

**ДЕРЖАВНИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ**

**Система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти
сертифікована на відповідність ДСТУ ISO9001:2015 / ISO 9001:2015**

Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

вченою радою факультету
технологій та бізнесу

(прот. № 13 від «16» 06 2026р.)

Декан



Надія ВЕДМІДЬ

**КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ В
ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ /
CONCEPTUAL DESIGN IN GRAPHIC DESIGN**

**РОБОЧА ПРОГРАМА/
COURSE OUTLINE**

освітній ступінь	магістр / Master
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки / Culture, Arts and Humanities
спеціальність	В2 Дизайн / Design
освітня програма	Графічний дизайн/ Graphic Design

КИЇВ 2026

Автор: Руслана БЕЗУГЛА, доктор мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

Робочу програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри дизайну 1 червня 2026 р., протокол № 17.

Рецензенти:

Аліна СЛІВІНСЬКА, кандидат філософських наук, доцент кафедри дизайну, магістр дизайну

Асмаї ЧІБАЛАШВІЛІ, кандидат мистецтвознавства, старший науковий співробітник, заступник директора з наукової роботи Інституту проблем сучасного мистецтва НАМ України

**КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ В
ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ /
CONCEPTUAL DESIGN IN GRAPHIC DESIGN**

**РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE**

1. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ ТА РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ТЕМАМИ (ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН)

Тема	Усього годин / кредитів	Лабораторні заняття	Самостійна робота студентів	Форми контролю
Тема 1. Концепція як основа сучасного графічного дизайну	6	2	4	УО, ІР
Тема 2. Проблема, контекст і проєктна ситуація	6	2	4	УО, ІР
Тема 3. Передпроєктний аналіз у графічному дизайні	6	2	4	УО, ІР
Тема 4. Аналіз цільової аудиторії та користувацького досвіду	6	2	4	УО, ІР
Тема 5. Аналіз аналогів і конкурентного середовища	6	2	4	УО, ІР
Тема 6. Культурний контекст і візуальні коди проєкту	6	2	4	УО, ІР
Тема 7. Методи генерації концептуальних ідей	6	2	4	УО, ІР
Тема 8. Візуальна метафора та асоціативне мислення	6	2	4	УО, ІР
Тема 9. Концептуальний образ і система ключових понять	6	2	4	УО, ІР
Тема 10. Moodboard як інструмент формування концепції	6	2	4	УО, ІР

Тема	Усього годин / кредитів	Лабораторні заняття	Самостійна робота студентів	Форми контролю
Тема 11. Експеримент із формою, знаком і графічною мовою	6	2	4	УО, ІР
Тема 12. Концептуальний пошук засобами колажу та візуального експерименту	6	2	4	УО, П
Тема 13. Візуальна концепція та принципи її формоутворення	9	2	7	УО, ІР
Тема 14. Типографіка як концептуальний інструмент	9	2	7	УО, ІР
Тема 15. Колір як засіб концептуальної комунікації	9	2	7	УО, ІР
Тема 16. Композиція та візуальна ієрархія в концептуальному проєкті	9	2	7	УО, ІР
Тема 17. Модульність, ритм і принципи побудови дизайн-системи	9	2	7	УО, ІР
Тема 18. Від одиничного образу до цілісної візуальної системи	9	2	7	УО, ІР
Тема 19. ІІІ як інструмент концептуального пошуку	9	2	7	УО, ІР
Тема 20. Генеративні методи пошуку графічної форми	9	2	7	УО, ІР
Тема 21. Прототипування та тестування концептуального рішення	9	2	7	УО, ІР

Тема	Усього годин / кредитів	Лабораторні заняття	Самостійна робота студентів	Форми контролю
Тема 22. Апробація концепції на різних носіях і в різних медіа	9	2	7	УО, ІР
Тема 23. Концептборд і презентація авторської дизайн-концепції	9	2	7	УО, ІР
Тема 24. Захист та експертна оцінка концептуального проєкту	9	2	7	УО, ІР
Разом	180 / 6	48	132	
Підсумковий контроль – екзамен				

Примітка: **УО** – усне опитування; **ІР** – виконання індивідуальної роботи; **П** – презентація.

2.

