

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
Спеціалізація	В2.01 Графічний дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн
Освітній ступінь	магістр

Київ 2026

3. Освітня програма

Керівник проєктної групи (гарант освітньої програми) – Безугла Р.І , д.мист., доц., завідувач кафедри дизайну.

3.1. Профіль освітньої програми «Графічний дизайн» за спеціалізацією В2.01 «Графічний дизайн», спеціальністю В2 «Дизайн».

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	В2 Дизайн
Спеціалізація	В2.01 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 багатопрофільних 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 2452.2 Художник-графік телебачення 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, проєктного та ін.) 13 Керівники малих підприємств без апарату управління Менеджер (управитель) або власник дизайн-студії, агенції, салону,	

виставкового центру, мистецької галереї, дитячої художньої школи, ізостудії; 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 передпроектний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування; формулювати авторську концепцію проекту.
9	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.
10	Критично опрацьовувати художньо-проектний 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-проектних 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, здобути 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 проектами в рамках програми Еразмус+.
<i>Навчання іноземних здобувачів вищої освіти</i>
Здійснюється відповідно до вимог чинного законодавства.

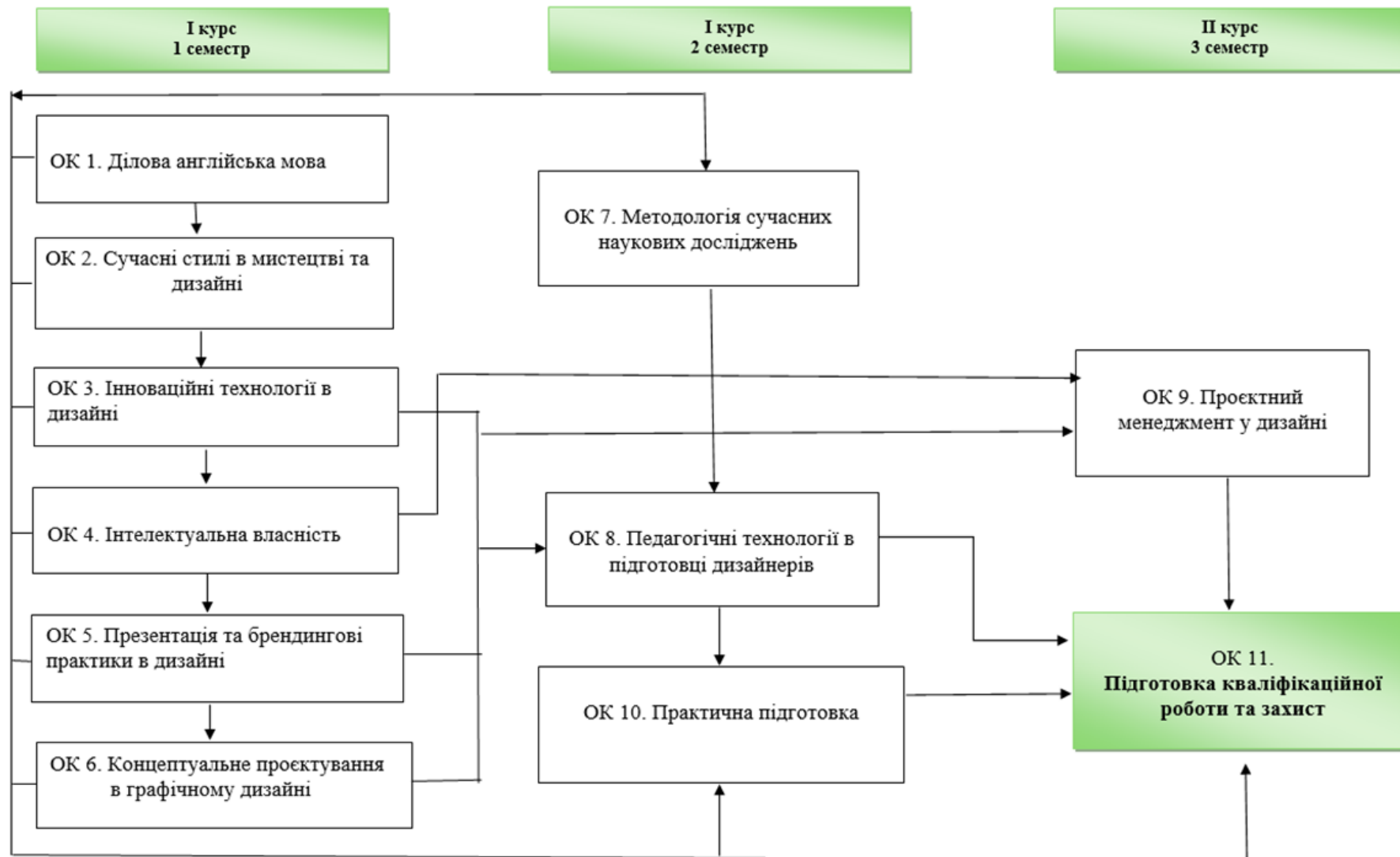
3.2. ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ ТА ЇХ ЛОГІЧНА ПОСЛІДОВНІСТЬ

