

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. № 6 від «19» 12 2025р.)

Декан



Надія ВЕДМІДЬ

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

**РОБОЧА ПРОГРАМА/
COURSE OUTLINE**

освітній ступінь	магістр / Master
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки / Culture, Arts and Humanities
спеціальність	B2 Дизайн / Design
освітня програма	Графічний дизайн/ Graphic Design

КИЇВ 2025

Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ заборонено

Автор: Руслана БЕЗУГЛА, доктор мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

Робочу програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри дизайну 25 листопада 2025 року, протокол № 7.

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

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

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

Тема	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні	СРС	Форми контролю
Тема 1. Сутність науки та її місце в сучасному дизайні	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 2. Структура та етапи сучасного наукового дослідження в дизайні	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 3. Методологія наукового пізнання: рівні та принципи	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 4. Типи та види сучасних досліджень у графічному дизайні	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 5. Формулювання наукової проблеми, мети, завдань та гіпотези в дизайні	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 6. Теоретичні методи дослідження в сучасному дизайні	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 7. Емпіричні методи в графічному дизайні	16	2	2	12	УО, ІР
Тема 8. Візуальні методи дослідження в дизайні	16	2	2	12	УО, ІР
Тема 9. Інформаційне забезпечення та аналіз джерел у дизайні	16	2	2	12	УО, ІР
Тема 10. Сучасні цифрові та інтердисциплінарні методи в дизайні	16	2	2	12	УО, ІР

Тема	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні	СРС	Форми контролю
Тема 11. Оформлення наукових текстів та візуальна презентація результатів	16	2	2	12	УО, ІР, П
Тема 12. Планування та етика магістерського дослідження в дизайні	16	2	2	12	УО, П
Разом	180 / 6	24	24	132	
Підсумковий контроль – екзамен					