ТЕМАТИКА ТА ЗМІСТ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ, САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> – сутність поняття «концепція» у графічному дизайні; – відмінності між ідеєю, задумом, концепцією та стилістичним рішенням; – характеристики ефективної дизайн-концепції; – принципи формування авторської концепції; – причинно-наслідкові зв'язки становлення концептуального підходу в графічному дизайні; – концептуальні підходи провідних українських і зарубіжних дизайнерів. <i>Вміти:</i>	Лабораторне заняття 1. Концепція як основа сучасного графічного дизайну Мета: сформувати розуміння концепції як смислової та системної основи проєкту та навчитися формулювати проблему, ключову ідею й концептуальне формулювання (concept statement) майбутнього проєкту. План заняття: 1. Сутність та функціональне призначення концепції: дефініція поняття «концепція» у сучасному графічному дизайні, її роль як смислової та системної основи проєктної діяльності. 2. Структурна ієрархія проєкту: розмежування та взаємозв'язок між проблемою, дослідницькими даними, авторським задумом, ідеєю, концепцією, стилістичним рішенням і кінцевим дизайн-продуктом. 3. Критерії ефективності концепції: аналіз системних характеристик актуальності, обґрунтованості, цілісності, оригінальності, функціональності та технологічної реалізованості. 4. Специфіка концептуалізації за напрямками: особливості розроблення концепції в айдентиці, плакаті, видавничій справі, рекламних комунікаціях, пакуванні та цифрових інтерфейсах. 5. Практична складова: формулювання проблеми майбутнього проєкту, визначення його ключової ідеї та складання короткого концептуального формулювання (concept statement); аналіз концептуального рішення одного українського та одного зарубіжного дизайнера.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– аналізувати концептуальні рішення у графічному дизайні; – формулювати проблему та ключову ідею проєкту; – розробляти коротке концептуальне формулювання для визначення напрямку проєктного пошуку; – критично осмислювати теорії концепції та дизайн-мислення; – аналізувати концептуальні рішення в доробку українських і зарубіжних дизайнерів;	Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 7–25; 35–54], 8 [с. 9–25; 31–45], 11 [с. 1–15] Додатковий: 16 [с. 1–18], 21 [с. 7–25], 22 [с. 9–24], 23 [с. 1–18] Інтернет-ресурси: 31, 32	3
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 7–25; 35–54], 8 [с. 9–25; 31–45], 11 [с. 1–15]; Додатковий: 16 [с. 1–18], 21 [с. 7–25], 22 [с. 9–24], 23 [с. 1–18]; Інтернет-ресурси: 31, 32). Питання для поглибленого вивчення: 1. Роль концептуального мислення у подоланні суто «декоративного» підходу та забезпеченні цілісності дизайн-проєкту. 2. Філософський та семіотичний вимір концепції: як смисли та ідеї трансформуються у візуальні структури. 3. Концептуальний дизайн як інструмент розв'язання гострих соціальних, культурних та екологічних проблем. 4. Порівняльний аналіз концептуальних підходів швейцарської школи графічного дизайну та постмодерністських практик. 5. Вплив глобалізаційних та цифрових процесів на трансформацію концептуального інструментарію сучасного дизайнера. 6. Концептуальні підходи в доробку українських графічних дизайнерів XX–XXI ст.	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> – сутність проєктної проблеми та проєктної ситуації; – складові контексту (соціальний, культурний, екологічний тощо); – методи аналізу проєктного середовища (SWOT, контекстне картування, побудова карти проблеми); – роль проєктної рамки у плануванні етапів і управлінні дизайн-проєктом. <i>Вміти:</i> – проводити аналіз проєктної ситуації та контексту;	Лабораторне заняття 2. Проблема, контекст і проєктна ситуація Мета: навчитися діагностувати проєктну ситуацію, аналізувати контекст і формулювати проєктну проблему, проєктну рамку та вимоги до майбутнього дизайн-рішення. План заняття: 1. Діагностика проєктної ситуації: поняття та виявлення прихованих і очевидних проблем, розмежування формального запиту замовника, реальної потреби та проєктного завдання. 2. Багатовимірний аналіз контексту: дослідження впливу соціального, культурного, історичного, економічного, технологічного та просторового контекстів на візуальну мову проєкту. 3. Методологія дослідницького аналізу: застосування SWOT-аналізу, контекстного картування, побудови карти проблеми (problem tree) та визначення зацікавлених сторін (stakeholders). 4. Формулювання проєктної рамки: визначення обмежень, критеріїв успішності та перетворення проблемної ситуації на вихідні можливості для творчого пошуку. 5. Практична складова: аналіз обраної проєктної ситуації, ідентифікація цільової аудиторії та формування первинного переліку вимог до майбутнього концептуального рішення; визначення основних етапів і контрольних точок проєкту. Список рекомендованих джерел Основний: 9 [с. 1–35; 45–70], 8 [с. 47–63], 11 [с. 35–55] Додатковий: 18 [с. 35–65], 19 [с. 1–25], 23 [с. 25–45], 26 [с. 25–45]	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– виявляти причинно-наслідкові зв'язки виникнення проблеми; – формулювати проєктну проблему та перелік вимог і критеріїв до майбутнього дизайн-рішення; – визначати основні етапи, ресурси й контрольні точки проєкту на основі проєктної рамки; – критично оцінювати застосовність методів аналізу проєктної ситуації;	Інтернет-ресурси: 34, 35, 36	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 9 [с. 1–35; 45–70], 8 [с. 47–63], 11 [с. 35–55]; Додатковий: 18 [с. 35–65], 19 [с. 1–25], 23 [с. 25–45], 26 [с. 25–45]; Інтернет-ресурси: 34, 35, 36). Питання для поглибленого вивчення: 1. Методологія розмежування формального запиту замовника та реальної проєктної проблеми (деконструкція брифу). 2. Соціокультурний контекст як фактор формування етичної та соціальної відповідальності дизайнера. 3. Застосування карти проблем (Problem Tree Analysis) у розробці соціально орієнтованих та інклюзивних проєктів. 4. Ризики некоректного трактування просторового та комунікативного контексту у міжнародних дизайн-кампаніях. 5. Визначення проєктних обмежень (технологічних, часових, економічних) як стимулу для знаходження нестандартних концептуальних рішень.	4
<i>Знати:</i> – завдання, напрями та методи передпроєктного аналізу;	Лабораторне заняття 3. Передпроєктний аналіз у графічному дизайні Мета: опанувати методи передпроєктного аналізу, збору й систематизації інформації та навчитися переходити від аналітичних даних до попередніх напрямів авторської концепції.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– методи збору й систематизації інформації (mind map, empathy map, moodboard, порівняльний аналіз); – принципи переходу від аналізу до дизайнерської інтерпретації; – методи історичного аналізу проблеми та прецедентів її розв'язання; – принципи планування передпроектного дослідження. <i>Вміти:</i> – здійснювати передпроектне дослідження об'єкта проектування; – візуалізувати аналітичні дані у вигляді структурованих схем;	<i>План заняття:</i> 1. Методологічні засади передпроектного аналізу: мета, завдання, об'єкт, предмет та структура дослідницького етапу як фундаменту обґрунтованого проектування. 2. Напрями дослідницького пошуку: системний аналіз комунікативних завдань, цільових груп, носіїв інформації, конкурентного середовища та технологічних обмежень. 3. Інструментарій збору й систематизації даних: використання порівняльного, семантичного та візуального аналізу, побудова Mind Maps, Empathy Maps та референс-карт. 4. Дизайнерська інтерпретація інформації: методика переходу від накопичення масиву аналітичних даних до виявлення ключових візуальних кодів, смислів і проміжних концептуальних гіпотез. 5. Практична складова: проведення передпроектного дослідження за обраною тематологією, візуалізація результатів у вигляді аналітичної схеми та визначення векторів концептуалізації.; складання плану передпроектного дослідження з етапами та строками. Список рекомендованих джерел: Основний: 9 [с. 1–35; 45–70], 8 [с. 47–63], 11 [с. 35–55] Додатковий: 18 [с. 35–65], 19 [с. 1–25], 23 [с. 25–45], 26 [с. 25–45] Інтернет-ресурси: 34, 35, 36	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– формулювати попередні напрями авторської концепції; – пояснювати причинно-наслідкові зв'язки виникнення проблеми та її попередніх розв'язань; – критично опрацьовувати доробок українських і зарубіжних фахівців; – планувати етапи передпроектного дослідження;	та інформаційних джерел (Основний: 9 [с. 1–35; 45–70], 8 [с. 47–63], 11 [с. 35–55]; Додатковий: 18 [с. 35–65], 19 [с. 1–25], 23 [с. 25–45], 26 [с. 25–45]; Інтернет-ресурси: 34, 35, 36). Питання для поглибленого вивчення: 1. Методологія трансформації аналітичних даних (якісних та кількісних) у конкретні візуальні інсайти та проєктні гіпотези. 2. Застосування семантичного та семіотичного аналізу у передпроектному дослідженні візуального середовища. 3. Проблема «аналітичного паралічу» (Analysis Paralysis): як зберегти баланс між дослідженням і творчим пошуком. 4. Інтеграція міждисциплінарних підходів (соціологія, культурологія, когнітивна психологія) у структуру передпроектного аналізу. 5. Порівняльний аналіз методів кластеризації інформації при дослідженні складних систем графічних комунікацій.	
<i>Знати:</i> – соціально-демографічні, поведінкові та емоційні характеристики цільової аудиторії; – основи користувацького досвіду (UX);	Лабораторне заняття 4. Аналіз цільової аудиторії та користувацького досвіду Мета: навчитися досліджувати цільову аудиторію та користувацький досвід, створювати персону й сценарії взаємодії та формулювати на цій основі вимоги до візуальної комунікації. План заняття: 1. Сегментація аудиторії у графічному дизайні: визначення соціально-демографічних, психографічних, поведінкових та ціннісних параметрів первинних і вторинних цільових груп.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– методи дослідження аудиторії (персона, карта емпатії, CJM); – принципи інклюзивного та доступного дизайну; – зв'язок дослідження аудиторії з ринковою затребуваністю продукту; <i>Вміти:</i> – сегментувати цільову аудиторію; – створювати профіль користувача (персону); – моделювати сценарії взаємодії користувача з дизайн-продуктом; – формулювати вимоги до візуальної комунікації; – урахувати потреби вразливих груп користувачів; – формувати соціально відповідальні проєктні	2. Специфіка користувацького досвіду (UX): закономірності сприйняття, когнітивні й емоційні реакції людини під час взаємодії з друкованими, цифровими та просторовими об'єктами. 3. Методи дослідження та моделювання: розроблення профілів користувачів (Personas), складання карт емпатії (Empathy Map) та моделювання шляху користувача (Customer Journey Map). 4. Трансформація інсайтів у проєктні вимоги: переведення виявлених потреб, бар'єрів і мотивацій аудиторії у конкретні параметри візуальної комунікації та ідентичності. 5. Практична складова: створення розширеного портрета користувача, формулювання його ключових болів і розробка сценарію взаємодії з проєктованим дизайн- продуктом; урахування потреб користувачів з особливими потребами. Список рекомендованих джерел Основний: 9 [с. 70–95], 11 [с. 55–80] Додатковий: 19 [с. 1–40; 80–105], 20 [с. 1–30], 18 [с. 65–90] Інтернет-ресурси: 34, 35, 36	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 9 [с. 70–95], 11 [с. 55–80]; Додатковий: 19 [с. 1–40; 80–105], 20 [с. 1–30], 18 [с. 65–90]; Інтернет-ресурси: 34, 35, 36).	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
складові на основі дослідження аудиторії;	Питання для поглибленого вивчення: 1. Еволюція методів дослідження аудиторії: від демографічної сегментації до психографічного та ціннісного профайлінгу. 2. Застосування карти емпатії (Empathy Map) для виявлення неочевидних емоційних бар'єрів та глухих кутів сприйняття. 3. Вплив когнітивних викривлень (Cognitive Biases) на сприйняття та інтерпретацію графічної інформації. 4. Побудова карти шляху користувача (Customer Journey Map) у багатоканальних графічних системах. 5. Принципи інклюзивності та доступності (Accessibility / Universal Design) як обов'язковий вектор дослідження користувацького досвіду. 6. Інклюзивність і доступність як критерії соціальної відповідальності графічного дизайну.	
<i>Знати:</i> – відмінності між аналогом, прототипом, конкурентом і референсом; – критерії порівняльного аналізу дизайнпроектів; – методи дослідження та картування конкурентного середовища;	Лабораторне заняття 5. Аналіз аналогів і конкурентного середовища Мета: опанувати методику порівняльного аналізу аналогів і конкурентного середовища та навчитися визначати напрями диференціації власного проекту. План заняття: 1. Категоріальний апарат аналізу аналогів: розмежування понять «аналог», «прототип», «конкурент» і «референс»; принципи формування репрезентативної вибірки проектів. 2. Параметри порівняльного аналізу: оцінка функціональних, композиційних, типографічних, колористичних, семантичних та технологічних властивостей існуючих рішень.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– межі правомірного використання аналогів; – критерії ринкової затребуваності дизайн-продукту. <i>Вміти:</i> – формувати репрезентативну вибірку аналогів; – проводити порівняльний аналіз за визначеними критеріями; – виявляти вільні візуальні ніші та визначати напрями для диференціації власного проєкту; – критично аналізувати українські й зарубіжні аналоги та пояснювати еволюцію візуальних рішень у ніші;	3. Картування конкурентного поля: дослідження візуального позиціонування брендів чи продуктів, виявлення вільних комунікаційних ніш та зон стилістичного перенасичення. 4. Критична оцінка та виявлення унікальності: розроблення критеріїв для уникнення механічного копіювання, стереотипних ходів і запозичень під час роботи з референсами. 5. Практична складова: побудова матриці порівняльного аналізу аналогів, визначення їхніх сильних/слабких сторін і формулювання принципів диференціації власного проєкту; включення до вибірки українських і зарубіжних аналогів. Список рекомендованих джерел Основний: 9 [с. 95–120], 10 [с. 450–500], 8 [с. 63–80] Додатковий: 18 [с. 90–115], 25 [с. 20–45], 26 [с. 45–65] Інтернет-ресурси: 31, 32	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 9 [с. 95–120], 10 [с. 450–500], 8 [с. 63–80]; Додатковий: 18 [с. 90–115], 25 [с. 20–45], 26 [с. 45–65]; Інтернет-ресурси: 31, 32). Питання для поглибленого вивчення: 1. Стратегії візуальної диференціації та розриву шаблону (Category Pattern Disruption) у конкурентному середовищі.	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– оцінювати ринкову затребуваність і диференціацію продукту;	2. Співвідношення понять «аналог», «прототип», «конкурент» і «референс»: методологічна межа між аналізом та запозиченням. 3. Методи візуального картування (Perceptual Mapping) та SWOT-аналізу у виявленні вільних комунікаційних ніш. 4. Проблема плагіату та юридично-етичні аспекти використання референсів у графічному дизайні. 5. Застосування нормативно-правового поля (Закон про авторське право і суміжні права) при роботі з графічними аналогами. 6. Оцінка функціональної та семантичної стійкості аналогів у довгострокових дизайн-системах.	
