

**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



**МЕТОДОЛОГІЯ СУЧАСНИХ НАУКОВИХ
ДОСЛІДЖЕНЬ/
METHODOLOGY OF MODERN SCIENTIFIC
RESEARCH**

**ПРОГРАМА/
COURSE SUMMARY**

Автор: Руслана БЕЗУГЛА, доктор мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

Програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри дизайну 14 листопада 2025 р., протокол № 6.

Рецензенти:

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

Наталія КОНДЕЛЬ-ПЕРМІНОВА, кандидат архітектури, старший науковий співробітник, завідувач відділу дослідження просторових і предметних систем Інституту проблем сучасного мистецтва НАМ України

**МЕТОДОЛОГІЯ СУЧАСНИХ НАУКОВИХ
ДОСЛІДЖЕНЬ /**

**METHODOLOGY OF MODERN SCIENTIFIC
RESEARCH**

**ПРОГРАМА /
COURSE SUMMARY**

ВСТУП

Програму навчальної дисципліни «Методологія сучасних наукових досліджень» підготовлено відповідно до Стандарту вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для другого (магістерського) рівня вищої освіти (наказ МОН України від 21.12.2018 № 1433) та освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Програма призначена для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти ДТЕУ усіх форм навчання, галузі знань В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки», спеціальності В2 «Дизайн», освітньої програми «Графічний дизайн».

Програма складається з таких розділів:

1. Мета, завдання та предмет дисципліни.
2. Передумови вивчення дисципліни.
3. Результати вивчення дисципліни.
4. Зміст дисципліни.
5. Список рекомендованих джерел.

1. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ПРЕДМЕТ ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни «Методологія сучасних наукових досліджень» є формування комплексних професійних компетентностей у сфері методології та організації наукових досліджень у галузі графічного дизайну, розвиток навичок планування, проведення, аналізу та оформлення досліджень, що сприяє підготовці до виконання дослідницької частини кваліфікаційної роботи магістра та подальшої науково-педагогічної діяльності. Дисципліна спрямована на розвиток критичного мислення, здатності застосовувати теоретичні та емпіричні методи для розв'язання складних проблем дизайну з урахуванням інноваційних підходів та академічної доброчесності.

Завдання вивчення дисципліни «Методологія сучасних наукових досліджень»:

- ознайомити здобувачів із сутністю науки та її місцем у сучасному графічному дизайні;
- сформуванню розуміння структури та етапів наукового дослідження, зокрема передпроектного аналізу;
- розкрити рівні та принципи методології наукового пізнання;
- охарактеризувати типи сучасних досліджень у графічному дизайні;
- розвинути навички формулювання наукової проблеми, мети, завдань, гіпотези та науково обґрунтованої концепції;
- навчити теоретичним методам дослідження;
- забезпечити оволодіння емпіричними методами;
- сформуванню розуміння візуальних методів як специфічних для дизайну;
- надати знання про інформаційне забезпечення та аналіз джерел, зокрема в міжнародному контексті та в базах інтелектуальної власності;
- ознайомити із сучасними цифровими та інтердисциплінарними методами і принципами комунікації з фахівцями інших галузей;
- виховати навички оформлення текстів, візуальної презентації та апробації результатів в Україні та за кордоном;

– забезпечити планування й управління магістерським дослідженням з урахуванням етики, соціальної відповідальності та захисту інтелектуальної власності.

Предметом дисципліни є методологія сучасних наукових досліджень у галузі графічного дизайну як інтегральний процес, що охоплює теоретичні засади наукового пізнання, етапи дослідження, методи збору та аналізу даних (включаючи візуальні та цифрові), правила академічної доброчесності та специфіку practice-based research у візуальних комунікаціях, брендингу, типографіці та цифровому дизайні. Фокус робиться на інтеграції методології з практикою дизайну для генерування інноваційних рішень та формування авторської концепції.

2. ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Передумовами вивчення дисципліни «Методологія сучасних наукових досліджень» є засвоєння змісту освітніх компонентів «Ділова англійська мова», «Сучасні стилі в мистецтві та дизайні», «Інноваційні технології в дизайні», «Інтелектуальна власність», «Презентація та брендингові практики в дизайні», «Концептуальне проектування в графічному дизайні».