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

2. ТЕМАТИКА ТА ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНИХ, ПРАКТИЧНИХ (СЕМІНАРСЬКИХ) ЗАНЯТЬ, САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> роль науки як фундаментальної системи знань для обґрунтування проєктних рішень у дизайні; міждисциплінарну природу сучасної галузі та її зв'язок із соціологією, психологією й ергономікою; сутність емпіричного та теоретичного рівнів пізнання; поняття доказового проєктування у візуальних комунікаціях; генезу наукових поглядів у дизайні від ремісничого підходу до постдигітальної ери та причинно-наслідкові зв'язки її етапів; естетичні проблеми дизайнерських шкіл і етапи формування сучасної	Лекція 1. Сутність науки та її місце в сучасному дизайні 1. Наука як фундаментальна система знань та її роль в обґрунтуванні проєктних рішень. 2. Міждисциплінарна природа сучасної галузі дизайну та рівні пізнання (емпіричний і теоретичний). 3. Перехід від інтуїтивізму до доказового проєктування у графічному дизайні та брендингу. 4. Генеза наукових поглядів у дизайні: від ремісничого підходу до постдигітальної ери. 5. Дизайнерські школи (Баугауз, Ульмська школа) і становлення наукового підходу в дизайні: естетичні проблеми шкіл та 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Філософсько-епістемологічний вимір дизайну: як академічний науковий підхід трансформує суб'єктивне художнє бачення в доказове та функціонально обґрунтоване проєктування.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
візуальної культури як предмет наукового дослідження. <i>Вміти:</i> суб'єктивні естетичні вподобання та об'єктивну функціональну доцільність дизайнерського продукту; застосовувати науковий підхід для аналізу сприйняття кольору, форми та типографіки; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між соціально-технологічними змінами і розвитком дизайну та наукових підходів до нього; визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл з урахуванням генези художнього процесу; оперувати науковими категоріями для підвищення	2. Проблема розмежування естетичного інтуїтивізму та наукової раціональності у формуванні візуальних комунікацій сучасності. 3. Постдигітальний парадокс: методологічні виклики етики віртуального простору та диджиталізації візуального досвіду в теорії дизайну. 4. Еволюційний транзит дизайн-практик: від ремісничих парадигм та художнього конструювання до високотехнологічного проектування інтелектуальних систем. 5. Міждисциплінарний синтез у дизайні: межі та механізми інтеграції даних ергономіки, психофізіології сприйняття та соціології у дизайн-дослідження. 6. Ульмська школа дизайну як приклад інтеграції науки в проєктну освіту і практику.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 1, 2; Основний: 3 [с. 11–29], 4 [с. 25–48]; Додатковий: 9 [с. 16–32], 13 [с. 10–58]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [18, 21].	10
	Практичне заняття № 1 Зміст заняття: 1. Аналіз та розмежування суб'єктивно-естетичних і доказово-наукових підходів у проєктній практиці дизайну.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
якості та професійного статусу креативного проєкту.	2. Побудова порівняльної аналітичної карти (формат А3) щодо сприйняття кольору, форми та типографіки на психофізіологічному рівні. 3. Практична вправа з деконструкції ремісничого та високотехнологічного проєктних підходів у графічному дизайні. 4. Розробка матриці критеріїв оцінки функціональної доцільності візуальних комунікацій (стікери, маркери). 5. Побудова хронологічної схеми «подія — зміна в дизайні — зміна дослідницького підходу» від Баугаузу до постдигітальної доби.	
<i>Знати:</i> логічну послідовність етапів наукового дослідження від вибору теми й формулювання проблеми до підготовки висновків; зміст передпроектного аналізу як етапу дослідження та вимоги до науково обґрунтованої концепції; специфіку поєднання теоретичного пошуку з практичним втіленням концепції у магістерській роботі; можливості інтеграції	Лекція 2. Структура та етапи сучасного наукового дослідження в дизайні 1. Етапи наукового пошуку: від вибору теми, формулювання проблеми та огляду літератури до аналізу й висновків. 2. Специфіка магістерського дослідження: поєднання теоретичного аналізу з практичною концепцією. 3. Інтеграція інноваційних технологій (III, VR) у структуру дослідження. 4. Застосування циклу дизайн-мислення (емпатія, прототипування, тестування) як гнучкої методологічної основи. 5. Передпроектний аналіз чинників і формування науково обґрунтованої авторської концепції. 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]	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
інноваційних технологій (ШІ, VR); принципи застосування циклу дизайн-мислення (емпатія, прототипування, тестування). <i>Вміти:</i> виявляти, ставити та розв'язувати дослідницькі проблеми дизайну, окреслювати суперечності й формулювати проблему дослідження; проводити передпроектний аналіз усіх вагомих чинників і формулювати на його основі авторську концепцію проекту; вибудовувати гнучкий і структурований процес дослідницько-проектної роботи; застосовувати прототипування й тестування як експериментальні методи	Інтернет-ресурси: 19, 20 Питання для поглибленого вивчення: 1. Методологічна інтеграція циклу дизайн-мислення у традиційну академічну структуру наукового пошуку. 2. Специфіка наукової гіпотези у дизайн-дослідженні: баланс між теоретичним припущенням та проектно-експериментальною перевіркою. 3. Прототипування та юзабіліті-тестування як сучасні еквіваленти лабораторного експерименту в гуманітарно-мистецькому знанні. 4. Роль емпатії та дослідження користувацького досвіду у подоланні академічного формалізму та формулюванні наукової проблеми. 5. Трансформація дослідницьких етапів під впливом інструментів штучного інтелекту та іммерсивних технологій (VR/AR). 6. Передпроектний аналіз як місток між науковим дослідженням і авторською концепцією проекту.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (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]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [19, 20].	10
	Практичне заняття № 2 Зміст заняття:	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
перевірки ідей; систематизувати зібрані дані для формування обґрунтованих рекомендацій.	1. Систематизація етапів наукового пошуку та розробка логічної структури дослідження під конкретну фахову проблему. 2. Створення візуальної карти циклу дизайн-мислення на форматі А3 (від емпатії та висунення гіпотез до прототипування). 3. Практична вправа з інтеграції інструментів ШІ та VR на різних етапах реалізації проєкту. 4. Швидке карткове моделювання етапів передпроектного аналізу та тестування ідей (стікери, маркери). 5. Проведення передпроектного аналізу чинників для обраної теми магістерського дослідження (користувач, контекст, ринок, технології, обмеження) і формулювання авторської концепції (5–7 речень).	
<i>Знати:</i> ієрархічну структуру методології (філософський, загальнонауковий, конкретно-науковий, спеціальний рівні); основні принципи наукового пізнання в дизайні (системність, діалектичність, інтердисциплінарність); базові положення семіотики, постструктуралізму та теорії комунікації у контексті	Лекція 3. Методологія наукового пізнання: рівні та принципи 1. Ієрархія рівнів методології: філософський, загальнонауковий, конкретно-науковий та спеціальний. 2. Основні наукові принципи в дизайні: системність, діалектика та інтердисциплінарність. 3. Постструктуралізм, семіотика та теорія комунікації як теоретико-методологічні бази. 4. Критичне мислення та порівняння традиційних і сучасних методологічних підходів. 5. Зміна методологічних парадигм у дизайні; методологія аналізу доробку українських і зарубіжних фахівців і пошуку національного стилю. Список рекомендованих джерел	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
візуальних систем; причини зміни методологічних парадигм у дизайні; методологічні засади аналізу доробку українських і зарубіжних фахівців. <i>Вміти:</i> аналізувати об'єкт дизайну як комплекс взаємопов'язаних елементів у середовищі; деконструювати візуальні образи та знаходити нові змісти й знаки; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки зміни методологічних підходів у розвитку дизайну; критично опрацьовувати доробок українських і зарубіжних дизайнерів із застосуванням сучасних методик наукового аналізу; застосовувати	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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Ієрархічний взаємозв'язок методологічних рівнів: від філософського осмислення буття до спеціально-наукових інструментів шрифтології та композиції. 2. Семіотичний та постструктуралістський вимір дизайну: деконструкція звичних візуальних образів для виявлення нових соціокультурних змістів. 3. Застосування діалектичного підходу до аналізу еволюції візуальних форм у контексті внутрішніх мистецьких і технологічних суперечностей. 4. Системний підхід у дизайн-дослідженні: розгляд візуального об'єкта як динамічної структури в соціокультурному середовищі. 5. Трансформація медіаповідомлення в теорії комунікації: як канали передачі інформації викривляють та збагачують візуальні знаки брендингу. 6. Методологічні підходи до дослідження українського національного стилю в графічному дизайні.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 2; Основний: 3 [с.	10