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 проєктування 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 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 вибіркові 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

Результати навчання. Здійснювати пошук, аналізувати та оцінювати необхідну інформацію в науковій літературі, базах даних та інших джерелах, обробку інформації з англомовних джерел для написання наукових статей та доповідей на науково-практичні конференції і здійснення наукових розвідок з дизайну вільно спілкуватись усно і письмово англійською мовою при обговоренні професійних питань, досліджень та інновацій у сфері графічного дизайну та суміжних наук у тому числі в контексті співпраці з європейськими та євроатлантичними партнерами, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами усного і письменого англійського мовлення.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. Рівень володіння іноземною мовою B1 згідно із Загальноєвропейськими рекомендаціями з мовної освіти (CEFR).

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 англомовних 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

Результати навчання. Розуміння сутності, історичного підґрунтя і особливостей мистецьких і дизайнерських стилів XX – XXI ст., їх впливу на сучасні мистецькі і дизайнерські практики, філософського, мистецтвознавчого, культурологічного аспектів змісту категорії стилю; сучасних концепцій, тенденцій розвитку сучасних мистецьких і дизайнерських стилів; сутності сучасних стилів і особенностей їх використання у графічному дизайні; оволодіння змістом понятійного апарату теорії стилю (стиль, стилізація, напрям, манера, періодизація); засвоєння історичної типології стилів мистецтва і дизайну XX–XXI ст., навичками розв'язувати складні задачі і проблеми у сфері дизайну на основі застосування теорій та методів стильового аналізу; опанування методів формального, іконографічного та порівняльно-історичного аналізу; формування здатності ідентифікувати й обґрунтовувати стильову приналежність твору чи проєкту; засвоєння особенностей українського стильового контексту (авангард, модерн, етностиль, ідентичність, мистецтво спротиву); формування критичного розуміння актуальних проблем сучасного дизайну – цифровізації, застосування штучного інтелекту, екологічності та сталого розвитку (sustainability).

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. Дисципліна спирається на базові компетентності першого (бакалаврського) рівня вищої освіти незалежно від спеціальності здобувача.

Зміст. Стиль, стилізація, періодизація стилів мистецтва і дизайну. Методи стильового аналізу та атрибуції у мистецтві та дизайні. Витоки і ранній модернізм (до 1945 р.). Повоєнні стилі мистецтва: абстрактний експресіонізм, поп-арт, концептуалізм. Мінімалізм і його розгалуження: постгестуальна абстракція, перформанс, ленд-арт. Стили 1970–1990-х: феміністичне мистецтво, фотореалізм, вуличне мистецтво. Постмодернізм і сучасне мистецтво. Стили дизайну першої половини XX ст.: ар-нуво, ар-деко, баугауз, функціоналізм. Стили дизайну другої половини XX – поч. XXI ст.: мідсенчурі, органічний дизайн, постмодернізм у дизайні, максималізм, сучасна еkleктика, хай-тек, деконструктивізм. Український стильовий контекст: авангард, модерн, етностиль та ідентичність. Мистецтво і дизайн спротиву: візуальна мова

під час війни, артактивізм. Актуальні проблеми дизайну: цифровізація, штучний інтелект, екологічність і сталий розвиток (sustainability).