знання:

- основних наукових понять та методології досліджень;
- структури наукового пізнання та типів методів;
- принципів академічної доброчесності;
- базових вимог до оформлення наукових робіт відповідно до ДСТУ;

вміння та навички:

- формулювати проблему та гіпотезу дослідження;
- проводити пошук та аналіз літератури;
- застосовувати теоретичні та емпіричні методи;
- оформлювати бібліографічні посилання;
- презентувати результати дослідження.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Методологія сучасних наукових досліджень» як обов'язкова освітня компонента забезпечує оволодіння здобувачами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за освітньо-професійною програмою «Графічний дизайн» (ОС магістр):

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
Загальні компетентності за освітньою програмою		
1	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).	4, 5, 10
2	Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.	2, 5, 12
3	Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань / видів економічної	10

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
	діяльності).	
4	Здатність працювати в міжнародному контексті.	9
5	Здатність розробляти та керувати проєктами.	12
6	Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.	12
Спеціальні (фахові, предметні) компетентності за освітньою програмою		
1	Здатність здійснювати концептуальне проєктування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог (за спеціалізацією).	5, 8
2	Здатність проведення проєктного аналізу усіх впливових чинників і складових проєктування та формування авторської концепції проєкту.	2, 5, 9
3	Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.	1, 3, 11
4	Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну.	9, 12
5	Володіння теоретичними і методичними засадами навчання та інтегрованими підходами до фахової підготовки дизайнерів; планування власної науково-педагогічної діяльності.	11, 12
6	Здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій.	7, 8, 10
7	Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.	8, 10
9	Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги).	12 (частково)

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
10	Вміння переконливо демонструвати споживачу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту.	11
Програмні результати навчання за освітньою програмою		
1	Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.	4, 8
2	Розробляти науково обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.	2, 5, 9
3	Обирати певну модель поведінки при спілкуванні представниками інших професійних груп різного рівня.	10 (частково)
4	Представляти результати діяльності у науковому професійному середовищі в Україні та поза її межами.	11
5	Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту.	12
6	Формувати проєктні складові у межах проєктних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності.	12
7	Критично осмислювати теорії, принципи, методи поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну.	5, 9, 12
8	Здійснювати передпроєктний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проєктування; формулювати авторську концепцію проєкту.	2, 5, 9
9	Застосовувати методику концептуального проєктування та здійснювати процес проєктування з урахуванням сучасних технологій конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну.	6, 7, 10

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
10	Критично опрацьовувати художньо-проектний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю.	3, 9, 11
11	Визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямів з урахуванням генезису сучасного художнього процесу в дизайні; мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури.	1, 3
12	Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати правила оформлення прав інтелектуальної власності.	9, 12
14	Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом (за спеціалізаціями).	7, 10
15	Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проектних завдань (за спеціалізаціями).	8, 11

4. ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Сутність науки та її місце в сучасному дизайні

Наука в сучасному світі постає як фундаментальна система знань, що базується на об'єктивних фактах та перевірених методах. У контексті дизайну вона перестає бути лише теоретичною надбудовою, перетворюючись на інструмент обґрунтування проектних рішень. Дизайн сьогодні розглядається як складна міждисциплінарна галузь, що інтегрує досягнення ергономіки, психології, матеріалознавства та соціології. Емпіричний рівень пізнання дозволяє дизайнеру збирати факти про взаємодію людини з об'єктом, тоді як теоретичний рівень допомагає узагальнити ці дані в концепції. Специфіка магістерського дослідження полягає у відході від чистого інтуїтивізму до доказового проектування. Науковий підхід допомагає розрізняти суб'єктивні смакові вподобання та об'єктивну функціональну доцільність візуальних комунікацій. У графічному дизайні це проявляється через аналіз сприйняття кольору, форми та типографіки на психофізіологічному рівні. Сучасні дослідження в брендингу вимагають глибокого розуміння ринкових механізмів та семіотики культурних кодів. Генеза наукових поглядів у дизайні демонструє шлях від ремісничого підходу до високотехнологічного проектування інтелектуальних систем.

Постдигітальна ера ставить перед наукою нові завдання щодо етики віртуального простору та цифровізації візуального досвіду. Таким чином, методологія стає навігатором для магістранта у морі інформаційного шуму та мінливих трендів. Вміння оперувати науковими категоріями підвищує професійний статус дизайнера та якість його творчого продукту.