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
критичне мислення для перегляду усталених догм; обирати оптимальні методологічні підходи під конкретні завдання.	56–83], 4 [с. 48–97], 5 [с. 68–94]; Додатковий: 14 [с. 25–79], 15) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [19].	
	Практичне заняття № 3 Зміст заняття: 1. Аналіз та моделювання методологічної структури дослідження на філософському, загальнонауковому, конкретно-науковому та спеціальному рівнях. 2. Створення семіотичної та системної карти візуальних знаків і символів дизайн-об'єкта на форматі А3. 3. Практична вправа з деконструкції та критичного аналізу усталених візуальних образів брендингу. 4. Розробка швидкої аналітичної схеми взаємозв'язків об'єкта дизайну із соціокультурним середовищем (стікери, маркери). 5. Аналіз доробку одного українського і одного зарубіжного графічного дизайнера за обраною методологічною моделлю (системний або семіотичний підхід); визначення рис національного стилю в роботі українського автора.	2
<i>Знати:</i> класифікацію досліджень у дизайні (фундаментальні, прикладні, теоретичні, емпіричні); відмінності та можливості якісних і	Лекція 4. Типи та види сучасних досліджень у графічному дизайні 1. Класифікація досліджень у дизайні: фундаментальні, прикладні, теоретичні та емпіричні. 2. Якісні (інтерв'ю) та кількісні (опитування, статистика) методи збору даних. 3. Специфіка практико-орієнтованих підходів: practice-led research та research through design.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
кількісних методів; специфіку практико-орієнтованих підходів (practice-led research, research through design); особливості візуальних досліджень (visual research) та UX-аналізу; роль досліджень у генеруванні креативних дизайн-пропозицій і побудові систем візуальних комунікацій. <i>Вміти:</i> класифікувати види досліджень та комбінувати якісні й кількісні методи (mixed methods); використовувати процес створення проєктного прототипу як метод отримання нових знань; генерувати ідеї креативних дизайн-пропозицій на основі результатів досліджень; досліджувати	4. Візуальні дослідження (visual research), UX-аналіз та вивчення впливу цифрових медіа. 5. Дослідження як джерело креативних ідей; дослідження систем візуальних комунікацій. 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Гносеологічна специфіка practice-led research та research through design: проєктний процес і створення артефакту як джерело нового наукового знання. 2. Методологічний потенціал visual research: специфіка аналізу образного ряду, кольорних гармоній та композиційних матриць. 3. Синтез якісних та кількісних методів (mixed methods): подолання розриву між гуманітарною глибиною інтерпретацій та цифровою точністю аналітики. 4. Культурологічний вимір UX-досліджень: адаптація глобальних цифрових продуктів до локальних соціокультурних контекстів і ментальних моделей. 5. Фундаментальний та прикладний вимір досліджень у графічному дизайні: від концептуальних парадигм до практичних бізнес-рішень. 6. Research through design як механізм генерування нових дизайн-ідей.	
	Самостійна робота студентів	10