<i>Знати:</i> – поняття культурного контексту та ідентичності; – сутність візуального коду, знака, символу, метафори та архетипу; – методи дослідження культурної спадщини та символічних систем; – принципи етичного використання культурних кодів;	Лабораторне заняття 6. Культурний контекст і візуальні коди проєкту Мета: навчитися виявляти та інтерпретувати візуальні коди культурного контексту й формувати систему візуально-семантичних орієнтирів проєкту без прямого копіювання спадщини. План заняття: 1. Культурне середовище як детермінанта дизайну: вплив історичного, соціального та регіонального контекстів на формування змісту і сприйняття візуальних повідомлень. 2. Семіотика візуального коду: поняття знака, символу, метафори, архетипу та закономірності їхнього прочитання у різних культурних спільнотах. 3. Локальні та національні візуальні коди: прийоми сучасної інтерпретації культурної спадщини, орнаменталістики та традицій без прямого цитування та шароварщини.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– роль культурної цінності у формуванні вартості продукту. <i>Вміти:</i> – виявляти та інтерпретувати візуальні коди; – переосмислювати культурну спадщину без прямого копіювання; – будувати карту культурного контексту та формувати систему візуально-семантичних орієнтирів; – використовувати культурні коди для пошуку сучасного національного стилю; – аргументувати культурну цінність продукту для споживача;	4. Методологія культурологічного дослідження: проведення візуально-семантичного аналізу історично-мистецьких джерел і сучасних диджитал-практик. 5. Практична складова: формування карти культурного контексту об'єкта проєктування та розробка системи візуально-семантичних орієнтирів.; обґрунтування культурної цінності рішення для споживача. Список рекомендованих джерел Основний: 8 [с. 1–15; 25–80], 11 [с. 35–65] Додатковий: 24 [с. 1–30], 21 [с. 25–55], 26 [с. 65–100] Інтернет-ресурси: 35, 36	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 8 [с. 1–15; 25–80], 11 [с. 35–65]; Додатковий: 24 [с. 1–30], 21 [с. 25–55], 26 [с. 65–100]; Інтернет-ресурси: 35, 36). Питання для поглибленого вивчення: 1. Деконструкція національних орнаментальних і символічних систем: від шароварщини до сучасного етнодизайну. 2. Семиотика візуального коду: роль знака, символу, метафори та архетипу у формуванні культурної ідентичності. 3. Механізми запобігання апропріації та стереотипізації при інтерпретації локальної культурної спадщини.	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– уникати культурної апропріації;	4. Вплив глокалізації (Glocalization) на адаптацію глобальних графічних мов до місцевих культурних контекстів. 5. Роль міжкультурної комунікації у декодуванні візуальних повідомлень мультикультурною аудиторією. 6. Метод візуально-семантичного аналізу історичних джерел для створення сучасних авторських концепцій. 7. Український національний стиль у сучасному графічному дизайні: між традицією та інновацією.	
<i>Знати:</i> – особливості дивергентного та конвергентного мислення; – класичні та сучасні методи генерації ідей (brainstorming, mind mapping, SCAMPER, морфологічний аналіз); – критерії відбору та оцінювання ідей; – критерії відбору ідей з урахуванням	Лабораторне заняття 7. Методи генерації концептуальних ідей Мета: опанувати методи генерації концептуальних ідей та навчитися аргументовано відбирати найперспективніші з них для подальшого розвитку. План заняття: 1. Когнітивні механізми творчого пошуку: роль дивергентного та конвергентного мислення; співвідношення кількості згенерованих варіантів та їхньої концептуальної якості. 2. Класичні та спеціалізовані методи креативності: практичне застосування технологій Brainstorming, SCAMPER, Mind Mapping, методу фокальних об'єктів та морфологічного аналізу. 3. Техніки візуальної фіксації: методики швидкого концептуального скетчингу, швидкісного прототипування та використання свідомих інверсій і порушень стереотипів.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог. <i>Вміти:</i> – застосовувати різноманітні методи креативного пошуку; – здійснювати швидке ескізування концептуальних варіантів; – аргументовано відбирати найбільш перспективні ідеї для подальшого розвитку; – критично оцінювати методи генерації ідей; – відбирати ідеї з урахуванням вимог до об'єкта дизайну;	4. Критерії відбору та верифікації ідей: оцінка перспективності пропозицій за параметрами відповідності заданій проблемі, оригінальності, масштабованості та технологічності. 5. Практична складова: проведення сесії генерації ідей за допомогою кількох комбінованих методик, їхня систематизація та аргументований відбір базового напрямку; оцінювання ідей за функціональними, технологічними та естетичними критеріями. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 45–70], 8 [с. 65–90] Додатковий: 6 [с. 30–65], 21 [с. 45–70], 22 [с. 45–75], 24 [с. 30–60] Інтернет-ресурси: 31, 35	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 45–70], 8 [с. 65–90]; Додатковий: 6 [с. 30–65], 21 [с. 45–70], 22 [с. 45–75], 24 [с. 30–60]; Інтернет-ресурси: 31, 35). Питання для поглибленого вивчення: 1. Взаємодія дивергентного та конвергентного мислення на різних етапах евристичного пошуку в дизайні. 2. Порівняльний аналіз методологій SCAMPER, Mind Mapping та морфологічного аналізу в графічному проєктуванні. 3. Експеримент і керована випадковість як методи подолання психологічної інерції та стереотипних рішень.	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	4. Методика Rapid Visualization (швидке концептуальне ескізування) як спосіб фіксації та фільтрації ідей. 5. Критерії конвертації первинних креативних ідей у життєздатну та масштабовану проєктну концепцію. 6. Психологічні бар'єри творчого процесу (креативні затори) та професійні техніки їх подолання.	
<i>Знати:</i> – механізми асоціативного мислення; – типи асоціацій та семантичних полів; – поняття та види візуальної метафори; – принципи трансформації абстрактного поняття у візуальний образ; – виражальні можливості матеріалів і технік для втілення метафори. <i>Вміти:</i> – будувати асоціативні поля та карти значень;	Лабораторне заняття 8. Візуальна метафора та асоціативне мислення Мета: навчитися будувати асоціативні поля та розробляти зрозумілі й виразні візуальні метафори для графічних повідомлень. План заняття: 1. Природа візуальної метафори: порівняльний аналіз метафори, аналогії, алегорії та символу; принципи переносу значень для створення багатшарових образів. 2. Структура асоціативного мислення: побудова асоціативних рядів і семантичних полів (прямі, опосередковані, культурні, сенсорні та контекстуальні зв'язки). 3. Специфіка застосування у графічних носіях: метафоричні стратегії в плакатній графіці, акциденції, айденциці, пакуванні та інтерактивних середовищах. 4. Оцінка ефективності та ризиків: аналіз рівня зрозумілості образів, запобігання надмірній ускладненості, культурним невідповідностям або стереотипності. 5. Практична складова: побудова асоціативного поля ключового поняття проєкту та розробка серії графічних інтерпретацій візуальної метафори; втілення метафори в різних матеріалах і техніках. Список рекомендованих джерел Основний: 5 [с. 45–120]	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– створювати й розробляти візуальні метафори для графічних повідомлень; – оцінювати комунікативну виразність та зрозумілість метафоричних образів; – використовувати виражальні можливості матеріалів і технік у втіленні метафори; – інтегрувати метафору в систему візуальних комунікацій;	Додатковий: 14 [с. 70–150] Інтернет-ресурси: 24	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 5 [с. 45–120]; Додатковий: 14 [с. 70–150]; Інтернет-ресурси: 24). Питання для поглибленого вивчення: 1. Механізми побудови багатошарових візуальних метафор: від парадоксу й оксиморона до паралелізму. 2. Побудова асоціативних матриць та семантичних полів для трансформації абстрактних понять у пластичну форму. 3. Співвідношення метафори, алегорії та символу у структурі сучасного плаката та акцидентної айдентики. 4. Ризики семантичного перевантаження та комунікативної двозначності при використанні складних візуальних метафор. 5. Сенсорна та емоційна синестезія у графічному дизайні: передача тактильності, звуку та смаку через форму й колір. 6. Психологія сприйняття парадоксальних та парадоксально-іронічних візуальних образів аудиторією	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> – сутність концептуального образу у графічному дизайні; – принципи побудови системи ключових понять та семантичного поля проєкту; – методи трансформації вербальних понять у візуальну форму; – семіотичні засади побудови концептуального образу; – зв'язок образу з історичними та національними образними традиціями. <i>Вміти:</i> – формувати ієрархію ключових понять проєкту;	Лабораторне заняття 9. Концептуальний образ і система ключових понять Мета: навчитися формувати систему ключових понять проєкту та розробляти на її основі центральний концептуальний образ дизайн-системи. План заняття: 1. Концептуальний образ як проєктний синтез: поняття концептуального образу як системи, що об'єднує дослідницькі інсайти, візуальну метафору та комунікаційну мету. 2. Формування семантичного ядра проєкту: виділення головних і другорядних понятійних категорій, побудова понятійної ієрархії та концептуальної карти (concept map). 3. Трансформація вербального у візуальне: прийоми перекладу слів і смислів у форму за допомогою символізації, редукції, деформації, масштабування та контрасту. 4. Синхронізація формального та змістового рівнів: перевірка відповідності обраної типографіки, колористики та композиційних принципів сформованій системі понять. 5. Практична складова: створення понятійно-семантичної карти проєкту та графічна розробка центрального концептуального образу; обґрунтування образу результатами передпроєктного аналізу. Список рекомендованих джерел: Основний: 7 [с. 70–95], 8 [с. 80–105], 11 [с. 65–90] Додатковий: 23 [с. 45–75], 16 [с. 60–90], 24 [с. 55–80] Інтернет-ресурси: 31, 32	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– будувати концептуальну карту; – розробляти й обґрунтовувати центральний концептуальний образ дизайн-системи; – обґрунтовувати концептуальний образ результатами передпроектного аналізу; – критично осмислювати семіотичні теорії; – використовувати національні образні традиції;	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 70–95], 8 [с. 80–105], 11 [с. 65–90]; Додатковий: 23 [с. 45–75], 16 [с. 60–90], 24 [с. 55–80]; Інтернет-ресурси: 31, 32). Питання для поглибленого вивчення: 1. Співвідношення вербальної понятійної системи проєкту та її візуальних графічних еквівалентів. 2. Метод стилістичної та формальної редукції при трансформації складного концептуального образу у знак/логотип. 3. Структурування семантичного ядра проєкту: побудова ієрархії головних та підпорядкованих слів-маркерів. 4. Критики елементарного декоративізму: критерії відповідності графічної форми сформованому концептуальному образу. 5. Інтеграція центрального концептуального образу у багатокomпонентну адаптивну дизайн-систему. 6. Застосування концептуальних карт (Concept Mapping) для узгодження логіки дослідницького та формально-художнього етапів.	4
