсами: огляд і практичне освоєння інструментів управління проєктами (Trello, Notion, Miro, Jira та подібні).

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, розробка проєктного плану/канбан-дошки, презентація проєктної пропозиції;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.10. ЕКОДИЗАЙН

Тип. За вибором

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. II

Лектор, науковий ступінь, посада. Волинець В.О., кандидат культурології, доцент кафедри дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Екодизайн» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: розуміти принципи сталого (екологічно відповідального) проєктування та їх застосування в графічному дизайні, дизайні упаковки та дизайні середовища; аналізувати життєвий цикл об'єкта дизайну (LCA) з урахуванням використання ресурсів, матеріалів і енергії; застосовувати принципи циркулярної економіки (зменшення, повторне використання, переробка, подовження терміну експлуатації) у проєктній практиці; обирати екологічно доречні матеріали, технології друку та виробництва; розробляти екодизайн-проєкти, орієнтовані на мінімізацію негативного впливу на довкілля; аргументовано доносити принципи відповідального дизайну замовнику та цільовій аудиторії; здійснювати концептуальне проєктування об'єктів дизайну з урахуванням екологічних та естетичних вимог; діяти соціально відповідально та свідомо у професійній діяльності.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Концептуальне проєктування в графічному дизайні» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Поняття екодизайну (екологічного, сталого дизайну) та його місце в сучасній проєктній культурі: співвідношення понять «екодизайн», «сталий

дизайн», «зелений дизайн». Історія та сучасні тенденції розвитку екодизайну в Україні та світі: від перших екологічних рухів у дизайні XX ст. до сучасних стандартів ЄС з екодизайну продукції. Життєвий цикл продукту (Life Cycle Assessment): від видобутку сировини й виробництва матеріалів до утилізації та повторного використання. Циркулярна економіка: принципи 3R/10R (reduce, reuse, recycle та ін.) у проектуванні графічної продукції, упаковки та об'єктів середовища; моделі бізнесу замкненого циклу. Вибір екологічно доречних матеріалів, фарб і технологій друку: біорозкладні та перероблювані матеріали, безпечні пігменти, енергоефективні технології виробництва. Екодизайн упаковки: мінімізація матеріалів, мономатеріальність, придатність до переробки, тренди сталого пакування 2025–2026 рр. Гуманоцентричний і соціально відповідальний дизайн: баланс естетики, функціональності та екологічної відповідальності, інклюзивність як складова сталого проектування. Комунікація принципів сталого дизайну: візуальна мова відповідального бренду, сертифікації та екомаркування, уникнення грінвошингу у візуальній комунікації.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Норман Д. Дизайн для кращого світу: Значущий, стійкий, орієнтований на людство / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2024. 376 с.
2. Близнюк М.М. Екологічний дизайн: теоретичні основи, принципи, освітня складова. Вісник Львівської національної академії мистецтв. Вип. 33. С. 141–153/
https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/33/141-153_Blyzniuk.pdf
3. Патер Р. Політика дизайну: (не надто) глобальний довідник із візуальної комунікації / пер. з англ. А. Беницький. Київ: ArtHuss, 2021. 192 с.
4. Папанек В. Дизайн для реального світу / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2020. 480 с.
5. Екодизайн та сталий розвиток: теорія, методологія, практика : монографія / за ред. О. М. Петренка. Київ : КНУКіМ, 2024. 310 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання базується на поєднанні аналізу теоретичних принципів сталого проектування з практичним відпрацюванням екодизайн-рішень. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд принципів циркулярної економіки та критеріїв оцінювання екологічності проєкту; обговорення проблеми грінвошингу в сучасній комунікації брендів та способів її уникнення. Практичні заняття: аналіз життєвого циклу обраного об'єкта дизайну; розробка екодизайн-проєкту упаковки або графічної продукції з мінімізованим екологічним слідом; аналіз кейсів українських і закордонних брендів, що впроваджують принципи сталого дизайну; воркшоп з розробки системи екомаркування для умовного продукту. Самостійна робота з цифровими ресурсами: огляд екосертифікацій, стандартів (зокрема регламентів ЄС з екодизайну) і баз даних екологічно доречних матеріалів.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, виконання практичних завдань, захист екодизайн-проєкту;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.11. ІНФОГРАФІКА