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. Київ : ArtHuss, 2019.
2. Зиміна С. Б. Стилi інтер'єру. Київ : Довіра, 2018. 360 с.
3. Історія мистецтва від найдавніших часів до сьогодення / під заг. ред. С. Фартінга. Харків : Vivat, 2021. 576 с.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Під час аудиторних занять використовується пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні, іноваційні технологічні методи. 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. 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

Результати навчання. Розуміння теоретичних засад, методів, інструментів іноваційних інформаційних і цифрових технологій дизайну, теоретичних основ імерсивних технологій (VR, AR, MR), особливостей проєктування просторових інтерфейсів, сучасні тенденції розвитку технологій і дизайні, формування іноваційно-проєктного дизайнерського мислення, оволодіння навичками аналізу можливостей використання XR-технологій у дизайн-проєктах; проєктувати просторові цифрові інтерфейси; оцінювання переваг та обмежень імерсивних технологій та для вирішення професійних завдань.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. Дисципліна спирається на базові компетентності першого (бакалаврського) рівня вищої освіти незалежно від спеціальності здобувача.

Зміст. Інноваційні технології в дизайні: сучасні тренди, XR та просторове проектування. Проектування користувацького досвіду в імерсивних середовищах. ARтехнології та цифрові двійники. Штучний інтелект та генеративні технології в дизайні. Промпт-інжиніринг та Data-Driven Design у сучасному проектуванні. Людиноцентричний, інклюзивний та сталий дизайн у цифровому середовищі. Цифрова етика, авторське право та правові аспекти використання штучного інтелекту.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посібник. Київ : ЦУЛ, 2022. 180 с.
2. Дизайн-освіта і візуальні комунікації в сучасній Україні: аналітика, методологія, освітні кейси : колект. монографія / Наталя Удріс-Бородавко, Тетяна Божко, Андрій Будник, Оксана Чуєва ; за ред. Н. Удріс-Бородавко. – Київ : Вольф, 2025. – 286 с.
3. Трач Ю. Динаміка сучасної культури: наукова і техніко-технологічна детермінація. Київ: Видавництво Ліра-К. 2022. 484 с.

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, відеокейсів 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 проєкту; 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. II

Результати навчання. Дисципліна «Інтелектуальна власність» забезпечує оволодіння магістрантами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою: володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати правила оформлення прав інтелектуальної власності.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. Дисципліна спирається на базові компетентності першого (бакалаврського) рівня вищої освіти незалежно від спеціальності здобувача.

Зміст. Загальна характеристика інтелектуальної власності. Об'єкти права інтелектуальної власності. Суб'єкти права інтелектуальної власності. Інституційна система України у сфері інтелектуальної власності. Правова охорона об'єктів авторського права та суміжних прав. Правова охорона об'єктів патентного права. Правова охорона засобів індивідуалізації учасників цивільного обороту, товарів і послуг. Інтелектуальна власність у цифровому середовищі. Нетрадиційні та цифрові об'єкти права інтелектуальної власності. Захист прав інтелектуальної власності. Міжнародна правова охорона інтелектуальної власності. Договори у сфері 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