<i>Знати:</i> – функції, типи та відмінності moodboard від інших візуальних дошок;	Лабораторне заняття 10. Moodboard як інструмент формування концепції Мета: навчитися створювати цілісний moodboard і трансформувати його емоційні та стилістичні орієнтири в напрям дизайн-рішення. План заняття:	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– джерела та принципи добору візуальних матеріалів; – методи структурування та групування образів; – правила використання чужих зображень у moodboard; – стильову генезу референсів. <i>Вміти:</i> – підбирати та систематизувати візуальний матеріал (фотографії, колірні зразки, типографіку); – створювати цілісний moodboard; – трансформувати емоційні та стилістичні орієнтири у дизайн-рішення;	1. Функціональне призначення Moodboard: класифікація концептуальних дошок, їхня відмінність від референс-бордів, стилістичних колажів та презентаційних планшетів. 2. Принципи кураторства та добору матеріалу: визначення ключового візуального мотиву, робота з фотографією, типографікою, фактурами, кольором та мистецькими джерелами. 3. Методи композиційного та семантичного структурування: гармонізація конкретних і абстрактних образів, побудова візуальної ієрархії та створення емоційного поля. 4. Трансляція Moodboard у дизайн-систему: алгоритм витягнення формальних правил (палітри, пропорцій, контрастів, ритму) з підготовленої концептуальної дошки. 5. Практична складова: розробка аналогового або цифрового Moodboard проєкту з текстовим обґрунтуванням обраної візуально-емоційної естетики; включення референсів з доробку українських дизайнерів. Список рекомендованих джерел Основний: 8 [с. 90–115], 9 [с. 70–95] Додатковий: 24 [с. 60–85], 21 [с. 55–75], 22 [с. 70–95] Інтернет-ресурси: 35, 36	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– добирати референси з доробку українських і зарубіжних дизайнерів з розумінням їх стильової генези; – створювати moodboard засобами рисунка та цифрових інструментів;	та інформаційних джерел (Основний: 8 [с. 90–115], 9 [с. 70–95]; Додатковий: 24 [с. 60–85], 21 [с. 55–75], 22 [с. 70–95]; Інтернет-ресурси: 35, 36). Питання для поглибленого вивчення: 1. Типологічна диференціація: порівняльний аналіз Moodboard, Reference Board, Styleboard та Brandboard. 2. Методологія кураторського добору візуального матеріалу: уникнення кліше, стилістичного хаосу та буквалізму. 3. Побудова композиційної та колористичної ієрархії всередині moodboard для передачі Tone of Voice проєкту. 4. Роль контрафому, фактур і просторових пауз у формуванні емоційної атмосфери концептуальної дошки. 5. Використання цифрових платформ і мультимедійних інструментів для створення динамічних та інтерактивних moodboard. 6. Психофізіологія сприйняття цілісного образного поля moodboard замовником та цільовою аудиторією.	
<i>Знати:</i> – принципи та прийоми експериментального формоутворення (редукція, деформація, трансформація);	Лабораторне заняття 11. Експеримент із формою, знаком і графічною мовою Мета: навчитися проводити експерименти з формою та знаком і формулювати на їх основі принципи авторської графічної мови. План заняття: 1. Експериментальне формоутворення: подолання закономірних стилістичних шаблонів через роботу з базовими елементами (крапка, лінія, пляма, позитивний і негативний простір).	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– поняття графічної мови та знакових систем; – принципи гештальтпсихології у сприйнятті форми; – правові умови охорони авторських знаків; – інноваційні методи роботи з матеріалом. <i>Вміти:</i> – проводити експерименти з базовими графічними елементами (лінією, прямою, силуетом); – створювати знакові системи; – формулювати базові принципи авторської графічної мови; – застосовувати інноваційні методи роботи	2. Прийоми формальної трансформації: використання редукції, фрагментації, деформації, накладання, масштабування та принципів гештальт-психології у створенні знаків. 3. Побудова авторської графічної мови: розробка цілісного комплексу формотворчих засобів, ритмічних систем та фактурних пластик, що відповідають концепції. 4. Знакові системи та мінімалізм: принципи створення лаконічних графічних символів із високим рівнем семантичної ємності та виразності. 5. Практична складова: проведення серії формально-графічних експериментів та вибудовування графічного мовного інструментарію проєкту; перевірка оригінальності знака. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 95–130], 8 [с. 105–135] Додатковий: 21 [с. 75–110], 22 [с. 95–125], 24 [с. 80–105], 25 [с. 70–100] Інтернет-ресурси: 31, 32	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 95–130], 8 [с. 105–135]; Додатковий: 21 [с. 75–110], 22 [с. 95–125], 24 [с. 80–105], 25 [с. 70–100]; Інтернет-ресурси: 31, 32). Питання для поглибленого вивчення: 1. Гештальт-психологія в експериментальному формоутворенні: керування сприйняттям через контур, силует та контрформу (негативний простір).	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
з матеріалом і поєднувати ручні та цифрові техніки; – визначати спосіб охорони створеного знака;	2. Межа між графічною абстракцією та втратою семантичного значення у знакових системах. 3. Застосування редукції та фрагментації як засобів підвищення комунікативної виразності графічного знака. 4. Закони нормативно-правового захисту авторських експериментальних форм і знаків (Закони України про охорону прав на знаки для товарів і послуг та авторське право). 5. Еволюція графічної мови: від традиційної знаково-символічної системи до адаптивних цифрових форм. 6. Роль ритму, масштабу та пластики лінії у формуванні унікального авторського почерку дизайнера.	
<i>Знати:</i> – історію та види колажних стратегій (асоціативний, фотографічний, цифровий тощо); – принципи деструкції, комбінування та реконструкції візуальних елементів;	Лабораторне заняття 12. Концептуальний пошук засобами колажу та візуального експерименту Мета: опанувати колажні стратегії як метод концептуального пошуку й навчитися відбирати найвиразніші рішення для подальшого розвитку. План заняття: 1. Колажна стратегія в дизайні: історичний та сучасний досвід застосування колажу як методу деконструкції, синтезу та швидкого формування нових образних значень. 2. Типологія та інструменти колажування: специфіка асоціативного, фотографічного, типографічного, текстурного, аналогового, цифрового та генеративного колажу.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– можливості сучасних цифрових інструментів для колажування; – правові умови використання чужих зображень у колажі. <i>Вміти:</i> – створювати аналогові та цифрові концептуальні колажі; – поєднувати різноманітні образи, текстури й типографіку для генерації нових значень; – відбирати виразні композиційні рішення; – застосовувати інноваційні матеріали й техніки колажу; – розв'язувати проблему правомірного використання зображень;	3. Методика швидкого проєктного прототипування: використання несподіваного поєднання образів, масштабування, прозорості та контекстуальних зсувів для пошуку ідей. 4. Конверсія експерименту у проєктний результат: аналіз здобутих колажних рішень, відбір найбільш переконливих знахідок та їхня трансформація в елементи дизайн- системи. 5. Практична складова: створення серії концептуальних колажів на основі опрацьованих візуальних кодів з аналітичним відбором перспективних композиційних прийомів; перевірка правомірності використаних фрагментів. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 130–155], 8 [с. 115–145] Додатковий: 16 [с. 90–120], 21 [с. 100–130], 22 [с. 120–145], 24 [с. 100–112] Інтернет-ресурси: 27, 28, 31	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 130–155], 8 [с. 115–145]; Додатковий: 16 [с. 90–120], 21 [с. 100–130], 22 [с. 120–145], 24 [с. 100–112]; Інтернет-ресурси: 27, 28, 31). Питання для поглибленого вивчення: 1. Колажні стратегії в історії графічного дизайну: від авангардного фотомонтажу (Дадаїзм, Баугауз) до цифрового постмодернізму.	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	2. Деконструкція та реконструкція змістів: трансгресія первинного контексту зображення у нові метафоричні значення. 3. Порівняльний аналіз аналогових (хендмейд) та цифрових колажних технік у контексті тактильності та екранного сприйняття. 4. Генеративні нейромережі та колажування: використання AI-інструментів для швидкого концептуального прототипування. 5. Етичні та юридичні аспекти використання запозичених фотографічних і текстурних фрагментів у колажі (проблема Fair Use та авторського права). 6. Фотографічний і типографічний колаж як інструмент виявлення нетривіальних асоціативних зв'язків у передпроектному пошуку.	
<i>Знати:</i> – складові візуальної концепції; – академічні принципи формоутворення (рівновага, контраст, ритм, домінанта, масштаб); – правила побудови візуальної ієрархії;	Лабораторне заняття 13. Візуальна концепція та принципи її формоутворення Мета: навчитися формувати візуальну концепцію та застосовувати принципи формоутворення для її трансформації в систему графічних рішень. План заняття: 1. Сутність візуальної концепції: дефініція поняття як цілісної системи змістових, образних і формальних рішень; алгоритм переходу від дослідницьких інсайтів і скетчингу до цілісної графічної системи. 2. Композиційні принципи формоутворення: практичне застосування рівноваги, контрасту, масштабу, пропорцій, ритму, динаміки, домінанти, нюансу та симетрії/асиметрії для передачі семантики проєкту.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– теорії візуального сприйняття як основу формоутворення; – етапи розроблення візуальної концепції. <i>Вміти:</i> – формувати візуальну концепцію на основі передпроектного аналізу; – застосовувати принципи формоутворення для трансформації концепції в систему графічних рішень; – планувати етапи розроблення концепції; – критично осмислювати теорії візуального сприйняття;	3. Побудова візуальної ієрархії: методи керування увагою глядача через визначення домінуючих, підпорядкованих і акцентних елементів у графічному просторі. 4. Трансформація концепції у графічний інструментарій: правила взаємодії знака, шрифту, кольору, патернів, фотографії та ілюстрації; верифікація рішення на відповідність цільовій аудиторії та контексту. 5. Практична складова: синтез результатів попередніх етапів (теми 1–12) у структуровану візуальну концепцію з розробкою концептуальної схеми та первинних композиційних рішень; план етапів розроблення візуальної концепції. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 155–190], 8 [с. 135–160] Додатковий: 15 [с. 90–130], 16 [с. 120–150], 17 [с. 15–45], 21 [с. 130–155] Інтернет-ресурси: 31, 32	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 155–190], 8 [с. 135–160]; Додатковий: 15 [с. 90–130], 16 [с. 120–150], 17 [с. 15–45], 21 [с. 130–155]; Інтернет-ресурси: 31, 32). Питання для поглибленого вивчення: 1. Системно-структурний підхід до побудови візуальної концепції: від дослідження до формально-графічної системи.	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	2. Застосування принципів пропорціонування (золотий перетин, геометричні сітки) для забезпечення композиційної цілісності та гармонії. 3. Формування стійких та гнучких (адаптивних) елементів візуальної концепції у сучасній айдентичі. 4. Психологія зорового сприйняття домінанти, нюансу та контрасту у побудові ефективної візуальної ієрархії. 5. Синхронізація формальних засобів (знак, шрифт, колір, патерн) із семантичним і емоційним підтекстом проєкту. 6. Критерії оцінювання життєздатності візуальної концепції при її масштабуванні на різноманітні носії.	
<i>Знати:</i> – характеристики та анатомію шрифту як носія образу; – класифікацію та принципи вибору шрифтових гарнітур; – методи та прийоми експериментальної типографіки, лєтерингу й каліграфії;	Лабораторне заняття 14. Типографіка як концептуальний інструмент Мета: навчитися використовувати типографіку як концептуальний інструмент, будувати типографічну ієрархію та створювати виразні шрифтові композиції. План заняття: 1. Концептуальна функція типографіки: шрифт як інструмент формування змісту, емоційного тону (Tone of Voice) та авторського образного характеру проєкту. 2. Аналіз та добір шрифтової форми: оцінка графеми, пропорцій, контрасту, пластики й ритму; принципи побудови гармонійних шрифтових пар і текстової ієрархії. 3. Експериментальна типографіка: прийоми деформації, фрагментації, просторової трансформації, лєтерингу та каліграфії для створення шрифту-знака й типографічної метафори.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– особливості кириличної типографіки; – види ліцензій на шрифти. <i>Вміти:</i> – підбирати шрифтові пари та будувати типографічну ієрархію; – використовувати типографіку як графічний знак та візуальну метафору; – створювати виразні шрифтові композиції; – поєднувати ручні та цифрові техніки леттерингу; – перевіряти ліцензійні умови шрифтів;	4. Баланс експресії та функціональності: межі між акцидентно-художньою виразністю та комунікативною читабельністю в текстових масивах і дисплейних рішеннях. 5. Практична складова: розроблення типографічної концепції проєкту, формування шрифтової ієрархії та створення акцидентних концептуальних композицій; перевірка ліцензій обраних шрифтів. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 190–215] Додатковий: 12 [с. 1–35; 70–100], 13 [с. 1–35; 55–90], 17 [с. 45–70] Інтернет-ресурси: 33, 31	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 190–215]; Додатковий: 12 [с. 1–35; 70–100], 13 [с. 1–35; 55–90], 17 [с. 45–70]; Інтернет-ресурси: 33, 31). Питання для поглибленого вивчення: 1. Шрифтова гарнітура як носій Tone of Voice: семіотичний аналіз графеми, пластики та контрасту шрифту. 2. Експериментальна типографіка та шрифт-знак: межа між акцидентною виразністю та функціональною читабельністю. 3. Принципи побудови багаточастотних шрифтових пар та розробка гармонійної типографічної ієрархії.	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	4. Лєтеринг, калїграфїя та концептуальна типографїчна метафора у побудовї авторської візуальної мови. 5. Просторова та динамічна трансформація тексту в цифрових та інтерактивних медіасередовищах. 6. Вплив історико-культурного контексту створення шрифтових гарнітур на їх сучасне концептуальне використання.	