Тип. За вибором

Рік навчання. 2027/2028

Семестр. II

Лектор, науковий ступінь, посада. Лежнєв О.О., кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри журналістики та реклами

Результати навчання. Дисципліна «Інфографіка» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: застосування інфографіки як ключового засобу візуалізації інформації; оволодіти знаннями основних принципів візуалізації даних, інформації; створювати інфографіку за допомогою графічних редакторів і спеціалізованих програм, вміти здійснювати передпроєктний аналіз й формулювати авторську концепцію інфографічного проєкту; структурувати дані у вигляді логічної візуальної історії, проєктувати композицію інфографіки з керуванням увагою користувача; створювати піктограми та знакові системи з урахуванням міжкультурних аспектів і доступності; коректно візуалізувати кількісні та якісні дані, використовуючи колір, типографіку та композицію як інструменти смислової навігації; управляти процесом вироблення продукту дизайну на різних етапах брендингу та ребрендингу засобами інфографіки.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Концептуальне проєктування в графічному дизайні», «Презентація та брендингові практики в дизайні» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Інфографіка як галузь графічного дизайну: поняття, функції, види. Історія виникнення та еволюція інфографіки. Інфографіка у цифровій культурі: візуальні наративи, data storytelling, mobile-first формати. Роль ІІІ у формуванні інфографіки. Програмне забезпечення для створення інфографіки: Adobe Illustrator, InDesign, Infogram, Canva, Flourish, основи роботи з векторними та 3D-об'єктами. Композиція та візуальна ієрархія в інфографіці: композиційний центр, баланс, ритм, масштаб, модульні сітки, негативний простір, UX-підхід до побудови інфографіки. Типографіка та шрифтова культура в інфографіці: класифікація шрифтів, ієрархія тексту, accessibility, авторський шрифт. Візуальна мова, піктографіка та знакові системи: піктограми, іконки, графічні знаки. Семіотика інфографіки. Класифікація засобів інфографіки: проста та комбінована інфографіка, графіки, діаграми, блок-схеми, карти, ілюстрації. Робота з даними та аналітика: джерела даних (Open Data, статистичні бази ООН, World Bank, Eurostat), перевірка й очищення даних, візуалізація Big Data, етика роботи з даними. Застосування інфографіки: у виданнях, новинах, аналітиці, електронних виданнях. Етапи створення інформаційної графіки: формулювання мети, бриф, збір і обробка даних, композиційні рішення,

узгодження із замовником. Засоби впливу в інфографіці: закони гештальту, кліпова свідомість, емоційний дизайн, етичні межі впливу в інформаційному дизайні. Колір у візуалізації інформації: колірні моделі (RGB, CMYK, HSL, LAB), колірне кодування даних, доступність для людей з порушеннями колірного зору, стандарти WCAG. Інтерактивна та motion-інфографіка: scroll-based UX, відеоінфографіка, вертикальні короткі формати (Shorts, Reels), Adobe After Effects, Lottie, Rive. Штучний інтелект (AI-дизайн) у створенні інфографіки: Flourish AI, Datawrapper AI, Midjourney, генеративний дизайн, етичні питання використання ШІ в інформаційному дизайні.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Файвішенко Д.С. Медіадизайн: підручник. Київ: Держ. торг.-екон. ун-т, 2025. 240 с. ISBN 978-966-918-164-0, DOI: 10.31617/p.knute.2024-27
2. Креативні індустрії: соціокультурний та економічний вимір: монографія / Т.І. Ткаченко, О.С. Бондаренко, Т.О. Гуржій та ін.; за ред. А.А. Мазаракі. Київ: Держ. торг.-екон. ун-т, 2025. 420 с. ISBN 978-966-918-170-1, DOI: 10.31617/m.knute.2025-33
3. Медіадискурс: монографія. Т. 3 / Д.С. Файвішенко, О.В. Добродум, М.І. Навальна та ін.; за ред. А.А. Мазаракі. Київ: Держ. торг.-екон. ун-т, 2025. 288 с. Серія : Медіалогія. ISBN 978-966-918-210-4 DOI: 10.31617/m.knute.2025-279.
4. Патер Р. Політика дизайну: (не надто) глобальний довідник із візуальної комунікації / пер. з англ. А. Беницький. Київ: ArtHuss, 2021. 192 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання поєднує аналітичну роботу з даними та практичне відпрацювання прийомів графічної візуалізації: аналіз кейсів вдалої й невдалої інфографіки, практикуми зі створення статичних діаграм і піктограм, воркшопи з розробки motion-інфографіки та інтерактивних дашбордів, розробка власного інфографічного проєкту на основі реального масиву відкритих даних, опанування інструментів AI-візуалізації.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, виконання практичних завдань, захист проєктів інфографіки;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.12. КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2027/2028