Результати навчання. Розуміння сучасних концепцій, тенденцій та професійних практик брендингу, сприймаючи бренд як стратегічну, комунікаційну й культурну систему, орієнтування в принципах формування його цінностей, позиціонування, бренд-сторітелінгу, наративних стратегій, точок контакту й етичної та соціальної відповідальності; уміння проводити передпроектні дослідження, аналізувати цільову аудиторію, конкурентне та культурне середовище для формування концептуальної платформи й ключової ідеї бренду; уміння будувати систему комунікацій бренду, зокрема в цифровому середовищі та соціальних медіа, опанування інструментами штучного інтелекту й генеративними технологіями для створення та візуалізації брендингових рішень; володіння навичками структурування й графічного оформлення професійної презентації дизайн-проєкту, а також переконливо проводити публічний захист, фахову дискусію, коректно працювати із запитаннями, критикою та експертним оцінюванням.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. Дисципліна спирається на базові компетентності першого (бакалаврського) рівня вищої освіти незалежно від спеціальності здобувача.

Зміст. Сучасний брендинг: еволюція, концепції та професійні практики. Бренд-стратегія: цінності, позиціонування та характер бренду. Дослідницькі практики у брендинговому проєктуванні. Цільова аудиторія та досвід взаємодії з брендом. Концептуалізація бренду: від дослідження до стратегічної ідеї. Бренд-сторітелінг та наративні стратегії. Брендіві комунікації та система точок контакту. Цифровий та соціальний брендинг. Динамічні та адаптивні брендингові системи. AI та генеративні технології у брендингових практиках. Презентація та пітчінг брендингового проєкту. Захист та експертне оцінювання комплексного брендингового кейсу.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Keller K. L., Swaminathan V. Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity. 5th ed. Harlow : Pearson, 2019. 624 p.
2. Wheeler A., Meyerson R. Designing Brand Identity: A Comprehensive Guide to the World of Brands and Branding. 6th ed. Hoboken : John Wiley & Sons, 2024. 352 p.
3. Neumeier M. The Brand Gap: How to Bridge the Distance Between Business Strategy and Design. Berkeley : New Riders, 2005. 208 p.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Викладання базується на поєднанні стратегічного аналізу з практичним відпрацюванням прийомів концептуального та комунікаційного проєктування бренду, зокрема на

матеріалі підготовки та публічного захисту власного брендингового проєкту. Інтерактивні лекції з елементами дискусії: розгляд еволюції поняття бренду та сучасних моделей брендингу; обговорення принципів формування бренд-стратегії, цінностей і позиціонування; аналіз можливостей та обмежень штучного інтелекту й генеративних технологій у брендингових практиках. Практичні заняття: проведення дослідницьких практик у брендинговому проєктуванні (аналіз цільової аудиторії, конкурентного середовища, тенденцій); розробка концептуальної платформи та ключової ідеї бренду; побудова бренд-наративу засобами сторітелінгу; проєктування системи точок контакту бренду з аудиторією в цифровому та соціальному середовищі; аналіз кейсів (Case Study) успішних і невдалих прикладів ребрендингу; воркшоп із підготовки та публічного захисту (пітчінгу) брендингового проєкту з роботою над критикою і зауваженнями.

Методи оцінювання:

- поточний контроль – усне / письмове опитування, захист презентацій проєктного 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

Результати навчання. В результаті вивчення дисципліни здобувач отримує знання про сутність, роль, принципи та етапи концептуального проєктування, взаємоз'язок проблеми, контексту й концептуального рішення, а також сучасні підходи до формування дизайнерської концепції; вміння здійснювати передпроєктний аналіз, досліджувати проєктну ситуацію та цільову аудиторію для точного формулювання проєктної проблеми; володіння навичками асоціативного та образного мислення, генерування альтернативних ідей, використання візуальних метафор, кодів і принципів формоутворення; обґрунтовано застосовувати методи експериментального пошуку графічної форми, розробляти типографічні, колористичні та композиційні рішення відповідно до обраного напрямку, а також трансформувати візуальну ідею у цілісну графічну систему; вільно використовувати сучасні цифрові технології та інструменти штучного інтелекту як засобів концептуального пошуку й візуалізації; володіння навичками прототипування, тестування й апробації проєктних рішень на різних носіях; здатність критично оцінювати, аргументувати та

вдосконалювати власні рішення, а також професійно презентувати підсумковий концептуальний проєкт.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. Дисципліна спирається на базові компетентності першого (бакалаврського) рівня вищої освіти незалежно від спеціальності здобувача.