<i>Знати:</i> – основи психології, семантики та символіки кольору; – види колірних схем і принцип побудови палїтри (домінуючий, підтримувальний, акцентний); – вплив контексту на сприйняття кольору; – принципи доступності колірних рішень. <i>Вміти:</i>	Лабораторне заняття 15. Колір як засіб концептуальної комунікації Мета: навчитися розробляти обґрунтовану колірну концепцію проєкту й застосовувати колір для візуальної ієрархії та емоційного впливу. План заняття: 1. Психологія та семантика колірної концепції: емоційний і символічний потенціал кольору; вплив культурного, історичного та соціального контексту на сприйняття колірних кодів. 2. Формування колірних систем: застосування монохромних, комплементарних, аналогових і тріадних схем; співвідношення домінуючого, підтримувального та акцентного кольорів. 3. Колірний код у дизайн-системі: створення впізнаваної колористичної ідентичності; взаємодія кольору з типографікою, фотографією та формами з урахуванням технологій відтворення (CMYK, RGB, Pantone). 4. Функціональність колористики: використання кольору для зонування інформації, створення візуальних акцентів і навігації в складних графічних об'єктах.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– розробляти обґрунтовану колірну концепцію проекту; – формувати адаптивні колірні палітри; – застосовувати колір для організації візуальної ієрархії та емоційного впливу; – перевіряти колірні рішення на доступність; – враховувати особливості відтворення кольору в друці та на екрані;	5. Практична складова: розроблення обґрунтованої колірної палітри проекту, дослідження її семантичного потенціалу та створення серії тестових колірних композицій; перевірка палітри на доступність. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 215–235] Додатковий: 14 [с. 1–45; 70–105], 15 [с. 130–160], 16 [с. 150–175] Інтернет-ресурси: 31, 33	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 215–235]; Додатковий: 14 [с. 1–45; 70–105], 15 [с. 130–160], 16 [с. 150–175]; Інтернет-ресурси: 31, 33). Питання для поглибленого вивчення: 1. Психофізіологія та семантика колірних гармоній: вплив температури, контрасту та насиченості на сприйняття інформації. 2. Колористичний код як елемент національної та культурної ідентичності в графічному дизайні. 3. Розробка адаптивних колірних систем у дизайн-системах: принципи виділення домінуючого, підтримувального та акцентного кольорів. 4. Організація візуальної навігації та зонування складних графічних об'єктів за допомогою колірних кодів. 5. Технологічні особливості конвертації колірних концепцій між різними середовищами відтворення (CMYK, RGB, Pantone).	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	6. Синестетичний потенціал кольору: способи кодування тактильних, звукових та емоційних відчуттів у колористиці.	
<i>Знати:</i> – закони створення візуальної ієрархії; – принципи композиційної організації простору; – значення контрасту, акцентів, масштабних співвідношень та оптичних центрів у сприйнятті інформації; – прийоми композиційного ескізування засобами рисунка та цифрових інструментів. <i>Вміти:</i> – керувати увагою глядача через композиційні акценти;	Лабораторне заняття 16. Композиція та візуальна ієрархія в концептуальному проєкті Мета: навчитися будувати композицію та візуальну ієрархію, що підпорядковані концептуальному задуму й керують увагою глядача. План заняття: 1. Закономірності композиційного проєктування: композиція як інструмент об'єднання розрізнених елементів у цілісний, змістовно насичений візуальний організм. 2. Керування зоровим сприйняттям: закони гештальт-психології (близькість, подібність, замкненість, безперервність) у побудові читабельних та емоційно виразних макетів. 3. Просторова організація: робота з контрформою (негативним простором), масштабуванням і плановістю як засобами створення композиційної напруги чи гармонії. 4. Синхронізація формального й змістового рівнів: вибір статичної чи динамічної, відкритої чи закритої композиційної схеми відповідно до концептуального завдання. 5. Практична складова: розробка композиційних схем об'єкта, побудова чіткої візуальної ієрархії та тестування різних варіантів розміщення ключових елементів; композиційне ескізування вручну та в цифрових редакторах. Список рекомендованих джерел	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– будувати збалансовані та динамічні графічні структури; – підпорядковувати формальні композиційні засоби концептуальному задуму; – шукати композиційні рішення засобами рисунка та цифрових інструментів; – розв'язувати проблему інформаційного перевантаження;	Основний: 7 [с. 35–95], 8 [с. 145–170] Додатковий: 15 [с. 160–210], 17 [с. 1–55], 20 [с. 1–40], 22 [с. 95–125] Інтернет-ресурси: 31, 34	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 35–95], 8 [с. 145–170]; Додатковий: 15 [с. 160–210], 17 [с. 1–55], 20 [с. 1–40], 22 [с. 95–125]; Інтернет-ресурси: 31, 34). Питання для поглибленого вивчення: 1. Системний підхід у графічному дизайні: від одиночного дизайн-об'єкта до масштабованої дизайн-системи. 2. Модульні сітки та математичні пропорційні системи як основа ритмічної організації графічного простору. 3. Варіативність та інваріантність у дизайн-системах: баланс між постійними константами та адаптивними елементами. 4. Застосування динамічного, прогресивного та варіативного ритму для створення композиційної напруги та цілісності. 5. Принципи побудови просторової та інформаційної ієрархії у комплексних мультимедійних та видавничих проєктах. 6. Адаптація модульної дизайн-системи під специфічні фізичні, поліграфічні та цифрові носії комунікації.	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> – поняття дизайн-системи, модуля, сітки, варіативності та масштабованості; – види ритмічних побудов; – принципи співвідношення постійних і змінних компонентів системи; – структуру гайдлайну та етапи розроблення дизайн-системи. <i>Вміти:</i> – розробляти базовий графічний модуль та правила його трансформації; – будувати сітки та розробляти ритмічні графічні системи;	Лабораторне заняття 17. Модульність, ритм і принципи побудови дизайн-системи Мета: навчитися розробляти графічний модуль, сітку та ритмічні правила дизайн-системи і перевіряти її масштабованість. План заняття: 1. Системний підхід у графічному дизайні: поняття дизайн-системи, модульності, варіативності та масштабованості для розроблення комплексних об'єктів (айдентика, медіа, цифрові продукти). 2. Модульні системи та сітки: створення базового сіткового чи геометричного модуля, принципи його пропорціонування, комбінування, трансформації та побудови композиційних сіток. 3. Ритмічна організація простору: використання регулярного, прогресивного, динамічного та варіативного ритму; роль інтервалів, пауз і повторень у створенні цілісності. 4. Конструкція дизайн-системи: розмежування констант (постійних елементів) та змінних (адаптивних) компонентів для забезпечення впізнаваності й гнучкості. 5. Практична складова: побудова базового модуля й композиційної сітки, створення правил трансформації елементів та розробка каркаса дизайн-системи; складання фрагмента гайдлайну. Список рекомендованих джерел Основний 7 [с. 95–130], 8 [с. 145–175]. Додатковий: 17 [с. 55–100], 12 [с. 100–135], 23 [с. 100–135], 24 [с. 85–110] Інтернет-ресурси: 31, 32	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– перевіряти систему на здатність до масштабування; – планувати етапи розроблення дизайн-системи й документувати її правила;	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний 7 [с. 95–130], 8 [с. 145–175.; Додатковий: 17 [с. 55–100], 12 [с. 100–135], 23 [с. 100–135], 24 [с. 85–110]; Інтернет-ресурси: 31, 32). Питання для поглибленого вивчення: 1. Дизайн-система як цілісний методичний інструмент: відмінності від брендингових керівництв (брендбуків) та стильгідів. 2. Модульність у візуальній структурі: створення базового графічного модуля, принципи його трансформації та масштабування. 3. Типологія ритмічних побудов у дизайн-системах: регулярний, прогресивний, динамічний та варіативний ритм. 4. Роль композиційних пауз, інтервалів та контрасту у формуванні часового та просторового сприйняття дизайн-системи. 5. Взаємодія постійних (інваріантних) та змінних (варіативних) елементів як умова забезпечення гнучкості й впізнаваності. 6. Адаптація принципів побудови дизайн-системи під специфіку цифрових та фізичних комунікаційних носіїв.	7
<i>Знати:</i> – принципи систематизації візуальних елементів;	Лабораторне заняття 18. Від одиничного образу до цілісної візуальної системи Мета: навчитися розвивати центральний концептуальний образ у цілісну візуальну систему, зберігаючи її впізнаваність на різних носіях.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– інваріантні характеристики концепції; – методи трансформування центрального образу в серію носіїв і форм; – роль цілісної візуальної системи у формуванні цінності бренду; – приклади українських і зарубіжних фірмових систем. <i>Вміти:</i> – розвивати один концептуальний образ у комплексну систему графічних рішень; – створювати варіативні патерни, графічні модулі та конструкції;	<i>План заняття:</i> 1. Методологія системного масштабування: алгоритм розгортання центрального концептуального образу у багатокomпонентний комплекс візуальних комунікацій. 2. Інваріантність та варіативність: збереження ключової концептуальної ідентичності при зміні форматів, пропорцій, матеріалів чи фізично-цифрових середовищ. 3. Розробка похідних графічних елементів: створення фірмових патернів, піктограм, суперграфіки, типографічних блоків та стилеутворюючих композицій на основі головного образу. 4. Синхронізація каналів комунікації: забезпечення цілісного сприйняття бренду чи артпроекту через єдину візуально-семантичну мову. 5. Практична складова: трансформація центрального візуального образу у серію взаємопов'язаних графічних носіїв та складання схеми системних взаємозв'язків; аргументація цінності системи для замовника. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 130–190], 11 [с. 90–115] Додатковий: 17 [с. 100–145], 23 [с. 135–175], 24 [с. 105–112], 25 [с. 100–130] Інтернет-ресурси: 31, 32	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 130–190], 11 [с. 90–115]; Додатковий:	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– зберігати впізнаваність ідентичності на різних носіях; – аргументувати культурну цінність та економічну вартість візуальної системи; – критично аналізувати українські й зарубіжні фірмові системи; – планувати етапи розвитку системи;	17 [с. 100–145], 23 [с. 135–175], 24 [с. 105–112], 25 [с. 100–130]; Інтернет-ресурси: 31, 32). Питання для поглибленого вивчення: 1. Механізми масштабування центрального концептуального образу в систему взаємопов'язаних графічних рішень. 2. Принципи систематизації елементів візуальної мови: ієрархічність, повторюваність, контраст та адаптивність. 3. Методологія визначення інваріантних характеристик концепції, що зберігають ідентичність бренду на будь-яких носіях. 4. Декомпозиція та трансгресія ключового візуального образу у розгалужену серію субстилів, патернів та графічних модулів. 5. Системний підхід у міжмедійній комунікації: забезпечення візуальної цілісності між друкованими, цифровими та просторовими формами. 6. Оцінювання стійкості візуальної системи до викривлень та її здатності до довгострокової еволюції. 7. Українські фірмові системи останнього десятиліття: концептуальні стратегії та ринковий результат.	
<i>Знати:</i> – можливості та обмеження генеративного	Лабораторне заняття 19. ШІ як інструмент концептуального пошуку Мета: навчитися формулювати промпти, критично відбирати AI-генерований матеріал і трансформувати його в авторські рішення. <i>План заняття:</i>	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
III на етапах дослідження та пошуку ідей; – структуру та принципи формулювання промптів; – етичні, правові та авторські аспекти використання III; – методи поєднання генеративних інструментів з рисунком і цифровими редакторами. <i>Вміти:</i> – формулювати розширені текстові запити (промпти) для генерації візуальних ідей; – здійснювати ітеративний пошук і критичний відбір AI-генерованого матеріалу;	1. Генеративний III у проєктній діяльності: використання нейромереж (Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, LLM) як ресерч-партнерів для розширення асоціативного поля та візуалізації гіпотез. 2. Промпт-інжиніринг для дизайнерів: методологія складання текстових запитів (зміст, стиль, техніка, освітлення, композиція, метафора) та ітеративна робота з результатами. 3. Критична оцінка та кураторство AI-контенту: фільтрація генерувань за критеріями відповідності концепції, оригінальності, композиційної та семантичної точності. 4. Етичні та правові аспекти: питання авторського права, інтелектуальної власності, плагіату та відповідального використання генеративних технологій. 5. Практична складова: проведення AI-assisted сесії генерації візуальних концептів, аналіз і відбір вдалих знахідок та їхня подальша авторська трансформація; доопрацювання згенерованого варіанта засобами рисунка чи векторної графіки. Список рекомендованих джерел Основний: 8 [с. 1–15; 90–115], 11 [с. 65–90] Додатковий: 26 [с. 65–100], 23 [с. 175–210] Інтернет-ресурси: 27, 28, 29, 30.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– трансформувати результати генерації в авторські рішення; – критично осмислювати можливості генеративних моделей; – поєднувати ШІ з рисунком і цифровими редакторами;	та інформаційних джерел (Основний: 8 [с. 1–15; 90–115], 11 [с. 65–90]; Додатковий: 26 [с. 65–100], 23 [с. 175–210]; Інтернет-ресурси: 27, 28, 29, 30.). Питання для поглибленого вивчення: 1. Генеративний штучний інтелект як розширення творчого мислення дизайнера: аналіз меж між автоматизацією та авторським баченням. 2. Інженерія промптів (Prompt Engineering): методологія формування структурованого запиту для отримання семантично точного візуального результату. 3. Ітеративний цикл AI-assisted проєктування: від постановки художнього завдання до критеріального відбору та авторської трансформації. 4. Етичні, юридичні та правові виклики застосування ШІ в дизайні: авторське право, патентність та статус AI-контенту. 5. Роль дизайнера як куратора, артдиректора та інтерпретатора у роботі з генеративними нейромережами. 6. Використання ШІ на передпроектному етапі: генерація гіпотез, референсів, швидке прототипування та аналіз асоціативних рядів.	