Семестр. II

Лектор, науковий ступінь, посада. Кравченко А. А., доктор філософських наук, професор кафедри філософії, соціології та політології дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Критичне мислення» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і

досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: розуміти сутність критичного мислення та його складові (логічна побудова аргументів, риторика, інтерпретація, інформаційна грамотність); застосовувати логічні інструменти аналізу й побудови аргументів (силогізм, індукція, дедукція) у професійній та науковій діяльності; виявляти неформальні логічні хиби й маніпулятивні прийоми в аргументації, зокрема у візуальній комунікації та рекламі; критично оцінювати достовірність і надійність джерел інформації, зокрема в умовах поширення дезінформації; застосовувати принципи критичного мислення під час аналізу дизайнерських рішень, кейсів і наукових джерел; критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну; аргументовано формулювати та відстоювати власну позицію в професійній дискусії.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Методологія сучасних наукових досліджень» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Поняття критичного мислення: генеалогія терміна від античної філософії (Сократ, Арістотель) до сучасних освітніх концепцій; основні підходи до визначення критичного мислення. Логічна побудова аргументів: засновки, висновки, силогізм як «аргумент, що складається з трьох висловлювань»; індуктивні та дедуктивні умовиводи. Риторика та інтерпретація аргументів: принцип милосердя в перекладі й тлумаченні чужої позиції, точність і простота формулювань. Неформальні логічні хиби (хиба композиції, хиба асоціації, підміна тези та інші) і техніки їх розпізнавання в публічному дискурсі. Інформаційна грамотність: оцінювання достовірності та надійності джерел у цифрову добу, робота з першоджерелами, фактчекінг. Когнітивні викривлення та їх вплив на ухвалення рішень: імпульсивність, підтверджувальне упередження, ефект якоря. Застосування критичного мислення в аналізі дизайнерських рішень, рекламних повідомлень і візуальної комунікації: розпізнавання маніпулятивних прийомів у графіці й статистичній візуалізації. Критичне мислення в науковому дослідженні: аналіз аргументації в наукових текстах, підготовка та захист власної позиції, викладання критичного мислення як окремої компетентності.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Хейбер Дж. Критичне мислення / пер. з англ. О. Бойченко. Київ: ArtHuss, 2023. 236 с.
2. Тимошенко О.І., Ягодзінський С.М. Логіка та критичне мислення: навч. посіб. Київ: Олді+, 2025. 248 с.
3. Патер Р. Політика дизайну: (не надто) глобальний довідник із візуальної комунікації / пер. з англ. А. Беницький. Київ: ArtHuss, 2021. 192 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції з елементами дискусії, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання базується на засвоєнні критичного і дизайнерського мислення з практичним відпрацюванням навичок аргументації на матеріалі дизайнерських і рекламних кейсів. Інтерактивні лекції з

елементами дискусії: розгляд генеалогії критичного мислення та його складових; обговорення когнітивних викривлень і маніпулятивних прийомів у медіа та рекламі. Практичні заняття: аналіз аргументації в наукових і рекламних текстах на предмет логічних хиб; практикуми з побудови й спростування аргументів; дебати на професійно значущі теми; вправи з перевірки достовірності джерел (фактчекінг); аналіз кейсів маніпулятивної інфографіки. Самостійна робота з цифровими ресурсами: аналіз медіаконтенту та рекламних кампаній на предмет маніпулятивних прийомів.