Причинно-наслідкові зв'язки становлення науки про дизайн: вплив індустріалізації, модерністських шкіл (Баугауз, Ульмська школа з її науковим підходом до проєктування) і цифровізації на перехід від інтуїтивного до доказового проєктування. Естетичні проблеми дизайнерських шкіл і напрямів як предмет наукового дослідження; генеза сучасної візуальної культури.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 1, 2

Основний: 3 [с. 11–29], 4 [с. 25–48]

Додатковий: 9 [с. 16–32], 13 [с. 10–58]

Інтернет-ресурси: 18, 21

Тема 2. Структура та етапи сучасного наукового дослідження в дизайні

Наукове дослідження в дизайні має чітку логічну послідовність, яка забезпечує достовірність отриманих результатів. Початковим етапом є вибір актуальної теми, що відповідає запитам сучасної індустрії та академічним стандартам. Формулювання проблеми дозволяє окреслити коло суперечностей, які потребують розв'язання за допомогою дизайнерських інструментів. Глибокий огляд літератури забезпечує теоретичний фундамент та дозволяє уникнути дублювання вже існуючих ідей. Вибір методології є критичним моментом, оскільки саме він визначає шлях перевірки наукових припущень. Збір даних у дизайні може включати як аналіз візуальних аналогів, так і проведення польових досліджень. Аналітичний етап передбачає систематизацію зібраної інформації та її критичне осмислення. Висновки повинні чітко відповідати поставленим завданням та містити конкретні рекомендації для проєктної практики. Специфіка магістерської роботи полягає в органічному поєднанні теоретичного пошуку з практичним втіленням концепції. Особлива увага приділяється інтеграції інноваційних технологій, таких як штучний інтелект або віртуальна реальність, на кожному етапі роботи. Застосування циклу дизайн-мислення дозволяє зробити науковий процес більш гнучким та орієнтованим на користувача. Емпатія та визначення потреб клієнта стають основою для формування наукової гіпотези. Прототипування та тестування виступають сучасними аналогами лабораторного експерименту в гуманітарних науках. Такий структурований підхід гарантує цілісність магістерського проєкту та його конкурентоспроможність на ринку.

Передпроєктний аналіз як етап дослідження: виявлення всіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проєктування (користувач, контекст, ринок, технології, обмеження), і формулювання на цій основі авторської концепції проєкту. Науково обґрунтована концепція як результат дослідження, що поєднує виявлену проблему, гіпотезу і проєктну пропозицію.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 2

Основний: 3 [с. 39–52], 4 [с. 45–68], 5 [с. 10–72]

Додатковий: 11 [с. 15–64], 12 [с. 28–56]

Інтернет-ресурси: 19, 20

Тема 3. Методологія наукового пізнання: рівні та принципи

Методологія як вчення про методи пізнання, яке структурує мислення дослідника на різних ієрархічних рівнях. На філософському рівні дизайнер осмислює загальні принципи буття, естетики та етики творчої діяльності. Загальнонауковий рівень забезпечує використання системного підходу, логіки та методів аналізу, спільних для всіх наук. Конкретно-науковий рівень фокусується на специфіці мистецтвознавства, культурології та теорії дизайну. Спеціальний рівень методології розглядає унікальні інструменти графічного проектування, шрифтології та композиції. Принцип системності вимагає розглядати об'єкт дизайну як комплекс взаємопов'язаних елементів, що діють у певному середовищі. Діалектичний підхід допомагає аналізувати розвиток візуальних форм у їхній суперечливості та постійній зміні. Інтердисциплінарність стає ключовою вимогою, оскільки сучасний дизайн неможливий без знань з маркетингу чи соціології. Постструктуралістська парадигма дозволяє деконструювати звичні візуальні образи та знаходити нові змісти. Семіотичний підхід відкриває шлях до розуміння мови символів та знаків у сучасному брендингу. Теорія комунікації пояснює, як візуальне повідомлення трансформується під впливом каналів передачі інформації. Порівняння традиційних та сучасних методологічних підходів допомагає виявити найбільш ефективні стратегії для магістерського пошуку. Критичне мислення дозволяє досліднику ставити під сумнів усталені догми та шукати інноваційні шляхи розвитку галузі. У результаті магістрант отримує міцний інтелектуальний інструментарій для розв'язання складних творчих задач.