<i>Знати:</i> – сутність генеративного та параметричного дизайну; – алгоритмічні принципи створення знаків, патернів та форм;	Лабораторне заняття 20. Генеративні методи пошуку графічної форми Мета: навчитися задавати параметри генеративного пошуку графічної форми та інтегрувати генеративні елементи в дизайн-систему. План заняття: 1. Параметричний та алгоритмічний дизайн: сутність генеративного формоутворення, відмінності від традиційного скетчингу; використання правил, кодів та обмежень для створення форм.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– параметри контрольованого та випадкового формоутворення; – правовий статус генеративних форм і питання авторства. <i>Вміти:</i> – задавати параметри для генеративного пошуку графічних форм; – систематизувати та класифікувати отримані варіативні ряди; – відбирати та інтегрувати генеративні елементи в дизайн-систему; – визначати авторство та правовий статус генеративних рішень; – керувати співвідношенням	2. Параметри генеративного пошуку: маніпулювання геометрією, щільністю, випадковістю (randomness), пропорціями, деформаціями та колірними градаціями у спеціалізованому ПЗ. 3. Керована випадковість: поєднання суворого алгоритмічного контролю та непередбачуваних обчислювальних результатів для пошуку новаторських пластичних рішень. 4. Дизайнерська інтерпретація результатів: трансформація машинно-генерованих масивів у практичні графічні елементи (знаки, патерни, фактури, диджитал-активи). 5. Практична складова: проведення серії генеративних експериментів із графічною формою за заданими параметрами та доопрацювання обраного варіанта в дизайн- систему; фіксація авторського внеску в генеративне рішення. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 95–155], 8 [с. 105–145] Додатковий: 16 [с. 120–175], 21 [с. 100–155], 23 [с. 175–220] Інтернет-ресурси: 27, 28, 29	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 95–155], 8 [с. 105–145]; Додатковий: 16 [с. 120–175], 21 [с. 100–155], 23 [с. 175–220]; Інтернет-ресурси: 27, 28, 29).	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
контрольованого й випадкового;	Питання для поглибленого вивчення: 1. Алгоритмічний та параметричний підходи у формоутворенні: відмінності генеративного дизайну від ручного формально-графічного пошуку. 2. Параметризація графічної мови: використання геометрії, ритму, деформації, щільності та випадковості у генеративних системах. 3. Контрольований хаос: баланс між математичним алгоритмом, генеративною випадковістю та авторським контролем. 4. Генеративна типографіка та динамічна знакова система: створення адаптивних та варіативних графічних елементів. 5. Систематизація, класифікація та аналіз множинних генеративних результатів для виявлення найбільш перспективних форм. 6. Інтеграція генеративних форм у традиційні дизайн-системи: проблеми адаптації, масштабованості та збереження семантики.	
<i>Знати:</i> – види, рівні деталізації та функції прототипів (wireframe, mockup, макет); – принципи швидкої ітерації;	Лабораторне заняття 21. Прототипування та тестування концептуального рішення Мета: навчитися створювати прототипи концептуального рішення, організовувати його тестування та вносити обґрунтовані корективи. План заняття: 1. Функції та рівні деталізації прототипів: розмежування концептуальних, структурних (wireframes) та високоточних (high-fidelity mockups) прототипів для перевірки ідей.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– критерії оцінювання та методи тестування концептуальних рішень (peer review, інтерв'ю); – роль тестування в перевірці ринкової затребуваності рішення; – принципи планування ітерацій. <i>Вміти:</i> – створювати макети та цифровий mockup концептуального рішення; – організовувати тестування на цільовій аудиторії/експертах; – аналізувати зворотний зв'язок та вносити обґрунтовані корективи; – планувати ітерації прототипування;	2. Інструментарій швидкого прототипування (Rapid Prototyping): створення фізичних макетів, цифрових мокапів, інтерактивних сценаріїв та тестування у реальному масштабі. 3. Критерії оцінювання та тестування: перевірка рішення на зрозумілість комунікативного повідомлення, естетичну виразність, функціональність та ергономічність. 4. Методи збору зворотного зв'язку: проведення експертних оцінок (Peer Review), користувацьких інтерв'ю, коридорних тестувань та фіксація типових помилок сприйняття. 5. Практична складова: створення прототипу концептуального об'єкта, проведення тестування на цільовій групі та внесення коректив у концепцію за результатами фідбеку; план ітерацій з контрольними точками. Список рекомендованих джерел Основний: 9 [с. 95–125], 11 [с. 90–120] Додатковий: 19 [с. 40–90], 20 [с. 40–90], 26 [с. 100–140] Інтернет-ресурси: 29, 30, 34, 36	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 9 [с. 95–125], 11 [с. 90–120]; Додатковий: 19 [с. 40–90], 20 [с. 40–90], 26 [с. 100–140]; Інтернет-ресурси: 29, 30, 34, 36).	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– оцінювати ринкову затребуваність і соціальну прийнятність рішення;	Питання для поглибленого вивчення: 1. Класифікація та градація прототипів у графічному дизайні: від концептуальних ескізів (low-fi) до високодеталізованих інтерактивних моделей (hi-fi). 2. Методологія швидких ітерацій (Rapid Prototyping): принцип «створення – тестування – аналіз – корекція». 3. Критерії комплексного оцінювання концепту: відповідність проєктній задачі, семантична точність, естетична та функціональна цілісність. 4. Методи користувацького тестування та експертного оцінювання прототипів у змодельованому реальному середовищі. 5. Виявлення та аналіз типових комунікаційних і візуальних помилок на етапі тестування прототипу. 6. Психофізіологічні та соціально-культурні аспекти сприйняття прототипу цільовою аудиторією.	
<i>Знати:</i> – особливості та технічні вимоги адаптації концепції до друкованих, цифрових, інтерактивних та просторових носіїв; – принципи збереження ідентичності бренду/проєкту в різних медіа середовищах;	Лабораторне заняття 22. Апробація концепції на різних носіях і в різних медіа Мета: навчитися адаптувати концепцію до друкованих, цифрових, інтерактивних і просторових носіїв зі збереженням цілісності системи. План заняття: 1. Специфіка функціонування концепції в медіаполях: особливості сприйняття дизайну у друку (поліграфія, пакування), цифровому середовищі (веб, соцмережі, додатки) та просторі (навігація, мерч, експозиції). 2. Адаптація та технічні трансформації: коригування масштабів, типографіки, пропорцій, кольорних профілів та композиційних схем під фізичні й екранні обмеження носіїв.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– екологічні критерії вибору носіїв і матеріалів; – принципи демонстрування цінності продукту на різних носіях. <i>Вміти:</i> – адаптувати графічні елементи, типографіку та колір під специфіку різних носіїв; – визначати незмінні та варіативні компоненти концепції; – забезпечувати цілісність системи у цифровому та фізичному середовищах; – обирати носії та матеріали з урахуванням екологічності й доступності;	3. Збереження концептуального ядра: запобігання змістовим викривленням та втрати ідентичності під час перенесення рішення між статичними, динамічними й інтерактивними форматами. 4. Контекстуальне тестування: аналіз функціонування об'єкта в реальному середовищі використання (вуличне освітлення, мобільні екрани, дистанція сприйняття). 5. Практична складова: адаптація авторської концепції до 3–4 різномірних носіїв/медіа з аналітичним обґрунтуванням принципів трансформації; обґрунтування вибору носіїв з урахуванням екологічності. Список рекомендованих джерел Основний: 7 [с. 155–190], 10 [с. 500–540] Додатковий: 18 [с. 115–150], 19 [с. 90–130], 20 [с. 90–125], 25 [с. 130–165] Інтернет-ресурси: 27, 29, 31, 37	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 7 [с. 155–190], 10 [с. 500–540]; Додатковий: 18 [с. 115–150], 19 [с. 90–130], 20 [с. 90–125], 25 [с. 130–165]; Інтернет-ресурси: 27, 29, 31, 37). Питання для поглибленого вивчення: 1. Специфіка переносу візуальної концепції між традиційними (друковані, просторові) та цифровими (веб, UI/UX, motion) носіями.	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– планувати впровадження концепції на носіях; – демонструвати цінність продукту в різних медіа;	2. Принципи збереження концептуальної ідентичності при зміні масштабу, матеріалу, пропорцій та технології відтворення. 3. Адаптивний дизайн у цифровому середовищі: трансформація сітки, типографіки та кроссплатформових елементів без втрати зв'язності. 4. Проблема семантичної та естетичної деградації концепту при адаптації до обмежених або специфічних носіїв. 5. Оцінювання ефективності сприйняття адаптованих графічних рішень у реальному контексті функціонування. 6. Контекстуальне тестування та виявлення межі допустимої деформації концептуальної системи на нестандартних носіях.	
<i>Знати:</i> – призначення, відмінності та структуру концептборду; – принципи побудови усного виступу та візуальної аргументації; – вимоги до професійного представлення проєкту замовнику чи комісії;	Лабораторне заняття 23. Концептборд і презентація авторської дизайн-концепції Мета: навчитися верстати концептборд і професійно презентувати авторську концепцію з обґрунтуванням її цінності. План заняття: 1. Концептборд як інструмент переконування: відмінності концептборду від moodboard; структура, логіка викладу та візуальна систематизація сформованого рішення. 2. Структурування презентаційних матеріалів: формування послідовності «проблема — дослідження — концептуальна ідея — візуальна система — приклади впровадження — результат».	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– способи демонстрування цінності продукту в концептборді; – правила оформлення прав на авторську концепцію. <i>Вміти:</i> – верстати структурований концептборд; – узагальнювати дослідницьку та практичну частини проєкту в єдину логічну розповідь; – готувати й проводити професійну презентацію авторської концепції; – демонструвати культурну цінність та економічну вартість продукту в концептборді;	3. Візуальний сторітелінг та аргументація: прийоми переконливого розкриття авторського задуму, виділення головних смислових акцентів, баланс тексту і візуалу. 4. Специфіка професійного пітчінгу: виступ перед замовником, експертною комісією або артдиректором; техніки ведення дискусії та захисту нестандартних ідей. 5. Практична складова: розробка підсумкового концептборду магістерського проєкту та підготовка вербального виступу з візуальним супроводом; блок про цінність продукту та права на концепцію. Список рекомендованих джерел Основний: 8 [с. 145–175], 9 [с. 120–145], 11 [с. 90–115] Додатковий: 24 [с. 85–112], 25 [с. 165–195], 18 [с. 150–175] Інтернет-ресурси: 29, 30, 31, 36	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 8 [с. 145–175], 9 [с. 120–145], 11 [с. 90–115]; Додатковий: 24 [с. 85–112], 25 [с. 165–195], 18 [с. 150–175]; Інтернет-ресурси: 29, 30, 31, 36). Питання для поглибленого вивчення: 1. Концептборд як засіб систематизації та візуально-смислової презентації: методологічна відмінність від moodboard та styleboard.	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– обґрунтовувати концепцію з посиланням на передпроектний аналіз;	2. Композиційно-структурна побудова концептборду: забезпечення чіткої ієрархії між проектною проблемою, ідеєю та візуальним рішенням. 3. Стратегії та прийоми візуальної аргументації авторського рішення перед замовником, експертами або аудиторією. 4. Співвідношення вербальної та візуальної комунікації у професійній презентації авторської концепції. 5. Психологічні та комунікативні аспекти усної презентації дизайн-проекту: структура виступу, переконливість, рефлексія. 6. Адаптація презентаційних матеріалів під різні аудиторії: бізнес-замовники, професійна експертна комісія, кінцеві споживачі.	
<i>Знати:</i> – регламент та структуру публічного захисту; – критерії експертної оцінки (актуальність, оригінальність, цілісність, функціональність); – методи систематизації зворотного зв'язку;	Лабораторне заняття 24. Захист та експертна оцінка концептуального проекту Мета: навчитися публічно захищати концептуальний проект, вести професійну дискусію та формувати план його подальшого вдосконалення. План заняття: 1. Регламент та структура публічного захисту: представлення проекту, доказовість концептуальних рішень, демонстрація науково-практичної новизни та художньої цінності. 2. Система критеріїв експертної оцінки: комплексна оцінка за параметрами актуальності, обґрунтованості, системності, оригінальності, екологічності, функціональності та технічної реалізованості.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– способи захисту інтелектуальної власності на результати проєкту; – соціальну відповідальність і ринкову затребуваність як критерії оцінки. <i>Вміти:</i> – публічно презентувати та аргументовано захищати концептуальні рішення; – вести професійну дискусію й відповідати на критичні запитання; – здійснювати самооцінку та формувати план подальшого вдосконалення проєкту; – визначати спосіб захисту прав на результати проєкту;	3. Методологія опрацювання зворотного зв'язку: аналіз експертних рецензій, критичних зауважень, зауважень колег; відокремлення об'єктивних професійних оцінок від суб'єктивних смаків. 4. Самоаналіз та рефлексія: підбиття підсумків проєктного циклу, визначення сильних і слабких сторін розробки, формування планів щодо подальшої реалізації чи публікації. 5. Практична складова: публічний захист авторської концепції перед аудиторією/експертами, участь у професійній дискусії та складання плану фінального вдосконалення проєкту; визначення способу захисту прав на результати. Список рекомендованих джерел Основний: 9 [с. 145–175], 11 [с. 115–140] Додатковий: 18 [с. 175–200], 19 [с. 130–165], 20 [с. 125–155], 26 [с. 140–175] Інтернет-ресурси: 31, 32, 37	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури та інформаційних джерел (Основний: 9 [с. 145–175], 11 [с. 115–140]; Додатковий: 18 [с. 175–200], 19 [с. 130–165], 20 [с. 125–155], 26 [с. 140–175]; Інтернет-ресурси: 31, 32, 37). Питання для поглибленого вивчення: 1. Захист концептуального проєкту як підсумкова апробація: методика публічного висвітлення науково-художніх та практичних результатів.	7