Методи оцінювання:

– поточний контроль – усне / письмове опитування, аналітичні завдання, участь у дискусіях;

– підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.13. МІЖНАРОДНЕ АВТОРСЬКЕ ПРАВО

Тип. За вибором

Рік навчання. 2027/2028

Семестр. II

Лектор, науковий ступінь, посада. Іващенко Д. Є., доктор філософії з міжнародного права, доцент кафедри міжнародного, цивільного та комерційного права

Результати навчання. Дисципліна «Міжнародне авторське право» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: розуміти систему національного та міжнародного правового регулювання інтелектуальної власності, зокрема авторського права і суміжних прав; орієнтуватися в основних міжнародних договорах у сфері авторського права (Бернська конвенція, Всесвітня конвенція про авторське право, Угода ТРІПС, договори ВОІВ, Паризька конвенція про охорону промислової власності); визначати об'єкти й суб'єктів авторського права стосовно творів графічного дизайну, ілюстрації та інших результатів проєктної діяльності; розрізняти особисті немайнові та майнові авторські права, умови їх виникнення, передачі та строки чинності; застосовувати договірні механізми розпорядження майновими правами (ліцензійні договори, договори замовлення, службові твори); ідентифікувати випадки порушення авторських прав (плагіат, піратство) і розуміти механізми їх захисту в Україні та за кордоном; володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Інтелектуальна власність» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Поняття та система права інтелектуальної власності: авторське право і суміжні права, промислова власність; класифікація об'єктів (літературно-художня, науково-технічна творчість, засоби індивідуалізації). Джерела правового регулювання: національне законодавство України (Цивільний кодекс, Закон України «Про авторське право і суміжні права» в редакції 2022

р.) та міжнародні договори. Основні міжнародні акти у сфері авторського права: Бернська конвенція про охорону літературних і художніх творів (1886), Всесвітня (Женевська) конвенція про авторське право (1952), Паризька конвенція з охорони промислової власності (1883), Угода ТРІПС (1994), договори Всесвітньої організації інтелектуальної власності (ВОІВ) про авторське право та про виконання і фонограми. Об'єкти авторського права у сфері дизайну: твори художнього дизайну, ілюстрації, комп'ютерна графіка, шрифти, фотографічні твори, твори ужиткового мистецтва. Суб'єкти авторського права: автори, співавтори, правонаступники, роботодавці, замовники; особливості співавторства та складених творів. Особисті немайнові та майнові авторські права, службові твори, твори на замовлення; строки чинності майнових прав. Ліцензійні договори та інші форми розпорядження майновими правами; право слідування. Порушення авторських прав (плагіат, піратство, незаконне використання) та механізми їх захисту в Україні і за кордоном; цивільна, адміністративна та кримінальна відповідальність.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Право інтелектуальної власності: підручник / О.С. Юнін, К.Р. Резворович, М.П. Юніна та ін. Дніпро: Дніпровський держ. ун-т внутр. справ, 2025. 148 с.
2. Попова Л.М., Хромов А.В., Шуба І.В. Інтелектуальна власність: підручник. Харків: Федорко, 2021. 262 с.
3. Інтелектуальна власність та авторське право: навч. посіб. / І.М. Чістякова, І.Б. Кривдіна, Д.В. Буряк та ін. Одеса: Одеський нац. політехн. ун-т, 2023. 204 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання базується на поєднанні вивчення нормативно-правової бази з аналізом практичних кейсів із проєктної діяльності дизайнера. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд еволюції міжнародного авторського права та останніх змін національного законодавства; обговорення викликів цифрової доби (піратство, штучний інтелект і авторство, генеративні зображення). Практичні заняття: аналіз договорів замовлення та ліцензійних угод на прикладах з дизайнерської практики; розбір кейсів порушення авторських прав у графічному дизайні; підготовка проєкту договору про передачу майнових прав на об'єкт дизайну; аналіз механізмів міжнародної реєстрації об'єктів права інтелектуальної власності. Самостійна робота з цифровими ресурсами: огляд баз даних ВОІВ, реєстрів об'єктів інтелектуальної власності, порталу Українського національного офісу інтелектуальної власності та інновацій.