Причинно-наслідкові зв'язки зміни методологічних парадигм у дизайні: від функціоналізму модернізму до постструктуралізму і практико-орієнтованих підходів. Методологічні засади критичного опрацювання художньо-проектного доробку українських і зарубіжних фахівців; сучасні методики наукового аналізу в пошуку українського національного стилю. Естетичні проблеми дизайнерських шкіл і напрямів як методологічна проблема.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 2

Основний: 3 [с. 56–83], 4 [с. 48–97], 5 [с. 68–94]

Додатковий: 14 [с. 25–79], 15

Інтернет-ресурси: 19

Тема 4. Типи та види сучасних досліджень у графічному дизайні

У сучасному дизайні існує розгалужена класифікація досліджень, що залежить від їхньої мети та об'єкта. Фундаментальні дослідження спрямовані на розширення теоретичної бази та виявлення загальних закономірностей візуального сприйняття. Прикладні дослідження мають на меті вирішення конкретних практичних завдань для бізнесу чи соціальної сфери. Теоретичні роботи фокусуються на аналізі текстів, концепцій та історичних парадигм розвитку графічного мистецтва. Емпіричні дослідження базуються на безпосередньому зборі даних та проведенні експериментів

з користувачами. Якісні методи, такі як глибинні інтерв'ю, допомагають зрозуміти мотивацію та емоції споживачів. Кількісні методи, зокрема опитування та статистика, дають змогу виявити масштабні тенденції ринку. Особливе місце посідає "practice-led research", де сам процес творчості є ключовим методом отримання нових знань. Підхід "research through design" розглядає створення прототипу як спосіб дослідження складної проблеми. Візуальні дослідження (visual research) фокусуються на аналізі образного ряду, кольорових гармоній та композиційних структур. У графічному дизайні актуальними є дослідження користувацького досвіду (UX), які поєднують психологію та технології. Вивчення культурних кодів у брендингу дозволяє адаптувати глобальні продукти до локальних контекстів. Дослідження впливу цифрових медіа допомагає зрозуміти трансформацію статичної графіки у динамічний контент. Мікс-методи дозволяють поєднати цифрову точність з гуманітарною глибиною аналізу. Таке розмаїття підходів відкриває перед магістрантом широкі можливості для наукової самореалізації.

Дослідження як джерело нових ідей: research through design і practice-led research як шляхи генерування креативних дизайн-пропозицій. Дослідження систем візуальних комунікацій бренду, їхньої якості та розгалуженості; застосування основних концепцій візуальної комунікації в мистецькій та культурній сферах.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 2

Основний: 3 [с. 90–126], 5 [с. 102–154]

Додатковий: 10 [с. 18–93], 13 [с. 24–58]

Інтернет-ресурси: 21, 23

Тема 5. Формулювання наукової проблеми, мети, завдань та гіпотези в дизайні

Правильне формулювання наукового апарату є запорукою успішного виконання магістерської роботи. Актуальність теми повинна обґрунтовуватися реальними потребами дизайну та відсутністю вичерпних рішень у наявній літературі. Наукова проблема часто виникає на перетині нових технологічних можливостей та старих способів комунікації. Об'єкт дослідження — це ширша сфера, у якій існує проблема, наприклад, система візуальних комунікацій міста. Предметом стають конкретні аспекти чи властивості об'єкта, які безпосередньо вивчаються магістрантом. Мета дослідження має бути чітко сформульованою та відображати кінцевий результат наукового пошуку. Завдання розглядаються як послідовні кроки, що ведуть до досягнення поставленої мети. Гіпотеза в дизайні — це наукове припущення про те, як певний візуальний інструментарій вплине на розв'язання проблеми. При формуванні гіпотези важливо враховувати як естетичні, так і соціокультурні чинники впливу на аудиторію. Сучасні проблеми дизайну часто стосуються інклюзивності, екологічності та взаємодії людини зі штучним інтелектом. Техніка SMART допомагає переконатися, що цілі дослідження є конкретними, вимірюваними та досяжними в часі. Обґрунтування кожного елемента наукового апарату робить роботу логічною та переконливою для екзаменаційної комісії. Вдало сформульована гіпотеза стає вектором, що спрямовує творчу енергію дизайнера у продуктивне русло. Чітка структура дозволяє уникнути хаотичності та забезпечує глибину теоретичного аналізу.

Науковий апарат як основа концептуального проєктування: урахування функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог до об'єкта дизайну в меті та гіпотезі. Передпроектний аналіз чинників для обґрунтування актуальності та проблеми. Генерування альтернативних гіпотез. Критичне осмислення теорій і понять суміжних галузей при формулюванні наукового апарату.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 2

Основний: 3 [с. 127–148], 4 [с. 105–153], 6 [с. 75–99]

Додатковий: 12 [с. 32–76]