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– оцінювати соціальну відповідальність і ринкову затребуваність проєкту; – планувати подальшу реалізацію;	2. Критерії професійної та експертної оцінки дизайн-проєктів: актуальність, цілісність, функціональність, естетика та інноваційність. 3. Методологія систематизації зворотного зв'язку (peer review, експертне інтерв'ю, анкетування) для коригування проєкту. 4. Конструктивна професійна дискусія: відокремлення суб'єктивних естетичних суджень від об'єктивних критеріїв оцінювання дизайну. 5. Самооцінка, рефлексія та визначення перспектив подальшого розвитку й імплементації концептуального рішення. 6. Правові, соціально-етичні та культурні зобов'язання дизайнера при представленні та впровадженні авторського проєкту.	
Разом		180

* Навчальна діяльність включає тему, мету й план лабораторного заняття, список рекомендованих джерел, завдання самостійної роботи і питання для поглибленого вивчення.

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Оцінювання результатів навчання студентів з дисципліни «Концептуальне проєктування в графічному дизайні» передбачає проведення таких контрольних заходів:

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
Поточний (семестровий) контроль	Проводиться на лабораторному занятті та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Передбачає оцінювання теоретичної підготовки студентів із зазначеної теми (у тому числі самостійно опрацьованого матеріалу) під час роботи на лабораторних заняттях та набутих практичних навичок під час виконання завдань. Враховує активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	100
Лабораторні заняття, самостійна робота студента	Загальна кількість лабораторних занять з дисципліни – 24 (48 год). Максимальна кількість балів за одне лабораторне заняття – 3 бали (24 заняття × 3 бали) з урахуванням балів за самостійну роботу.	72
Підсумковий модульний контроль*	Проводиться з метою визначення результатів за період теоретичного і практичного навчання студентів як окреме заняття у межах годин, відведених на лабораторні заняття.	15
Наукова робота	Активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	13
Підсумковий (семестровий) контроль (екзамен)	Засвоєння студентом програми навчальної дисципліни за навчальний період (семестр), що проводиться як контрольний захід під час екзаменаційної сесії.	100
Підсумкова оцінка	Проводиться з метою оцінювання результатів навчання студентів за певним	100