Методи оцінювання:

– поточний контроль – усне / письмове опитування, аналіз кейсів, підготовка проєкту договору;

– підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.15. ПСИХОЛОГІЯ ІМІДЖУ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. II

Лектор, науковий ступінь, посада. Юник І. Д., доктор педагогічних наук, професор кафедри психології

Результати навчання. Дисципліна «Психологія іміджу» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: розуміти психологічні механізми формування іміджу особистості, бренду та організації; аналізувати складові індивідуального й корпоративного іміджу (зовнішність, поведінка, мовлення, візуальна символіка); застосовувати техніки самопрезентації та побудови персонального бренду у професійній діяльності дизайнера; враховувати психологію сприйняття кольору, форми та композиції під час формування візуального образу особистості чи бренду; аналізувати практики самопрезентації в соціальних мережах і цифровому просторі, їх форми, стратегії та ризики; розробляти стратегію іміджу для клієнта (особистості чи організації) з урахуванням цільової аудиторії; обирати модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Презентація та брендингові практики в дизайні» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Імідж як психологічна та соціокультурна категорія: поняття, структура, функції, співвідношення з поняттями «стереотип», «репутація», «бренд». Види іміджу: особистий, професійний, корпоративний, віртуальний; функціональний та контекстний підходи до типології іміджу. Психологічні механізми сприйняття та формування першого враження: ефект ореолу, стереотипізація, каузальна атрибуція. Складові індивідуального іміджу: зовнішність, невербальна поведінка, мовлення, стиль, атрибути статусу. Технології іміджмейкінгу та побудови персонального бренду: етапи формування іміджу, позиціонування, підвищення й відновлення іміджу. Самопрезентація особистості в соціальних мережах і віртуальному просторі: форми, стратегії (стратегічна, тактична), ризики й етичні межі управління враженням у цифровому середовищі. Психологія кольору, форми та композиції у формуванні візуального образу бренду й особистості: колірна символіка, вплив форми на сприйняття надійності, динамічності, елегантності. Розробка іміджевої стратегії: від дослідження цільової аудиторії й аналізу конкурентів до візуальної реалізації та тестування сприйняття образу.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Бондаренко І.С. Іміджологія: Психологія іміджу: навч.-метод. посіб. Запоріжжя: ЗНУ, 2014. 122 с.
2. Калениченко Р . А . Іміджелогія: навч. посібник / Р. А. Калениченко, Є . О . Телебенева. Київ: ЦП Компрінт, 2023. 131 с.
3. Палеха Ю.І. Іміджологія: навчальний посібник. Київ: Європейський університет, 2005. 324 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання базується на поєднанні психологічної теорії сприйняття з практичним відпрацюванням прийомів побудови іміджу. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд механізмів формування першого враження та стереотипів сприйняття; обговорення етичних меж іміджмейкінгу та маніпулятивних технік самопрезентації. Практичні заняття: аналіз кейсів персональних і корпоративних брендів; розробка іміджевої концепції для умовного клієнта (мудборд, палітра, стиль комунікації); практикум із самопрезентації в соціальних мережах; рольові ігри «консультант з іміджу — клієнт». Самостійна робота з цифровими ресурсами: аналіз профілів у соціальних мережах успішних персональних і корпоративних брендів, огляд трендів у сфері персонального брендингу дизайнерів.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, виконання практичних завдань, захист іміджевої концепції;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.16. ПСИХОЛОГІЯ ЛІДЕРСТВА ТА КАР'ЄРИ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2027/2028

Семестр. II

Лектор, науковий ступінь, посада. Капосльоз Григорій Вікторович, с.н.с., к.психол.н., доцент кафедри психології, Овдієнко Ірина Михайлівна, к.психол.н., доцент кафедри психології, Шатілова Олександра Сергіївна, к.психол.н., доцент кафедри психології