Зміст. Концепція як основа сучасного графічного дизайну. Проблема, контекст і проєктна ситуація. Передпроєктний аналіз у графічному дизайні. Аналіз цільової аудиторії та користувачького досвіду. Аналіз аналогів і конкурентного середовища. Культурний контекст і візуальні коди проєкту. Методи генерації концептуальних ідей. Візуальна метафора та асоціативне мислення. Концептуальний образ і система ключових понять. Moodboard як інструмент формування концепції. Експеримент із формою, знаком і графічною мовою. Концептуальний пошук засобами колажу та візуального експерименту. Візуальна концепція та принципи її формоутворення. Типографіка як концептуальний інструмент. Колір як засіб концептуальної комунікації. Композиція та візуальна ієрархія в концептуальному проєкті. Модульність, ритм і принципи побудови дизайн-системи. Від одиничного образу до цілісної візуальної системи. ШІ як інструмент концептуального пошуку. Генеративні методи пошуку графічної форми. Прототипування та тестування концептуального рішення. Апробація концепції на різних носіях і в різних медіа. Концептборд і презентація авторської дизайн-концепції. Захист та експертна оцінка концептуального проєкту.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Lupton E., Phillips J. C. Graphic Design: The New Basics. 2nd ed., revised and expanded. New York : Princeton Architectural Press, 2015. 264 p.
2. Bestley, R., Noble, I. (2016). Visual research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design. 2 nd ed. London. Bloomsbury Academic, 2016. 208 p.
3. Meggs P. B., Purvis A. W. Meggs' History of Graphic Design. 6th ed. Hoboken, NJ : John Wiley & Sons, 2016. 704 p.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лабораторні заняття: сесії генерування ідей (мозковий штурм, ментальні карти, метод аналогій); побудова мудбордів та соціативних полів; формальні експерименти зі знаком, колажем і типографікою; розробка колірної концепції та композиційної ієрархії; побудова модульних і ритмічних дизайн-систем; сесії генеративного та AI-асистованого пошуку графічної форми; протипування, тестування та апробація концептуальних рішень на різних носіях; аналіз кейсів (Case Study) успішних і невдалих концептуальних рішень українських і закордонних дизайнерів; воркшоп із підготовки концептборду та публічного захисту авторської дизайн-концепції.

Методи оцінювання:

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

Мова навчання та викладання. Українська.

4.7. МЕТОДОЛОГІЯ СУЧАСНИХ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Тип. Обов'язкова

Рік навчання. 2026/2027

Семестр. II

Результати навчання. Володіння понятійно-категоріальним апаратом, методологією досліджень, розуміння структури наукового пізнання й класифікації методів, розуміння і дотримання принципів академічної доброчесності та чітка орієнтація у вимогах ДСТУ щодо оформлення наукових праць; вміння формулювати наукову проблему й гіпотезу, здійснювати систематичний пошук і критичний аналіз джерельної бази, обґрунтовано застосовувати теоретичні та емпіричні методи, коректно оформлювати бібліографічний опис і посилання, а також фахово презентувати й аргументувати результати власного дослідження.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Ділова англійська мова», «Сучасні стилі в мистецтві та дизайні», «Інноваційні технології в дизайні», «Інтелектуальна власність», «Презентація та брендингові практики в дизайні», «Концептуальне проєктування в графічному дизайні».

Зміст. Сутність науки та її місце в сучасному дизайні. 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 та принципи. Типи та види сучасних досліджень у графічному дизайні. Формулювання наукової проблеми, мети, завдань та гіпотези в дизайні. Теоретичні методи дослідження в сучасному дизайні. Емпіричні методи в графічному дизайні. Візуальні методи дослідження в дизайн. Інформаційне забезпечення та аналіз джерел у дизайні. Сучасні цифрові та інтердисциплінарні методи в дизайні. Оформлення наукових текстів та візуальна презентація результатів. Планування та етика магістерського дослідження в дизайні.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. 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 .