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
систему візуальних комунікацій бренду; проводити аналіз образного ряду, колірних гармоній та композиції; досліджувати й адаптувати культурні коди у брендингу.	На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 2; Основний: 3 [с. 90–126], 5 [с. 102–154]; Додатковий: 10 [с. 18–93], 13 [с. 24–58]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [21, 23].	
	Практичне заняття № 4 Зміст заняття: - Опрацювання та порівняння методів practice-led research і research through design на прикладах реальних кейсів. - Побудова комбінованої карти дослідження (mixed methods) на форматі А3, що поєднує якісні та кількісні показники. - Практична вправа з проведення візуального дослідження (visual research) та аналізу образного ряду й композиції. - Швидке карткове проєктування сценаріїв UX-аналізу та дослідження користувацького досвіду (стікери, маркери). - Генерування на основі проведеного visual research трьох альтернативних ідей дизайн-пропозиції та опис того, як кожна з них розгортається в систему візуальних комунікацій.	2
<i>Знати:</i> структуру та вимоги до побудови наукового апарату магістерської роботи;	Лекція 5. Формулювання наукової проблеми, мети, завдань та гіпотези в дизайні Структура наукового апарату: обґрунтування актуальності та виявлення наукової проблеми.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
відмінність між об'єктом і предметом дослідження у галузі графічного дизайну; сутність наукової гіпотези як передбачення впливу візуального інструментарію; принципи постановки цілей за технікою SMART; зв'язок наукового апарату з концептуальним проєктуванням і вимогами до об'єкта дизайну (функціональними, технічними, технологічними, екологічними, естетичними). <i>Вміти:</i> обґрунтовувати актуальність теми і проблему на основі передпроектного аналізу чинників та реальних потреб індустрії; формулювати чітку мету дослідження та	2. Співвідношення об'єкта та предмета дослідження у сфері візуальних комунікацій. 3. Постановка мети, формулювання послідовних завдань та висунення гіпотези. 4. Застосування техніки SMART та урахування сучасних викликів (інклюзивність, екологічність, III). 5. Науковий апарат і концептуальне проєктування: вимоги до об'єкта дизайну, передпроектний аналіз, альтернативні гіпотези. 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Діалектика об'єкта та предмета дослідження у графічному дизайні: від загальних систем візуальної комунікації до конкретних закономірностей їх функціонування. 2. Постановка наукової проблеми на перетині технологічних інновацій та традиційних соціокультурних моделей комунікації. 3. Прогностична функція гіпотези в дизайні: методологічні засади оцінки потенційного впливу візуального інструментарію на аудиторію. 4. Застосування концепції SMART для оптимізації дослідницького апарату в умовах невизначеності креативного процесу.	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
вибудовувати послідовність завдань для її досягнення; генерувати й аргументувати альтернативні гіпотези з урахуванням естетичних і соціокультурних чинників; формулювати науково обґрунтовану концепцію об'єкта дизайну; критично осмислювати теорії і поняття суміжних галузей для побудови наукового апарату; окреслювати й вирішувати актуальні проблеми галузі (інклюзивність, екологічність, взаємодія з ІІІ).	5. Етико-гуманітарні орієнтири наукового апарату: впровадження принципів інклюзивності, екологічності та сталого розвитку у цілі дослідження. 6. Від гіпотези до концепції: як науковий апарат визначає вимоги до об'єкта дизайну.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 2; Основний: 3 [с. 127–148], 4 [с. 105–153], 6 [с. 75–99]; Додатковий: 12 [с. 32–76]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [19, 20].	10
	Практичне заняття № 5 Зміст заняття: 1. Аналіз та корекція формулювань наукового апарату магістерських досліджень у галузі графічного дизайну. 2. Побудова структурно-логічної схеми дослідження за технікою SMART на форматі А3 (від проблеми й предмета до гіпотези). 3. Практична вправа з висунення та аргументації проєктних гіпотез з урахуванням інклюзивності й екологічності. 4. Карткове моделювання зв'язків між метою, завданнями та очікуваними результатами (стікери, маркери).	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	5. Формулювання для власної теми двох альтернативних гіпотез і концепції об'єкта дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог.	
<i>Знати:</i> зміст загальнонаукових теоретичних методів (аналіз, синтез, індукція, дедукція, абстрагування, моделювання); теоретичні засади семіотичного, дискурс- та контент-аналізу; сутність рубіш-теорії (rubbish theory) для оцінки цінності об'єктів у часі; механізми кодування й декодування візуальних повідомлень; роль теоретичних методів у методиці концептуального проєктування. <i>Вміти:</i>	Лекція 6. Теоретичні методи дослідження в сучасному дизайні 1. Загальнонаукові теоретичні методи: аналіз, синтез, індукція, дедукція, абстрагування та моделювання. 2. Семіотичний аналіз та дискурс-аналіз у дослідженні мови графічного дизайну. 3. Контент-аналіз та рубіш-теорія (rubbish theory) для опрацювання візуальної інформації та цінності об'єктів. 4. Застосування теорії комунікації та ретроспективного аналізу історичних стилів. 5. Теоретичні методи в методиці концептуального проєктування: концептуальна модель об'єкта дизайну. 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Застосування дискурс-аналізу у вивченні мови графічного дизайну під впливом соціополітичних та ідеологічних чинників.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
розкласти складні дизайнерські об'єкти на складові елементи та об'єднувати їх у цілісні концептуальні моделі; застосовувати теоретичні методи для побудови концептуальної моделі об'єкта дизайну з урахуванням сучасних технологій, функціональних та естетичних вимог; досліджувати вплив соціальних і політичних контекстів на мову дизайну; систематизувати масиви візуальної інформації за визначеними ознаками; здійснювати ретроспективний аналіз історичних стилів.	2. Семіотичний аналіз як інструмент декодування прихованих культурологічних та соціальних значень у візуальних артефактах. 3. Рубіш-теорія (rubbish theory) в дизайні: методологія дослідження трансформації статусу та цінності об'єктів візуальної культури у часі. 4. Контент-аналіз великих масивів візуальної інформації: виявлення прихованих закономірностей і типологічних моделей. 5. Моделювання та абстрагування як методи створення ідеалізованих моделей майбутніх дизайн-систем.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (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]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [20, 22].	10
	Практичне заняття № 6 Зміст заняття: 1. Застосування загальнонаукових та спеціальних теоретичних методів для аналізу складного об'єкта дизайну. 2. Створення контент-аналітичної та семіотичної карти візуального дискурсу на форматі А3. 3. Практична вправа із застосування рубіш-теорії (rubbish theory) для оцінки часової трансформації цінності об'єктів.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	4. Швидка карткова систематизація елементів візуальної інформації за кодованими ознаками (стікери, маркери). 5. Побудова концептуальної моделі обраного об'єкта дизайну (схема: функціональні, технологічні, естетичні вимоги — проєктні рішення).	
<i>Знати:</i> специфіку застосування якісних та кількісних методів збору даних (спостереження, опитування, фокус-групи); сучасні інструментальні методики (eye-tracking, A/B-тестування, юзабіліті-аналіз); принципи етнографічних досліджень та залученого проєктування (participatory design); методики емпіричного дослідження виражальних можливостей матеріалів, носіїв та інноваційних технологій. <i>Вміти:</i> організовувати та проводити польові дослідження взаємодії	Лекція 7. Емпіричні методи в графічному дизайні 1. Традиційні соціологічні методи в дизайні: спостереження, анкетування та фокус-групи. 2. Інструментальні та цифрові методи тестування: eye-tracking, A/B-тестування та юзабіліті-аналіз. 3. Польові та співучасні підходи: етнографія, participatory design та візуальна фіксація. 4. Етичні норми та забезпечення конфіденційності під час проведення емпіричних досліджень. 5. Емпіричне дослідження матеріалів, носіїв та інноваційних технологій як основа проєктних рішень. 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Нейрофізіологічний вимір оцінки візуального контенту: використання технології eye-tracking для аналізу сприйняття та оптимізації композиції.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
користувачів із візуальним середовищем; інтерпретувати дані інструментальних тестів для оптимізації проєктних рішень; проводити емпіричне тестування матеріалів і технологій та застосовувати результати в концептуальному проєктуванні; залучати майбутніх користувачів до спільної творчості; дотримуватися етичних норм і конфіденційності респондентів.	2. Методологія А/В-тестування та юзабіліті-досліджень як інструмент мінімізації суб'єктивізму в оцінці дизайнерських рішень. 3. Феноменологія та етнографія в дизайні: дослідження взаємодії людини з візуальним середовищем у природному соціокультурному контексті. 4. Демократизація проєктного процесу через participatory design: залучення користувачів як співавторів у контексті емпіричного пошуку. 5. Етико-правові виклики проведення емпіричних досліджень: конфіденційність, інформована згода та захист персональних даних респондентів. 6. Емпіричне порівняння сприйняття друкованого і цифрового носія одного графічного продукту.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 2; Основний: 5 [с. 86–120], 6 [с. 94–132]; Додатковий: 10 [с. 105–199], 11 [с. 93–112]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [20, 23].	12