Результати навчання. Дисципліна «Психологія лідерства та кар'єри» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: розуміти психологічні засади лідерства та основні підходи до його дослідження (теорія рис, поведінкові, ситуаційні та трансформаційні теорії); визначати види лідерства в організаціях і творчих командах, зокрема в проєктних командах дизайну; застосовувати принципи етики лідера у взаємодії в системі «керівник — підлеглі», «лідер — послідовники»; аналізувати чинники й етапи планування професійної кар'єри дизайнера, зокрема в умовах невизначеності та кризових обставин; розробляти індивідуальну стратегію професійного розвитку та кар'єрної траєкторії; застосовувати техніки самопрезентації, нетворкінгу та побудови персонального бренду для просування власної кар'єри; обирати модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Презентація та брендингові практики в дизайні» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Лідерство як психологічний феномен: основні підходи до дослідження (теорія рис, поведінкові теорії, ситуаційні та трансформаційні моделі лідерства); харизма та довіра як складові лідерського впливу. Види лідерства в організаціях і творчих командах: формальне й неформальне лідерство, лідерство в проєктних командах дизайну, роль лідера на різних етапах життєвого циклу проєкту. Етика лідера, взаємодія в системі «керівник — підлеглі» й «лідер — послідовники»; конструктивний зворотний зв'язок, делегування, мотивація команди. Психологія кар'єри: поняття, етапи (вибір професії, адаптація, професіоналізація, майстерність), чинники кар'єрного вибору. Особливості кар'єрного розвитку у творчих індустріях: побудова портфоліо, професійні переходи, кар'єрні рішення в умовах невизначеності та кризи (зокрема воєнного стану). Технології самопрезентації, нетворкінгу та побудови персонального бренду фахівця з дизайну: професійні платформи, участь у конкурсах і виставках, публічні виступи. Розробка індивідуального плану професійного розвитку: постановка кар'єрних цілей, аналіз сильних і слабких сторін, планування підвищення кваліфікації.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Віллінк Джоко. Стратегія і тактика лідерства. BookChef, 2021. 368 с.
2. Кононець М.О. Психологія лідерства: навчальний посібник / за заг. ред. О.В. Винославської. Київ, 2020. 252 с.
3. Крейг Нік. Лідерство починається з призначення. Видавництво «Фабула», 2019. 240 с.
4. Максвелл Дж. К. 5 рівнів лідерства: доведені методи збільшення свого потенціалу / пер. з англ. Харків: Ранок, 2019. 302 с.
5. Рубенштейн Девід. Бути лідером. Мудрість від тих, хто змінив правила гри. Видавництво «Лабораторія», 2021. 448 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання базується на поєднанні знань з теорій лідерства з практичним відпрацюванням навичок самопрезентації та кар'єрного планування. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд моделей лідерства та їх застосовності до творчої командної роботи; обговорення особливостей кар'єрного вибору в умовах невизначеності та кризи. Практичні заняття: діагностика власного лідерського потенціалу; розробка індивідуального плану професійного розвитку та кар'єрної траєкторії; тренінги з нетворкінгу та самопрезентації; рольові ігри «керівник творчої команди — учасники проєкту»; аналіз кейсів кар'єрних траєкторій успішних дизайнерів. Самостійна робота з цифровими ресурсами: аналіз кар'єрних траєкторій дизайнерів у портфоліо-мережах, огляд платформ професійного нетворкінгу (LinkedIn, Behance).

Методи оцінювання:

- поточний контроль — усне / письмове опитування, діагностичні завдання, розробка індивідуального плану кар'єрного розвитку;
- підсумковий контроль — екзамен.

4.17. СУЧАСНІ МЕТОДИ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. II

Лектор, науковий ступінь, посада. Безугла Р.І., доктор мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну.

Результати навчання. Дисципліна «Сучасні методи дизайн-проектування в графічному дизайні» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: застосовувати сучасні методології проектування (Design Thinking, сервіс-дизайн, співпроектування) для розв'язання дизайнерських завдань; здійснювати передпроектний аналіз та формулювати авторську концепцію з урахуванням новітніх технологічних можливостей; застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом та інструментами проектування; критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі графічного дизайну; використовувати інструменти штучного інтелекту як частину сучасного проектного процесу, усвідомлюючи їхній творчий потенціал і етичні обмеження; представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій; управляти процесом дизайн-проектування.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Концептуальне проектування в графічному дизайні» (ОП «Дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Еволюція методів дизайн-проектування: від інтуїтивного та ремісничого підходу через раціоналістичні методології 1960-х рр. (Дж.К. Джонс, Л.Б. Арчер) до сучасних гнучких і цифрових методів. Design Thinking як провідна сучасна методологія: емпатія, визначення проблеми, генерація ідей, прототипування, тестування; інструменти кожного етапу (Customer Journey Map, Empathy Map, User Persona). Сервіс-дизайн (Service Design) та людиноцентроване проектування (Human-Centered Design): проектування досвіду користувача поза межами окремого артефакту. Співпроектування (co-design) і партисипативний дизайн: залучення користувачів і стейкхолдерів до процесу проектування. Дизайн-спринт (Design Sprint) як формат стислого ітеративного проектування. Agile та Lean UX підходи в дизайн-процесі: беклог, спринти, мінімально життєздатний продукт (MVP). Генеративний та параметричний дизайн: алгоритмічні системи проектування, перехід від репрезентації до генерації форми. Штучний інтелект у графічному дизайні: інструменти генерації