2. Vaughan L. (ed.). Practice-based Design Research. London : Bloomsbury Academic, 2017. 232 p.

3. Skains R. L. Designing and Conducting Practice-Based Research Projects : A Practical Guide for Arts Student Researchers. Bristol : Intellect Books, 2024. 230 p.

Заплановані навчальні заходи та методи викладання.

Лекції, практичні заняття, самостійна робота. 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.

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. 2026/2027

Семестр. II

Результати навчання. Розуміння концептуального змісту класичних і сучасних технологій викладання образотворчих і дизайнерських дисциплін, їх еволюції, способів застосування їх у різних формах навчання за фахом дизайну. Знання основних категорій і понять педагогічної технології викладання дизайну та педагогічних концепцій, методів світових шкіл дизайн-освіти, принципів традиційних і новітніх технологій викладання дисциплін дизайну. Опанування вміннями застосовувати знання з педагогічної технології в викладанні дисциплін спеціальності дизайну та класичні і новітні методи змішаного і адаптивного навчання в педагогічній практиці. Оволодіння навичками пошуку та засвоєння нових сучасних методів викладання дисциплін спеціальності дизайну у майбутній педагогічній практиці.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Концептуальне проєктування в графічному дизайні», «Інноваційні технології в дизайні» та «Презентація та брендингові практики в дизайні».

Зміст. Педагогічні технології дизайн-освіти: предмет і структура. Основні педагогічні концепції дизайнерських шкіл XX ст. Моделі освітніх технологій дизайну. Методи освітніх технологій дизайну. Основні методи

підготовки студентів до науково-дослідної і проєктної діяльності. Методи формування творчих навичок у дизайнерів. Штучний інтелект.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. Папанек В. Дизайн для реального світу / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2020. 480 с.

2. Пономарьова Г.Ф., Беляев С.Б., Бабакіна О.О., Литвин В.А. Освітні технології : навч.-метод. посіб. Харків, 2023. 266 с.

3. Савчак Н.С., Савчак Р.Н., Михайлечко Н. В., Баранович Л. Р. Основи дизайну : навч. посіб. Львів : СПОЛОМ, 2024. 172 с. URL:

Заплановані навчальні заходи та методи викладання. Лекції, практичні заняття, самостійна робота. Під час аудиторних занять використовуються академічні і сучасні технологічні інноваційні методи: пояснювально-ілюстративний, проблемний, евристичний, модельний, проєктний, активні і інтерактивні методи. Передбачено практичні заняття, виконання завдань на яких демонструють рівень засвоєння педагогічних технологій: розробка фрагментів заняття або робочої програми навчальної дисципліни, проведення практичного заняття з подальшим зворотним зв'язком від групи. Пропонуються завдання з аналізу кейсів викладання мистецьких дисциплін в українських і закордонних закладах освіти та відпрацювання методів «мозковий штурм», case-study, ділові ігри, проєктний метод на матеріалі викладання 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

Результати навчання. Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій; розробляти науково обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми; обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня; представляти результати діяльності у професійному середовищі в Україні та за її межами; здійснювати передпроєктний аналіз та формулювати авторську концепцію проєкту; розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту; формувати дизайн-маркетингову стратегію позиціонування та просування продуктів дизайну (товарів і послуг) на внутрішньому та глобальному ринках.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Презентація та брендингові практики в дизайні», «Концептуальне проєктування в графічному дизайні», «Методологія сучасних наукових досліджень».