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
	освітнім ступенем. Результат підсумкової оцінки з навчальної дисципліни для студента денної форми навчання визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.	

*Підсумковий модульний контроль з дисципліни «Концептуальне проектування в графічному дизайні» здійснюється на останньому за розкладом занятті у вигляді презентації студентом комплексу робіт, виконаних ним за результатами вивчення тем дисципліни за семестр (передпроектний аналіз, концептборд, візуальна система, прототип і матеріали апробації на носіях, план захисту прав на результати), з подальшим обговоренням та оцінюванням їх за критеріями відповідності навчальним завданням (5 балів), професійним стандартам (5 балів) і рівнем виконання (5 балів). Проводиться в майстернях, навчальних аудиторіях університету тощо. Формат презентації робіт (на фізичних або електронних носіях) визначається викладачем. Загальна кількість балів за модульний контроль складає 15 балів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ (ЛАБОРАТОРНІ ЗАНЯТТЯ)

Кількість балів	Зміст
«2»	Студент демонструє вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою, вміє самостійно знайти відповідь на проблемні запитання, спираючись на теоретичний матеріал та першоджерела, вводити та використовувати власні класифікації, аналізувати, робити власні висновки; здатен встановлювати міжтематичні та міжпредметні зв'язки, генерувати ідеї та застосовувати опановані практичні навички дизайн-діяльності.
«1,5»	Студент демонструє достатньо вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою та першоджерелами; відповідь на проблемні завдання знаходить за допомогою викладача, спираючись на теоретичний матеріал, самостійно опрацьовані першоджерела та засвоєні практичні навички; допускає неточності та несуттєві помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання, але легко усуває їх завдяки додатковим питанням.
«1»	Студент частково володіє матеріалом теми дисципліни; репродуктивно відтворює зміст матеріалу та/або основних літературних джерел і шляхи

Кількість балів	Зміст
	виконання лабораторного завдання; допускає помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання; нездатний знайти відповідь на проблемні запитання чи вирішити проблемні практичні завдання.
«0»	Студент демонструє нездатність розкрити питання теми дисципліни, відсутність базових знань з теми та вкрай слабе володіння практичними навичками й вміннями художньо-проектної діяльності; не знає змісту рекомендованої літератури, не володіє нормативною документацією та категорійним апаратом; не засвоїв початкові навички з виконання завдання, що засвідчує низький рівень дизайнерського мислення і практичних вмінь з теми дисципліни.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОЗААУДИТОРНОЇ (САМОСТІЙНОЇ) РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Кількість балів	Зміст
«1»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість практичних навичок; оформлена згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.
«0,5»	Робота виконана, але містить помилки; засвідчує недостатній рівень знань та недостатню сформованість практичних навичок; оформлення роботи не повною мірою відповідає вимогам, що висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності дотримані частково.
«0»	Робота подана, але її зміст не відповідає завданню або виконаний формально, або робота не подана. Рівень знань і практичних навичок критично низький, ключові положення теми не відображені. Вимоги академічної доброчесності грубо порушені (наприклад, значне запозичення без посилань, невласні роботи).

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Програмою дисципліни «Концептуальне проектування в графічному дизайні» передбачено можливість студента брати участь у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни (на вибір студента). Максимальна кількість балів для зарахування – 13 балів.

Види наукової діяльності, в яких студент може брати участь:

1. Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції – 2 бали.
2. Публікація тез конференції / наукової статті – 4 бали.
3. Призове місце на конкурсі / олімпіаді / науковому проєкті – 3 бали.

4. Розробка та презентація індивідуального науково-дослідницького проєкту – 4 бали.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПІДСУМКОВОГО (СЕМЕСТРОВОГО) КОНТРОЛЮ (ЕКЗАМЕНУ)

Підсумкова форма контролю за результатами вивчення дисципліни – ЕКЗАМЕН у письмовій формі, під час якого виставляється підсумкова оцінка з навчальної дисципліни. Оцінювання результатів навчання студентів в університеті здійснюється за 100-бальною шкалою.

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
90–100 (А, відмінно)	Відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок. Студент демонструє відмінне засвоєння теоретичного матеріалу, наявність глибоких знань з навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання при виконанні практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, проявляє самостійність і творчість при вирішенні практичних завдань. Як виняток, зазначений рейтинговий бал може отримати студент, який, крім відмінних знань за програмою дисципліни, виявив активність у науковій роботі за відповідною тематикою, став призером творчого конкурсу або студентських олімпіад, виступав на конференціях тощо.
82–89 (В, добре)	Вище середнього рівня з кількома помилками. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з теми або навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, творчий підхід, припускаючись незначних помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу й у виконанні практичних і творчих завдань, проявляє самостійність при вирішенні завдань.
75–81 (С, добре)	В цілому правильне виконання з певною кількістю суттєвих помилок. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з тем навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, але припускається суттєвих помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу і у виконанні практичних завдань.
69–74 (D, задовільно)	Непогано, але зі значною кількістю помилок. Студент демонструє засвоєння основних положень теоретичного матеріалу в цілому, але припускається значних помилок і неточностей у визначеннях понять і категорій дисципліни, виконуючи на непоганому рівні практичні завдання, засвідчуючи задовільний рівень оволодіння

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
	навчальною програмою дисципліни на репродуктивному рівні, допускаючи у відповідях помилки.
60–68 (E, задовільно)	Виконання задовольняє мінімальним критеріям. Студент демонструє часткове засвоєння основних положень теоретичного матеріалу, наявність прогалин, припускається значної кількості помилок у визначеннях основних понять і категорій дисципліни та виконанні практичних завдань, має прогалини в розумінні основних положень теоретичної частини дисципліни, низькі навички і вміння виконання практичних завдань.
35–59 (FX, незадовільно)	З можливістю повторного складання. Студент фрагментарно, поверхово володіє навчальним матеріалом дисципліни, недостатньо опанував як основні положення теоретичного матеріалу, так і аналітичні навички й вміння для виконання завдань, і повинен додатково виконати індивідуальне завдання для підвищення рівня своїх знань та практичних навичок для повторного проходження підсумкового контролю.
1–34 (F, незадовільно)	Студент не засвоїв основні положення теоретичного матеріалу теми або дисципліни, не знає визначень основних понять і категорій дисципліни, не володіє аналітичними навичками і вміннями для виконання завдань.

Екзаменаційні матеріали до підсумкового (семестрового) контролю (екзамену) складаються на основі програми та робочої програми дисципліни, охоплюють її зміст та розподілені в екзаменаційних завданнях з дисципліни. Передбачено 3 завдання, які оцінюються у 30, 30, 40 балів відповідно.

Загальна оцінка за екзамен визначається як сума балів за всі виконані завдання (100 балів – максимум).

Кращим студентам (але не більше 3-х), які повністю виконали програму з дисципліни, виявили активність у науково-дослідній роботі і художньо-проектній діяльності за тематикою дисципліни, стали призерами студентських олімпіад, конкурсів наукових і творчих робіт, мали доповідь на конференціях та за результатами поточного (семестрового) контролю набрали 70 і більше балів, передбачено виставлення результатів екзамену без виконання екзаменаційного завдання, про що робиться запис в екзаменаційному листі студента.

Присутність студентів на екзамені є обов'язковою.

Повторне складання екзамену з дисципліни «Концептуальне проектування в графічному дизайні» допускається, але не більше двох разів. При незадовільній оцінці з першої спроби науково-педагогічному працівнику з даної дисципліни, вдруге екзамен приймається комісією, яка створюється деканатом факультету.

Результат підсумкової оцінки з навчальної дисципліни для студента визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Закони та нормативні акти

1. Про авторське право і суміжні права : Закон України від 01.12.2022 № 2811-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text>
2. Про охорону прав на знаки для товарів і послуг : Закон України від 15.12.1993 № 3689-XII.
3. Про охорону прав на промислові зразки : Закон України від 15.12.1993 № 3688-XII.
4. Про рекламу : Закон України від 03.07.1996 № 270/96-ВР.
5. Про захист від недобросовісної конкуренції : Закон України від 07.06.1996 № 236/96-ВР.
6. ДСТУ 8302:2015. Інформація та документація. Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання. Київ : ДП «УкрНДНЦ», 2016.

Основний

7. Lupton E., Phillips J. C. Graphic Design: The New Basics. 2nd ed., revised and expanded. New York : Princeton Architectural Press, 2015. 264 p.
8. Lupton E., Phillips J. C. Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. New York : Princeton Architectural Press, 2011. 184 p.
9. Noble I., Bestley R. Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design. 2nd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2016. 208 p.
10. Meggs P. B., Purvis A. W. Meggs' History of Graphic Design. 6th ed. Hoboken, NJ : John Wiley & Sons, 2016. 704 p.
11. Cross N. Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. London : Berg Publishers, 2011. 192 p.

Додатковий

12. Lupton E. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students. 3rd ed., revised and expanded. New York : Princeton Architectural Press, 2024. 256 p.
13. Bringhurst R. The Elements of Typographic Style. 4th ed. Vancouver : Hartley & Marks, 2013. 382 p.
14. Albers J. Interaction of Color. 50th anniversary ed. New Haven ; London : Yale University Press, 2013. 208 p.
15. Arnheim R. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. 2nd ed. Berkeley : University of California Press, 2004. 508 p.
16. Arnheim R. Visual Thinking. Berkeley : University of California Press, 2004. 352 p.
17. Samara T. Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop. 2nd ed. Beverly, MA : Rockport Publishers, 2017. 240 p.
18. Frascara J. Communication Design: Principles, Methods, and Practice. New York : Allworth Press, 2004. 240 p.
19. Norman D. A. The Design of Everyday Things: Revised and Expanded. New York : Basic Books, 2013. 368 p.
20. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. 2nd ed. Beverly, MA : Rockport Publishers, 2010. 272 p.
21. Munari B. Design as Art. London : Penguin Books, 2008. 224 p.
22. Munari B. Design and Visual Communication. London : Lund Humphries, 2008. 240 p.

23. Krippendorff K. The Semantic Turn: A New Foundation for Design. Boca Raton : CRC Press, 2006. 392 p.
24. Heller S., Anderson G. The Graphic Design Idea Book: Inspiration from 50 Masters. London : Laurence King Publishing, 2016. 112 p.
25. Bierut M. How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People Cry, and (Every Once in a While) Change the World. New York : Harper Design, 2015. 256 p.
26. Brown T. Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Revised and updated ed. New York : Harper Business, 2019. 288 p.

Интернет-ресурсы

27. Adobe Creative Cloud. URL: <https://www.adobe.com/creativecloud.html>
28. Adobe Firefly. URL: <https://firefly.adobe.com/>
29. Figma. URL: <https://www.figma.com/>
30. FigJam. URL: <https://www.figma.com/figjam/>
31. AIGA: American Institute of Graphic Arts. URL: <https://www.aiga.org/>
32. International Council of Design (ico-D). URL: <https://www.theicod.org/>
33. Google Fonts. URL: <https://fonts.google.com/>
34. Nielsen Norman Group. URL: <https://www.nngroup.com/>
35. IDEO Design Thinking. URL: <https://designthinking.ideo.com/>
36. Stanford d.school. URL: <https://dschool.stanford.edu/>
37. WIPO: World Intellectual Property Organization. URL: <https://www.wipo.int/>
38. W3C: World Wide Web Consortium. URL: <https://www.w3.org/>