зображень і макетів (Midjourney, DALL·E, Adobe Firefly), можливості й етичні межі співавторства людини та алгоритму. Спекулятивний і критичний дизайн (Speculative and Critical Design) як метод осмислення можливих майбутніх. Швидке прототипування та тестування гіпотез у цифровому й фізичному середовищі.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Ambrose G., Harris P. Design Research: Investigation for Successful Creative Solutions. Lausanne: AVA Publishing, 2012. 224 p.
2. Hanington B., Martin B. Universal Methods of Design, Expanded and Revised: 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions, 2019. 264 p.
3. Noble I., Bestley R. Visual Research : An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design. 3rd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2016. 224 p. URL: https://readings.design/PDF/Visual_research_book.pdf.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Викладання базується на поєднанні аналізу сучасних методологій проєктування з їх безпосереднім практичним застосуванням у форматі воркшопів. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд еволюції методів проєктування та порівняльний аналіз класичних і сучасних підходів; обговорення етичних меж застосування штучного інтелекту в дизайн-процесі. Практичні заняття: проведення повного циклу дизайн-спринту на навчальному кейсі; практикум зі співпроєктування із залученням умовних користувачів; воркшоп з генеративного та AI-асистованого проєктування; аналіз кейсів застосування сервіс-дизайну та людиноцентрованого підходу українськими й закордонними студіями. Самостійна робота з цифровими ресурсами: опанування інструментів прототипування (Figma, Miro) та генеративного дизайну.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, виконання практичних завдань;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.18. ФІЛОСОФІЯ МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2027/2028

Семестр. II

Лектор, науковий ступінь, посада. Слівінська А.Ф, кандидат філософських наук, доцент кафедри дизайну

Результати навчання. Дисципліна «Філософія мистецтва та дизайну» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за

відповідною освітньо-професійною програмою: розуміти філософські та естетичні засади мистецтва й дизайну як форм пізнання і перетворення дійсності; аналізувати явища сучасного дизайну в широкому культурному та філософському контексті; орієнтуватися в основних філософських концепціях дизайну XX–XXI ст. (функціоналізм, семіотика дизайну, постмодернізм, критичний та спекулятивний дизайн); усвідомлювати роль мистецьких знань у формуванні естетичної свідомості дизайнера; визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл і напрямків з урахуванням генезису сучасного художнього процесу; мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури; оцінювати етичну та соціальну відповідальність дизайнера в умовах постмодерного світу; формулювати й аргументовано відстоювати власну естетико-філософську позицію щодо проблем сучасного дизайну.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Методологія сучасних наукових досліджень», «Сучасні стилі в мистецтві та дизайні», «Інноваційні технології в дизайні» (ОП «Графічний дизайн» II рівня вищої освіти).