Зміст. Теоретичні основи проєктного менеджменту в дизайні. Передпроєктний аналіз у дизайні. Формування концепції дизайн-проєкту. Планування дизайн-проєкту. Бюджетування та ресурсне забезпечення дизайн-проєкту. Управління командою та комунікаціями у дизайн-проєктію. Управління ризиками дизайн-проєкту. Адаптивне управління дизайн-проєктами. Управління якістю дизайн-проєкту. Презентація дизайн-проєкту. Міжнародні дизайн-проєкти та міжкультурна взаємодія. Соціально відповідальні та сталі дизайн-проєкти. Інновації та цифрова трансформація в управлінні дизайн-проєктами. Комерціалізація дизайн-проєктів.

Рекомендовані джерела та інші навчальні ресурси/засоби.

1. HoReCa : підручник : Т. 5. Управління проєктами 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, 2027/2028

Семестр. II-III

Результати навчання. Розуміння принципів сталого (екологічно відповідального) проєктування та їх застосування в графічному дизайні, дизайні упаковки та дизайні середовища; опанування навичками аналізу життєвого циклу об'єкту дизайну з урахуванням використання ресурсів, матеріалів і енергії, застосовувати принципи циркулярної економіки (зменшення, повторне використання, переробка, подовження терміну експлуатації) у проєктній практиці; добору екологічно доречних матеріалів, технологій друку та виробництва; виконання екодизайн-проєктів, орієнтованих на мінімізацію негативного впливу на довкілля; донесення принципів відповідального дизайну замовнику та цільовій аудиторії; здійснення концептуальне проєктування об'єктів дизайну з урахуванням екологічних та естетичних вимог

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Концептуальне проєктування в графічному дизайні»:

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 проєктуванні 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 проєктування. 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. Патер Р. Політика дизайну: (не надто) глобальний довідник із візуальної комунікації / пер. з англ. А. Беницький. Київ: ArtHuss, 2021. 192 с.
3. 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, інноваційні технологічні методи. Викладання базується на поєднанні аналізу теоретичних принципів сталого проєктування 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. 2026/2027, 2027/2028

Семестр. II-III

Результати навчання. Розуміння змісту основних принципів і методів і завдань візуалізації даних, інформації, опанування навичками створення інфографіки за допомогою графічних редакторів і спеціалізованих програм. Опанування навичками здійснення передпроєктний аналізу й формування авторської концепції інфографічного проєкту, структурування даних у вигляді логічної візуальної історії, проєктування композиції інфографіки з керуванням увагою користувача. Оволодіння

уміннями 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».

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 ШІ 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.

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. 2026/2027, 2027/2028

Семестр. II-III.

Результати навчання. Розуміння сутності критичного мислення та його складових (логічна побудова аргументів, риторика, інтерпретація, інформаційна грамотність); володіння логічними інструментами аналізу й побудови аргументів (силогізм, індукція, дедукція) у професійній та науковій діяльності та навичками виявляти неформальні логічні хиби й маніпулятивні прийоми в аргументації, зокрема у візуальній комунікації та рекламі. Опанування вміннями 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. Оволодіння навичками критичного осмислення теорій, принципів, методів та понять з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну та аргументувати та відстоювати власну позицію в професійній дискусії.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Методологія сучасних наукових досліджень».

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. 2026/2027, 2027/2028

Семестр. II-III

Результати навчання. Розуміння системи 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 проектної 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».

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.

4.14. ПСИХОЛОГІЯ ІМІДЖУ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2026/2027, 2027/2028

Семестр. II-III

Результати навчання. Розуміння психологічних механізмів формування іміджу особистості, бренду та організації; аналізувати складові індивідуального й корпоративного іміджу (зовнішність, поведінка, мовлення, візуальна символіка); оволодіння вмінням 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; опанування навичками 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», «Концептуальне проєктування у дизайні».

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 . Іміджологія: навч. посібник / Р. А. Калениченко, Є . О . Телебенева. Київ: ЦП Компринт, 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.