Інтернет-ресурси: 19, 20

Тема 6. Теоретичні методи дослідження в сучасному дизайні

Теоретичні методи складають основу логічного опрацювання наукового матеріалу в магістерській роботі. Аналіз дозволяє розкласти складний дизайнерський об'єкт на окремі складові для детального вивчення їхніх властивостей. Синтез, навпаки, допомагає об'єднати розрізнені елементи у цілісну концептуальну модель. Метод індукції веде дослідника від спостереження конкретних кейсів до формування загальних теоретичних висновків. Дедукція дозволяє застосовувати загальновідомі закони дизайну до аналізу специфічних проєктних ситуацій. Абстрагування допомагає зосередитися на головних якостях форми, ігноруючи другорядні деталі. Моделювання є незамінним для створення ідеального образу майбутнього продукту чи системи. Семіотичний аналіз дає змогу вивчити, як візуальні образи стають носіями певних значень у культурі. Дискурс-аналіз досліджує, як соціальні та політичні контексти впливають на мову сучасного графічного дизайну. Контент-аналіз дозволяє систематизувати великі масиви візуальної інформації за певними ознаками. Рубіш-теорія (rubbish theory) застосовується для вивчення трансформації цінності дизайнерських об'єктів у часі. Вивчення теорії комунікації допомагає зрозуміти механізми кодування та декодування візуальних повідомлень. Теоретичні методи також використовуються для ретроспективного аналізу історичних стилів та їхнього впливу на сучасність. Вміле поєднання цих методів робить магістерське дослідження ґрунтовним та академічно зрілим.

Моделювання, абстрагування і синтез як теоретичні основи методики концептуального проєктування: побудова концептуальної моделі об'єкта дизайну з урахуванням сучасних технологій, конструктивних рішень, функціональних та естетичних вимог.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 2

Основний: 3 [с. 74–76], 4 [с. 102–153], 7 [с. 38–52]

Додатковий: 14 [с. 56–97], 16 [с. 100–154]

Інтернет-ресурси: 20, 22

Тема 7. Емпіричні методи в графічному дизайні

Емпіричні методи забезпечують зв'язок теорії з реальною практикою та поведінкою споживачів. Спостереження дозволяє дизайнеру вивчати природну взаємодію людей з об'єктами графічного середовища без втручання в процес.

Опитування та анкетування є ефективними інструментами для збору думок великої аудиторії щодо естетичних вподобань. Фокус-групи дають можливість отримати глибинні інсайти через колективне обговорення дизайнерських рішень. Експеримент у дизайні може полягати у порівнянні ефективності різних візуальних стратегій в контрольованих умовах. Сучасна технологія eye-tracking дозволяє точно відстежувати рух погляду користувача по сторінці або екрану. А/В-тестування є стандартом для цифрового дизайну, дозволяючи об'єктивно обрати кращий варіант інтерфейсу. Юзабіліті-тестування допомагає виявити бар'єри у взаємодії користувача з інформаційною архітектурою продукту. Етнографічні методи спрямовані на вивчення дизайну в контексті повсякденного життя та культурних практик. Метод "participatory design" залучає майбутніх користувачів безпосередньо до процесу створення продукту. Візуальні інструменти збору даних, такі як фотофіксація та створення мудбордів, допомагають задокументувати хід дослідження. Етичні аспекти, зокрема конфіденційність учасників, є обов'язковою умовою проведення будь-якого емпіричного дослідження. Результати, отримані цими методами, стають міцним фундаментом для доказової частини магістерської роботи. Використання об'єктивних даних нівелює ризик суб'єктивізму в оцінці дизайнерських рішень.

Емпіричне дослідження виражальних можливостей матеріалів, носіїв та інноваційних технологій (друк, спецефекти, цифрові носії): вимірювання сприйняття та ефективності. Результати емпіричних досліджень як основа концептуального проєктування з урахуванням сучасних технологій, функціональних та естетичних вимог.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 2

Основний: 5 [с. 86–120], 6 [с. 94–132]

Додатковий: 10 [с. 105–199], 11 [с. 93–112]

Інтернет-ресурси: 20, 23

Тема 8. Візуальні методи дослідження в дизайні

Для дизайнера візуальні методи є органічним способом пізнання світу через професійну призму. Метод visual research передбачає активне використання зображень як основного інструменту аналізу та синтезу. Фотодокументація допомагає фіксувати стан об'єктів дизайну в міському середовищі або побуті. Малюнок та начерк залишаються важливими способами швидкої фіксації ідей та просторового мислення. Колажування дозволяє експериментувати з поєднаннями текстур, кольорів та семантики на етапі пошуку концепції. Візуальний мапінг допомагає структурувати складні зв'язки між різними елементами дизайн-системи. Семіотичний та іконографічний аналіз візуальних артефактів розкриває приховані пласти значень у графічних творах. Використання діаграм та інфографіки в самому дослідженні робить його результати наочними та зрозумілими. Прототипування виступає як метод перевірки гіпотез через фізичне або цифрове втілення ідеї. Інтеграція професійного софту, такого як Figma або Adobe Creative Suite, дозволяє проводити дослідження безпосередньо в середовищі розробки. Візуальні методи є невід'ємною частиною "practice-based research", де створення твору є шляхом до знання. Вони дозволяють досліднику оперувати не лише словами, а й образами, що є