Зміст. Мистецтво і дизайн у структурі філософського знання: предмет і завдання філософії мистецтва, місце дизайну серед форм духовно-практичного освоєння світу. Естетика як теорія прекрасного і методологічна основа мистецтвознавства: категорії прекрасного, потворного, піднесеного, гармонії у проєктній діяльності. Основні філософські концепції дизайну XX–XXI ст.: функціоналізм (Баугауз, Ульмська школа), семіотика дизайну (мова знаків і символів у візуальній комунікації), постмодернізм (плюралізм стилів, цитування, іронія), критичний та спекулятивний дизайн (дизайн як інструмент осмислення можливих майбутніх). Дизайн в інноваційному просторі постмодерного світу: свідомість культурних практик, взаємодія традиції та інновації. Взаємозв'язок мистецтва і дизайну: роль мистецьких знань у формуванні естетичної свідомості майбутніх дизайнерів, межі та точки перетину художньої творчості й проєктної діяльності. Естетичні проблеми дизайнерських шкіл і напрямків: генезис сучасного художнього процесу, синтетичне уявлення про історію формування візуальної культури. Етична та соціальна відповідальність дизайну: гуманоцентричний підхід, сталий розвиток, доступність та інклюзивність як філософські й практичні орієнтири. Дизайн як засіб впливу на мислення, емоції та поведінку людини: філософія сприйняття форми, кольору й простору.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. M. Gal and J. Ventura. Introduction to Design Theory, Philosophy, Critique, History and Practice. 2024.274 p./ https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781000901832_A46375681/preview-9781000901832_A46375681.pdf
2. Балута Г. А., Абдула А. І. Естетика. Кривий Ріг : видавець Р. А. Козлов. КДПУ, 2024. 272 с./ <https://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/9691>
3. Kostiuk O., Vaskevych O., Zlenko N., Savitska O., Mykhailova R., Gorbatiuk T. The Philosophy of Design in the Innovation Space of the Postmodern World. Postmodern Openings. 2022. Vol. 13, No. 1. P. 170–185. DOI: <https://doi.org/10.18662/po/13.1/390>

4. Норман Д. Дизайн для кращого світу: Значущий, стійкий, орієнтований на людство / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2024. 376 с.
5. Папанек В. Дизайн для реального світу / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2020. 480 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. Викладання базується на поєднанні аналізу класичних і сучасних філософських текстів про мистецтво й дизайн із критичним осмисленням актуальних кейсів. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд еволюції філософських концепцій дизайну від функціоналізму до критичного дизайну; обговорення етичних дилем сучасної проєктної практики та впливу дизайну на суспільство. Семінари-дискусії: аналіз філософських текстів і зіставлення позицій різних мислителів; дискусії про соціальну й екологічну відповідальність дизайнера; підготовка та захист есе на задану філософську проблему дизайну; аналіз кейсів критичного та спекулятивного дизайну. Самостійна робота з цифровими ресурсами: опрацювання відкритих лекцій і публікацій із філософії дизайну та естетики, огляд виставкових і кураторських проєктів, присвячених осмисленню ролі мистецтва та дизайну в культурі.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, участь у дискусіях, есе за заданою темою;
- підсумковий контроль – екзамен.

Мова навчання та викладання. Українська.

ЗМІСТ

Вступ

1. Загальна інформація про університет

- 1.1. Назва та адреса
- 1.2. Опис закладу (тип і статус)
- 1.3. Адміністрація університету
- 1.4. Академічний календар
- 1.5. Перелік освітніх програм
- 1.6. Вимоги щодо умов прийому, у тому числі мовна політика та процедури реєстрації
- 1.7. Кредитна мобільність та попереднє навчання (неформальне та інформальне)
- 1.8. Політика розподілу кредитів ЄКТС (інституційна кредитна рамка)
- 1.9. Механізми академічного управління

2. Загальна інформація для студентів

- 2.1. Відділ обліку студентів
- 2.2. Умови проживання
- 2.3. Харчування
- 2.4. Вартість проживання
- 2.2. Умови проживання
- 2.3. Харчування
- 2.4. Вартість проживання
- 2.5. Фінансова підтримка для студентів
 - 2.5.1. Стипендіальне забезпечення студентів
 - 2.5.2. Пільгова оплата за проживання у гуртожитках
 - 2.5.3. Фінансове забезпечення студентів з числа дітей-сиріт та дітей, позбавлених батьківського піклування
- 2.6. Медичні послуги
- 2.7. Умови для студентів з обмеженими можливостями та особливими потребами
- 2.8. Навчальне обладнання
- 2.9. Бібліотека
- 2.10. Організація мобільності студентів за освітніми програмами
- 2.11. Заклади вищої освіти-партнери університету
- 2.12. Програми англійською мовою викладання
- 2.13. Мовні курси
- 2.14. Можливості для практичної підготовки
- 2.15. Дуальна форма освіти
- 2.16. Умови для творчого розвитку, занять спортом і відпочинку
- 2.17. Студентські організації

3. Освітня програма

4. Інформація про освітні компоненти (дисципліни)