4.15. ПСИХОЛОГІЯ ЛІДЕРСТВА ТА КАР'ЄРИ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2026/2027, 2027/2028

Семестр. II-III

Результати навчання. озуміння психологічних засад лідерства та особливостей основних підходів до дослідження проблеми лідерства (теорія рис, поведінкові, ситуаційні та трансформаційні теорії та інші). Знання і розрізнення видів лідерства в організаціях і творчих командах, зокрема в проєктних командах дизайну. Розуміння змісту принципів етики лідера у взаємодії в системі «керівник — підлеглі», «лідер — послідовники». Опанування навичками аналізу чинників й етапів планування професійної кар'єри дизайнера, зокрема в умовах невизначеності та кризових обставин, розробки індивідуальної стратегії професійного розвитку та кар'єрної траєкторії, застосування техніки самопрезентації, нетворкінгу та побудови персонального бренду для просування власної кар'єри, добору моделі поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Презентація та брендингові практики в дизайні».

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. Кононець М.О. Психологія лідерства : навчальний посібник / За заг. ред. к. психол. н., проф. О.В. Винославської. Київ: КВІЦ, 2020. 252 с.
2. Лідерство та комунікації в організації : навчальний посібник / упорядники: Н. Я. Михаліцька, М. Р. Яцик. Львів : Львівський державний університет внутрішніх справ, 2024. 512с.
3. Чубіна Т. Д., Дмитренко М. Й. Організаційна психологія: навчальний посібник. Черкаси: ЧІПБ, 2024. 172 с

Організаційна%20психологія.pdf.

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.

Мова навчання та викладання. Українська.

4.16. СУЧАСНІ МЕТОДИ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2026/2027, 2027/2028

Семестр. II-III

Результати навчання. Критичне осмислення теорій, принципів, методів та понять з різних методологій предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі графічного дизайну; Розуміння змісту сучасних методологій проєктування (Design Thinking, сервіс-дизайн, співпроєктування) для розв'язання дизайнерських завдань. Опанування навичками використання методів передпроєктного аналізу та розробки авторської дизайн-концепції з урахуванням новітніх технологічних можливостей, застосування інноваційних методів і технології роботи з матеріалом та інструментами проєктування. Оволодіння вміннями використання інструментів штучного інтелекту в контексті сучасного проєктного процесу, усвідомлюючи їхній творчий потенціал і етичні обмеження. Опанувати навички презентації концептуального вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій; управляти процесом дизайн-проєктування.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. «Концептуальне проєктування в графічному дизайні».

Зміст. Еволюція методів дизайн-проєктування: 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 проєктування (Human-Centered Design): проєктування досвіду користувача поза межами окремого артефакту. Співпроєктування (co-design) і партисипативний дизайн: залучення користувачів і стейкхолдерів до процесу проєктування. Дизайн-спринт (Design Sprint) як формат стислого ітеративного проєктування. Agile та Lean UX підходи в дизайн-проєкті: беклог, спринти, мінімально життєздатний продукт (MVP). Генеративний та параметричний дизайн: алгоритмічні системи проєктування, 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.

4.17. ФІЛОСОФІЯ МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ

Тип. За вибором

Рік навчання. 2026/2027, 2027/2028

Семестр. II-III

Результати навчання. Розуміння філософських та естетичних засад мистецтва й дизайну як форм пізнання і перетворення дійсності, змісту естетичних проблем дизайнерських шкіл і напрямків з урахуванням генезису сучасного художнього процесу; ролі мистецьких знань у

формуванні естетичної свідомості дизайнера. Опанувати вміннями аналізу явищ сучасного мистецтва та дизайну в широкому культурному та філософському контексті, орієнтації в основних філософських концепціях дизайну ХХ–ХХІ ст. (функціоналізм, семіотика дизайну, постмодернізм, критичний та спекулятивний дизайн та ін.), оцінювання етичної та соціальної відповідальності дизайнера в умовах постмодерного світу; формувати 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».

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 ХХ–ХХІ 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.
2. Петрова О. Дивитися та бачити. Філософія мистецького досвіду. Київ: ВД «АДЕФ-Україна», 2025. 320 с.
3. Норман Д. Дизайн звичайних речей. Харків: КСД, 2026. 320 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)