	Практичне заняття № 7 Зміст заняття: 1. Моделювання та підготовка до проведення емпіричного дослідження взаємодії користувача з дизайном.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	2. Створення картографії юзабіліті-тестування та сценарію eye-tracking дослідження на форматі А3. 3. Практична вправа з розробки інструментарію для фокус-груп, опитувань та методів participatory design. 4. Швидке карткове проектування А/В-тестів для оцінки ефективності візуальних рішень (стікери, маркери). 5. Планування міні-експерименту з порівняння двох матеріалів або технологій (папір, спецефект, цифровий носій) для одного графічного продукту: гіпотеза, вибірка, критерії оцінки.	
<i>Знати:</i> специфіку використання зображень як основного інструменту аналізу (visual research); особливості та роль фотодокументації, скетчингу, колажування та мудбордів у дослідженні; роль аналітичного рисунка, кольорових етюдів та апаратно-програмних засобів у візуальному дослідженні; принципи візуального мапінгу та іконографічного аналізу	Лекція 8. Візуальні методи дослідження в дизайні 1. Visual research як специфічний спосіб пізнання: фотодокументація, малюнок, начерк та колажування. 2. Візуальний мапінг, семіотичний та іконографічний аналіз візуальних артефактів. 3. Роль інфографіки, діаграм та прототипування у формулюванні та перевірці гіпотез. 4. Використання цифрового програмного забезпечення (Figma, Adobe CC) у контексті practice-based research. 5. Рисунок, живопис і комп'ютерні технології як дослідницькі інструменти; графічна подача концептуального рішення. Список рекомендованих джерел Закони та нормативні акти: 2 Основний: 4 [с. 100–124], 6 [с. 100–230]	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
візуальних артефактів; прийоми графічної подачі концептуальних рішень. <i>Вміти:</i> фіксувати й структурувати проєктні ідеї за допомогою візуальних засобів; генерувати ідеї за допомогою візуальних методів; застосовувати засоби рисунка, живопису та комп'ютерних технологій у дослідженні; будувати карти графічних зв'язків складних дизайн-систем; наочно презентувати результати дослідження через інфографіку й діаграми; представляти концептуальне рішення засобами новітніх технологій і графічної подачі; застосовувати професійне програмне забезпечення	Додатковий: 8 [с. 244–286], 10 [с. 155–188] Інтернет-ресурси: 21, 22 Питання для поглибленого вивчення: 1. Епістемологічний статус зображення у visual research: від ілюстративної функції до самостійного інструменту аналізу й синтезу. 2. Візуальний мапінг та іконографічний аналіз як методи структурування складнокомпонентних графічних систем і часових трансформацій. 3. Колажування та мудбординг: візуальний аналіз формально-образних і текстурних взаємозв'язків на етапі концептуалізації. 4. Роль інфографіки та візуалізації даних як дослідницького інструменту відображення складних теоретичних моделей. 5. Цифрові середовища розробки (Figma, Adobe CC) як методологічні майданчики перевірки наукових гіпотез у practice-based research.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 2; Основний: 4 [с. 100–124], 6 [с. 100–230]; Додатковий: 8 [с. 244–286], 10 [с. 155–188]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [21, 22].	12
	Практичне заняття № 8 Зміст заняття:	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
(Figma, Adobe CC) у контексті practice-based research.	1. Опрацювання зображень як первинного джерела та інструменту наукового аналізу й синтезу. 2. Створення концептуальної карти візуального мапінгу та іконографічного аналізу на форматі А3. 3. Практична вправа з фотодокументування, скетчингу, колажування та побудови дослідної мудборд-системи. 4. Розробка швидкої інфографічної схеми перевірки проєктних гіпотез у Figma чи Adobe CC (стікери, маркери). 5. Виконання серії аналітичних скетчів і кольорових етюдів до обраного об'єкта та оформлення концептуального рішення у вигляді дослідницької презентаційної дошки.	
<i>Знати:</i> алгоритми пошуку наукових джерел у міжнародних базах (Scopus, Web of Science, Google Scholar) та університетських репозитаріях; відмінності між первинними й вторинними джерелами; інструменти пошуку торговельних марок і промислових зразків (UKPHOIBI, WIPO Global Brand Database); правила	Лекція 9. Інформаційне забезпечення та аналіз джерел у дизайні 1. Джерела наукової інформації: робота з базами Scopus, Web of Science, Google Scholar та репозитаріями. 2. Класифікація джерел (первинні та вторинні) і систематизація за допомогою Zotero / Mendeley. 3. Критичний аналіз фахової літератури, періодики та професійних блогів. 4. Академічна доброчесність, запобігання плагіату та коректне цитування. 5. Пошук у базах інтелектуальної власності та міжнародних джерелах як складова передпроектного аналізу. Список рекомендованих джерел Закони та нормативні акти: 1, 2 Основний: 3 [с. 187–190], 4 [с. 190–220], 5 [с. 122–134]	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
використання та оформлення прав на чужі візуальні матеріали; нормативні вимоги та принципи академічної доброчесності. <i>Вміти:</i> працювати з міжнародними й англomовними джерелами; використовувати бібліографічні менеджери (Zotero, Mendeley) для систематизації та автоматизації посилань; здійснювати пошук торговельних марок і промислових зразків як складову передпроектного аналізу; критично оцінювати авторитетність і актуальність наукових та професійних публікацій; критично опрацьовувати доробок українських і зарубіжних	Додатковий: 15 [с. 15–130], 16 [с. 28–66] Інтернет-ресурси: 20, 22, 24 Питання для поглибленого вивчення: 1. Стратегії критичного аналізу та фільтрації наукової інформації у міжнародних базах (Scopus, Web of Science) в умовах інформаційного шуму. 2. Джерелознавча специфіка дослідження візуальної культури: робота з первинними артефактами та аналіз вторинних критичних текстів. 3. Автоматизація та систематизація дослідницького джерелознавства за допомогою бібліографічних менеджерів (Zotero, Mendeley). 4. Академічна доброчесність у візуальній та текстовій сфері: критерії розмежування творчої інтерпретації, омажу та плагіату. 5. Значення фахової періодики та експертного блогінгу у формуванні актуального теоретичного контексту дизайн-дослідження. 6. Пошук у WIPO Global Brand Database як інструмент перевірки новизни фірмового знака.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (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]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [20, 22, 24].	12
	Практичне заняття № 9	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
фахівців; коректно оформлювати цитування та списки літератури за ДСТУ й міжнародними стандартами; формувати науково обґрунтовану концепцію на основі опрацьованих джерел.	Зміст заняття: 1. Пошук, фільтрація та критичний аналіз джерел у базах Scopus, Web of Science та Google Scholar. 2. Створення класифікаційної карти первинних і вторинних джерел дослідження на форматі А3. 3. Практична вправа з налаштування бібліографічних менеджерів (Zotero, Mendeley) та оформлення цитувань за ДСТУ. 4. Карткове моделювання структури аналітичного огляду літератури з виявленням прогалин у знаннях (стікери, маркери). 5. Пошук схожих позначень для умовного логотипу в базах УКРНОІВІ та WIPO Global Brand Database; висновок щодо новизни.	
<i>Знати:</i> можливості використання штучного інтелекту, Big Data та генеративного дизайну в науковому пошуку; специфіку проведення досліджень у середовищах VR/AR; основи нейромаркетингу, інклюзивного дизайну та концепцій сталого розвитку (sustainability); особливості комунікації з фахівцями	Лекція 10. Сучасні цифрові та інтердисциплінарні методи в дизайні 1. Цифрова трансформація досліджень: штучний інтелект, Big Data та генеративний дизайн. 2. Застосування комбінованих методів (mixed methods) та міждисциплінарність (психологія, економіка, екологія). 3. Методи дослідження в середовищах VR/AR, нейромаркетинг та цифровий аналіз естетичних параметрів. 4. Інклюзивний та сталий (sustainable) дизайн у контексті технологій четвертої промислової революції. 5. Комунікація в міждисциплінарній дослідницькій команді; інноваційні цифрові технології роботи з матеріалом. Список рекомендованих джерел	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
суміжних галузей у міждисциплінарних дослідженнях. <i>Вміти:</i> поєднувати алгоритмічні й цифрові інструменти з гуманітарними методами (mixed methods); генерувати ідеї за допомогою цифрових і генеративних інструментів; застосовувати інноваційні методи і технології роботи з цифровим матеріалом у концептуальному проєктуванні; об'єктивувати естетичні та композиційні параметри графічного продукту; враховувати потреби різних груп користувачів та екологічні вимоги під час проєктування; обирати модель	Закони та нормативні акти: 2 Основний: 4 [с. 200–220], 7 [с. 115–199] Додатковий: 9, 12 Інтернет-ресурси: 19, 23 Питання для поглибленого вивчення: 1. Генеративний дизайн та штучний інтелект як нові суб'єкти науково-проєктного пошуку та формоутворення. 2. Методологічні особливості дослідження ергономіки, комунікації та естетики у віртуальних (VR) і доповнених (AR) середовищах. 3. Використання аналітики Big Data та нейромаркетингових технологій для виявлення підсвідомих патернів сприйняття візуальних стимулів. 4. Інтердисциплінарний синтез інклюзивного дизайну та екологічної естетики (sustainability) у відповідь на виклики четвертої промислової революції. 5. Об'єктивізація естетичних і композиційних параметрів графічного продукту за допомогою алгоритмічних та цифрових методів аналізу.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 2; Основний: 4 [с. 200–220], 7 [с. 115–199]; Додатковий: 9, 12) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [19, 23].	12