природним для спеціальності "Дизайн". Такий підхід робить магістерську роботу візуально насиченою та методологічно унікальною. Магістранти навчаються презентувати результати свого пошуку через професійну графічну мову.

Рисунок і живопис як дослідницькі інструменти: аналітичний рисунок, кольорові етюди; апаратні і програмні засоби візуальних досліджень. Візуальні методи в концептуальному проектуванні: від дослідницьких скетчів до концепції об'єкта дизайну з урахуванням функціональних, технологічних та естетичних вимог. Генерування ідей візуальними методами. Представлення концептуального рішення засобами новітніх технологій і прийомами графічної подачі.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 2

Основний: 4 [с. 100–124], 6 [с. 100–230]

Додатковий: 8 [с. 244–286], 10 [с. 155–188]

Інтернет-ресурси: 21, 22

Тема 9. Інформаційне забезпечення та аналіз джерел у дизайні

Якісне дослідження неможливе без критичного опрацювання наявної наукової та професійної інформації. Пошук джерел включає роботу з міжнародними наукометричними базами, такими як Scopus та Web of Science. Google Scholar є зручним інструментом для швидкого пошуку академічних публікацій у сфері візуальної культури. Магістранти повинні вміти працювати з репозитаріями провідних університетів дизайну та спеціалізованими архівами. Важливо розрізняти первинні джерела (артефакти, авторські маніфести) та вторинні джерела (критичні статті, огляди). Систематизація знайденої інформації вимагає використання сучасних бібліографічних менеджерів, наприклад Zotero або Mendeley. Ці інструменти дозволяють автоматизувати процес створення посилань та формування списку літератури. Критичний аналіз джерел передбачає оцінку їхньої актуальності, авторитетності та неупередженості. У дизайні важливо стежити не лише за книгами, а й за публікаціями у професійних періодичних виданнях та блогах лідерів думок. Особлива увага приділяється питанню академічної доброчесності та недопущенню плагіату. Студенти навчаються коректно цитувати чужі ідеї та візуальні матеріали, дотримуючись міжнародних стандартів. Вміння аргументувати власну позицію, спираючись на авторитетні джерела, підвищує наукову вагу магістерської роботи. Інформаційний пошук стає основою для формування власного унікального бачення обраної проблеми. Грамотний огляд літератури демонструє ерудицію дослідника та його обізнаність у сучасному професійному контексті.

Міжнародний контекст дослідження: робота з англomовними джерелами, міжнародні стандарти цитування. Пошук у базах інтелектуальної власності (UKIPO, WIPO Global Brand Database) як складова передпроектного аналізу; правила використання чужих зображень, ліцензії та оформлення прав на візуальні матеріали. Критичне опрацювання доробку українських і зарубіжних фахівців на основі джерел; аналіз джерел як основа науково обґрунтованої концепції.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 1, 2

Основний: 3 [с. 187–190], 4 [с. 190–220], 5 [с. 122–134]

Додатковий: 15 [с. 15–130], 16 [с. 28–66]

Інтернет-ресурси: 20, 22, 24

Тема 10. Сучасні цифрові та інтердисциплінарні методи в дизайні

Цифрова трансформація кардинально змінює інструментарій наукового пошуку в сучасному графічному дизайні. Використання штучного інтелекту дозволяє аналізувати величезні масиви візуальних даних за лічені секунди. Big Data допомагає дизайнерам виявляти приховані патерни поведінки споживачів у глобальних мережах. Методологія "mixed methods" передбачає гармонійне поєднання якісних соціологічних підходів з кількісною цифровою аналітикою. Інтердисциплінарність стає необхідністю, оскільки дизайн дедалі більше перетинається з психологією сприйняття та поведінковою економікою. Дослідження в VR та AR середовищах вимагають нових методів тестування ергономіки віртуального простору. Генеративний дизайн використовує алгоритми як інструмент наукового пошуку нових формальних рішень. Питання стійкого розвитку (sustainability) вимагають залучення знань з екології та матеріалознавства до процесу проєктування. Інклюзивний дизайн базується на методах соціологічного дослідження потреб людей з різними можливостями. Цифрові інструменти аналізу кольору та композиції дозволяють об'єктивувати естетичні параметри графічного продукту. Вивчення нейромаркетингових технологій відкриває шлях до розуміння підсвідомих реакцій на візуальні стимули. Магістранти навчаються працювати у міждисциплінарних командах, об'єднуючи зусилля з програмістами та соціологами. Такий підхід робить дизайн-дослідження інноваційним та відповідним запитам четвертої промислової революції. Складність сучасних задач вимагає від дизайнера гнучкості та готовності до постійного оновлення методів роботи.