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
поведінки у спілкуванні з фахівцями інших професійних груп та ефективно працювати у міждисциплінарних командах.	Практичне заняття № 10 Зміст заняття: 1. Дослідження можливостей застосування інструментів ШІ, Big Data та генеративного дизайну в науковому пошуку. 2. Побудова інтердисциплінарної карти взаємодії дизайну з психологією, нейромаркетингом та екологією на форматі А3. 3. Практична вправа з розробки концепції інклюзивного або sustainable проєктного рішення. 4. Швидке карткове тестування та опрацювання параметрів дизайну у VR/AR середовищах (стікери, маркери). 5. Рольова вправа «Міждисциплінарна нарада»: узгодження методики дослідження з умовними програмістом, соціологом і маркетологом.	2
<i>Знати:</i> академічні стандарти та правила логічного викладу наукового тексту; вимоги до розділу «Аналіз досліджень і публікацій»; принципи функціональної візуалізації даних, типографіки й верстки наукових звітів; структуру й вимоги до підготовки фахових	Лекція 11. Оформлення наукових текстів та візуальна презентація результатів 1. Академічні стандарти оформлення текстової частини магістерської роботи (ДСТУ, APA, MLA). 2. Функціональна візуалізація даних, розробка інфографіки та специфіка верстки пояснювальної записки. 3. Апробація результатів дослідження через публікацію тез та наукових статей. 4. Підготовка мультимедійної презентації та публічний захист науково-проєктних рішень.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
публікацій (тез, статей) та мультимедійних презентацій; форми апробації результатів в Україні та за кордоном (конференції, фахові й міжнародні видання, конкурси). <i>Вміти:</i> грамотно оформлювати пояснювальну записку відповідно до чинних ДСТУ та міжнародних вимог; критично опрацьовувати доробок українських і зарубіжних фахівців в огляді публікацій та обґрунтовувати причинно-наслідкові зв'язки у висновках; розробляти виразну інфографіку для демонстрації складних моделей; представляти результати дослідження у науковому та	5. Апробація в Україні та за кордоном; демонстрація культурної цінності та економічної вартості продукту; результати дослідження в 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Синтез академічного дискурсу та художньо-графічної культури у верстці та оформленні пояснювальної записки магістерського дослідження. 2. Функціональна та естетична межа у візуалізації наукових даних: трансформація складних теоретичних моделей у виразну інфографіку. 3. Академічні стандарти (ДСТУ, APA, MLA) як інструмент забезпечення уніфікації, структурованості та наукової сумлінності. 4. Специфіка підготовки апробаційних матеріалів (статей, тез): адаптація проєктно-наукових результатів до вимог фахових видань. 5. Стратегії публічного захисту та специфіка мультимедійної презентації: переконлива аргументація та захист інноваційності авторського рішення. Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 1, 2; Основний: 6 [с.	12

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
професійному середовищі в Україні та за кордоном; переконливо демонструвати культурну цінність та економічну вартість креативного продукту; використовувати результати дослідження у навчально-методичній і науково-педагогічній діяльності; публічно захищати та аргументувати власні проєктно-наукові рішення.	98–225]; Додатковий: 10 [с. 258–296], 16 [с. 158–192]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [18, 24].	
	Практичне заняття № 11 Зміст заняття: 1. Аналіз нормативних вимог до викладу наукового тексту, верстки та захисту магістерської роботи. 2. Розробка макета функціональної інфографіки та модульної сітки пояснювальної записки на форматі А3. 3. Практична вправа з підготовки тез наукової доповіді та структурного плану мультимедійної презентації. 4. Швидке розкадрування (storyboarding) публічного виступу для захисту проєктних рішень (стікери, маркери). 5. Підготовка анотації англійською мовою для міжнародної конференції та 3-хвилинного пітчу результатів з аргументацією культурної цінності й економічної вартості продукту.	2
Знати: методи розробки таймлайну (зокрема за допомогою діаграми Ганта) та оцінки ризиків; принципи управління дослідницьким проєктом і контролю його етапів; норми	Лекція 12. Планування та етика магістерського дослідження в дизайні 1. Стратегічне планування роботи, управління ризиками та розробка таймлайну (діаграма Ганта). 2. Етичні норми та дотримання прав інтелектуальної власності у творчому дослідженні. 3. Соціальна та екологічна відповідальність дизайнера, інформована згода та культурна чутливість.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
авторського права, способи захисту інтелектуальної власності на результати дослідження та правила оформлення прав; вимоги щодо інформованої згоди, культурної чутливості та соціальної відповідальності дизайнера. <i>Вміти:</i> стратегічно планувати етапи роботи та розподіляти ресурси; розробляти, формувати та контролювати етапи виконання дослідницького проєкту, виявляти й розв'язувати ризики; обирати спосіб захисту інтелектуальної власності на результати; дотримуватися юридичних і моральних норм під час залучення респондентів та авторських матеріалів;	4. Підготовка до захисту, виявлення інноваційності та перспективи масштабування проєкту (PhD). 5. Управління дослідницьким проєктом, захист інтелектуальної власності на результати та соціально відповідальний продукт дизайну. 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Стратегічне управління науково-проєктним ризиком та проєктування таймлайну дослідження (діаграма Ганта) в умовах стиснутих термінів. 2. Юридичний та етичний вимір захисту прав інтелектуальної власності у сфері графічного дизайну. 3. Принципи інформованої згоди, культурної чутливості та запобігання стереотипізації під час залучення людей до проєктних тестувань. 4. Соціальна та екологічна відповідальність дизайнера: оцінка впливу створених візуальних систем на суспільство та екосистему. 5. Методологія виявлення інноваційності магістерського проєкту та розробка стратегій його масштабування у PhD-дослідження.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання	12