Комунікація з представниками інших професійних груп (програмістами, соціологами, маркетологами, психологами): вибір моделі поведінки, спільна мова міждисциплінарного дослідження. Цифрові та генеративні інструменти генерування ідей. Інноваційні методи і технології роботи з матеріалом у цифровому середовищі; методика концептуального проєктування з урахуванням сучасних технологій.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 2

Основний: 4 [с. 200–220], 7 [с. 115–199]

Додатковий: 9, 12

Інтернет-ресурси: 19, 23

Тема 11. Оформлення наукових текстів та візуальна презентація результатів

Фінальний етап магістерського дослідження вимагає високої культури представлення отриманих результатів. Структура магістерської роботи повинна відповідати державним стандартам (ДСТУ) або міжнародним вимогам (APA, MLA). Чіткість формулювань та логічність викладу є обов'язковими для академічного тексту. Грамотне оформлення посилань та бібліографії підтверджує наукову сумлінність автора. Особлива увага приділяється візуалізації результатів: створенню інфографіки, що пояснює складні теоретичні моделі. Для магістра дизайну презентація є частиною його професійного портфоліо та демонстрацією навичок.

Візуалізація даних у роботі має бути не просто декоративною, а функціональною та інформативною. Підготовка тез та статей на основі дослідження допомагає апробувати результати в науковому середовищі. Дизайн самої пояснювальної записки повинен демонструвати високий рівень володіння типографікою та версткою. Мультимедійна презентація для захисту має бути лаконічною та акцентувати увагу на ключових інноваціях. Вміння публічно аргументувати свої рішення та відповідати на запитання опонентів є важливою компетенцією. Кожен візуальний елемент презентації повинен працювати на підтвердження висловленої гіпотези. Якісне оформлення роботи значно підвищує шанси на її успішний захист та подальше практичне впровадження. Професійна подача матеріалу свідчить про готовність магістра до серйозної експертної діяльності.

Апробація результатів у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами: конференції, фахові й міжнародні видання, виставки і конкурси; підготовка англomовних анотацій. Розділ «Аналіз досліджень і публікацій»: критичне опрацювання доробку українських і зарубіжних фахівців; обґрунтування причинно-наслідкових зв'язків у висновках. Переконалива демонстрація культурної цінності та економічної вартості креативного продукту в презентації дослідження; графічна подача концептуального рішення засобами новітніх технологій. Використання результатів дослідження в навчанні дизайнерів і науково-педагогічній діяльності.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 1, 2

Основний: 6 [с. 98–225]

Додатковий: 10 [с. 258–296], 16 [с. 158–192]

Інтернет-ресурси: 18, 24

Тема 12. Планування та етика магістерського дослідження в дизайні

Ефективне планування є запорукою вчасного та якісного завершення магістерського дослідження. Розробка детального таймлайну (наприклад, діаграми Ганта) допомагає розподілити ресурси та уникнути цейтноту. Дослідник повинен враховувати ризики, пов'язані з доступом до даних або складністю проведення експериментів. Етичні принципи в дизайні охоплюють повагу до авторського права та конфіденційність учасників тестувань. Інформована згода є обов'язковою умовою при залученні людей до соціологічних чи UX-досліджень. Культурна чутливість вимагає від дизайнера уникати стереотипів та поважати різноманітність аудиторії. Соціальна відповідальність означає усвідомлення впливу дизайну на екологію та психічний стан суспільства. Аналіз успішних кейсів попередніх років допомагає магістрантам зрозуміти критерії оцінки інноваційності. Підготовка до захисту включає репетицію промови та розробку стратегії відповідей на критику. Магістерська робота часто розглядається як місток до подальшого навчання в аспірантурі (PhD). Студенти навчаються бачити перспективи масштабування свого дослідження у майбутні професійні проекти. Етична чистота дослідження гарантує його репутаційну безпеку та наукову цінність. Чіткий план дозволяє зберігати фокус на головній ідеї протягом усього періоду роботи. Завершення магістерського курсу з методології формує зрілу особистість дослідника-новатора.