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
формувати проєктні складові соціально відповідального й затребуваного продукту; визначати й обґрунтовувати наукову та практичну інноваційність рішень; окреслювати перспективи масштабування проєкту та планувати власну науково-педагогічну діяльність (зокрема навчання в аспірантурі).	спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 1, 2; Основний: 3 [с. 127–148; 274–300]; Додатковий: 13 [с. 280–301], 15 [с. 92–115]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [18, 19].	
	Практичне заняття № 12 Зміст заняття: 1. Розробка стратегії виконання та оцінки ризиків реалізації науково-дослідного проєкту. 2. Побудова таймлайну дослідження та діаграми Ганта на форматі А3 з урахуванням етичних норм та прав інтелектуальної власності. 3. Практична вправа з розробки форми інформованої згоди респондентів та перевірки матеріалів на академічну доброчесність. 4. Карткова оцінка інноваційності проєкту та розробка матриці його масштабування для PhD (стікери, маркери). 5. Визначення об'єктів інтелектуальної власності у власному магістерському проєкті та способу їх захисту (авторське право, промисловий зразок, торговельна марка); план контрольних точок виконання.	2
Всього		180

* Навчальна діяльність включає зміст лекції, список рекомендованих джерел, питання для поглибленого вивчення, завдання самостійної роботи студентів і завдання практичного заняття.

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Оцінювання результатів навчання студентів з дисципліни «Методологія сучасних наукових досліджень» передбачає проведення таких контрольних заходів:

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
Поточний (семестровий) контроль:	Проводиться на практичному 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 практичних 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
Практичні заняття, самостійна робота студента	Загальна кількість практичних занять з дисципліни – 12 (24 год). Максимальна кількість балів за одне практичне заняття – 6 балів (12 занять × 6 балів) (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 практичні 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 освітнім ступенем. Результат підсумкової оцінки з навчальної дисципліни для студента визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.	100

*Підсумковий модульний контроль з дисципліни «Методологія сучасних наукових досліджень» здійснюється на останньому за розкладом занятті у вигляді презентації студентом комплексу робіт, виконаних ним за результатами вивчення тем дисципліни за семестр, з подальшим обговоренням та оцінюванням їх за критеріями відповідності навчальним завданням (5 балів), професійним стандартам (5 балів) і рівнем виконання (5 балів). До комплексу робіт входять науковий апарат і план власного магістерського дослідження, огляд джерел, інструментарій емпіричного

дослідження та апробаційні матеріали (тези, анотація англійською мовою, презентація). Проводиться в навчальних аудиторіях університету. Формат презентації робіт (на фізичних або електронних носіях) визначається викладачем. Загальна кількість балів за модульний контроль складає 15 балів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ (ПРАКТИЧНІ ЗАНЯТТЯ)

Кількість балів	Зміст
«4»	Студент демонструє вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою, вміє самостійно знайти відповідь на проблемні запитання, спираючись на лекційний матеріал та першоджерела, вводити та використовувати власні класифікації, аналізувати, робити власні висновки; здатен встановлювати міждисциплінарні, міжпредметні та причинно-наслідкові зв'язки, застосовувати опановані філософські категорії й методи аналізу до практики дизайну, генерувати власні ідеї та обґрунтовані проєктні пропозиції.
«3»	Студент демонструє достатньо вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою та першоджерелами; відповідь на проблемні завдання знаходить за допомогою викладача, спираючись на лекційний матеріал, самостійно опрацьовані першоджерела та засвоєні аналітичні навички; допускає неточності та несуттєві (які кардинально не змінюють суть) помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання, але легко усуває їх завдяки додатковим питанням.
«2»	Студент частково володіє матеріалом теми дисципліни; репродуктивно відтворює зміст лекційного матеріалу та/або основних літературних джерел і шляхи виконання практичного завдання; допускає помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання; нездатний знайти відповідь на проблемні запитання чи вирішити проблемні практичні завдання.
«1»	Студент демонструє нездатність розкрити питання теми дисципліни, відсутність базових знань з теми та вкрай слабке володіння аналітичними навичками й вміннями застосування філософських категорій до художньо-проєктної діяльності; не знає змісту рекомендованої літератури, не володіє категорійним апаратом; не засвоїв початкові навички з виконання завдання, що засвідчує низький рівень критичного мислення з теми дисципліни.
«0»	Надання відповідей з чисельними значними похибками або вирішення практичного завдання з грубими помилками / без обґрунтування. Або завдання за темою дисципліни не виконано.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОЗААУДИТОРНОЇ (САМОСТІЙНОЇ) РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Кількість балів	Зміст
«2»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість аналітичних навичок; оформлена

Кількість балів	Зміст
	згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.
«1»	Робота виконана, але містить помилки; засвідчує недостатній рівень знань та недостатню сформованість аналітичних 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. Рівень знань і аналітичних навичок критично низький, ключові положення теми дисципліни не відображені. Оформлення відсутнє або повністю суперечить встановленим вимогам. Вимоги академічної доброчесності грубо порушені (наприклад, значне запозичення без посилань, невласні роботи). Така робота не може бути зарахована, проте факт подання фіксується.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Програмою дисципліни «Методологія сучасних наукових досліджень» 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

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
	відповідною тематикою, став призером творчого конкурсу або студентських олімпіад, виступав на конференціях тощо.
82–89 (B, 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 (C, 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 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 «Методологія сучасних наукових досліджень» 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. 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>