Управління дослідницьким проєктом: розроблення, формування та контроль основних етапів виконання (контрольні точки, індикатори, коригування плану). Захист інтелектуальної власності на результати магістерського дослідження: авторське право, реєстрація промислового зразка чи торговельної марки, правила оформлення прав. Затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну як мета прикладного дослідження; художні форми соціальної відповідальності в проєктних складових. Критичне осмислення етичних принципів дослідження. Планування власної науково-педагогічної діяльності після магістратури (аспірантура, викладання).

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 1, 2

Основний: 3 [с. 127–148; 274–300]

Додатковий: 13 [с. 280–301], 15 [с. 92–115]

Інтернет-ресурси: 18, 19

5. 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. Стандарт вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для другого (магістерського) рівня вищої освіти : наказ МОН України від 21.12.2018 № 1433. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni-standarti/12/21/022-dizayn-magistr.pdf>

Основний

3. Шейко В., Кушнарєнко Н. Організація та методика науково-дослідницької діяльності : підручник. 4-те вид., випр. і доп. Київ : Знання, 2004. 307 с.

4. Noble I., Bestley R. Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design. 3rd ed. London : Bloomsbury Visual Arts, 2016. 224 p. URL: https://readings.design/PDF/Visual_research_book.pdf

5. Muratovski G. Research for Designers: A Guide to Methods and Practice. London : SAGE Publications, 2022. 352 p.

6. Vaughan L. (ed.). Practice-based Design Research. London : Bloomsbury Academic, 2017. 232 p. URL: <https://www.bloomsbury.com/us/practicebased-design-research-9781474267809/>

7. Skains R. L. Designing and Conducting Practice-Based Research Projects: A Practical Guide for Arts Student Researchers. Bristol : Intellect Books, 2024. 230 p. URL: <https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/distributed/D/bo216867519.html>

Додатковий

8. Creswell J. W., Plano Clark V. L. Designing and Conducting Mixed Methods Research. 3rd ed. Thousand Oaks : SAGE Publications, 2017. 520 p.

9. Margolin V. The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies. Chicago : University of Chicago Press, 2002. 284 p.

10. Rose G. Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials. 4th ed. London : SAGE Publications, 2016. 456 p.

11. Sanoff H. Visual Research Methods in Design. London : Routledge, 2016. 244 p. (Routledge Revivals). URL: <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315541822/visual-research-methods-design-routledge-revivals-henry-sanoff>

12. Ambrose G., Harris P. Design Research: Investigation for Successful Creative Solutions. Lausanne : AVA Publishing, 2012. 224 p.

13. Laurel B. (ed.). Design Research: Methods and Perspectives. Cambridge : MIT Press, 2003. 334 p.

14. Cross N. Designerly Ways of Knowing. London : Springer, 2006. 138 p.

15. Downton P. Design Research. Melbourne : RMIT University Press, 2003. 144 p.

16. Gray C., Malins J. Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design. Aldershot : Ashgate, 2004. 230 p.

17. Leavy P. (ed.). Handbook of Arts-Based Research. 2nd ed. New York : Guilford Press, 2025. 738 p.

Інтернет-ресурси

18. ДСТУ 8302:2015. Інформація та документація. Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання. Київ : ДП «УкрНДНЦ», 2016. URL: https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id_doc=62334
19. International Center for Academic Integrity. Fundamental Values of Academic Integrity. URL: <https://academicintegrity.org/about/values>
20. Research for Designers: Sample Text. URL: https://www.researchgate.net/publication/358872832_Research_for_Designers_A_Guide_to_Methods_and_Practice_2nd_Edition_-_Sample_Text
21. Practice-based Design Research: Overview. URL: <https://www.bloomsbury.com/us/practicebased-design-research-9781474267809/>
22. Visual Research Methods in Graphic Design. URL: https://readings.design/PDF/Visual_research_book.pdf
23. SAGE Handbook of Visual Research Methods. URL: <https://methods.sagepub.com/hnbk/edvol/sage-hdbk-visual-research-methods/toc>
24. Academic Integrity in Creative Arts: Guidance. TEQSA. URL: <https://www.teqsa.gov.au/guides-resources/resources/sector-updates-and-alerts/academic-integrity-creative-arts>