

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

Система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти
сертифікована на відповідність ДСТУ ISO 9001:2015 / ISO 9001:2015
Кафедра менеджменту готельно-ресторанного бізнесу

ЗАТВЕРДЖЕНО

вченою радою ДТЕУ

(пост. п. 6 від «8» 05 2026 р.)

Ректор



Анатолій МАЗАРАКІ

**ПРОЄКТНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ У ДИЗАЙНІ /
PROJECT MANAGEMENT IN DESIGN
ПРОГРАМА /
COURSE SUMMARY**

Київ 2026

Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ заборонено

Автори: Маргарита БОЙКО, доктор економічних наук, професор
Мирослава БОСОВСЬКА, доктор економічних наук, професор
Алла ОХРИМЕНКО, доктор економічних наук, професор

Програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри менеджменту готельно-ресторанного бізнесу 13 травня 2026 р., протокол № 23.

Рецензенти:

Руслана БЕЗУГЛА, доктор мистецтвознавства, доцент, член Національної спілки художників України

Оксана БОБРОВСЬКА, дизайнерка, власниця бренду українських аксесуарів «My Scarf», рекламного агентства повного циклу OSA та агентства зовнішньої реклами «Наружка»

ПРОЄКТНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ У ДИЗАЙНІ / PROJECT MANAGEMENT IN DESIGN

ПРОГРАМА / COURSE SUMMARY

ВСТУП

Програму дисципліни «Проектний менеджмент у дизайні» підготовлено відповідно до Стандарту вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для другого (магістерського) рівня вищої освіти (наказ МОН України від 21.12.2018 № 1433) і призначено для студентів магістратури 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 дисципліни «Проектний менеджмент у дизайні» є формування у здобувачів вищої освіти системи теоретичних знань і практичних навичок щодо управління дизайн-проектами на всіх етапах їх реалізації: від передпроектного аналізу та розроблення концепції до планування, бюджетування, координації командної роботи, управління ризиками, якістю, комунікаціями, презентації, просування та комерціалізації проектних рішень в умовах цифрової трансформації, міжнародної взаємодії та сталого розвитку.

Завданням вивчення дисципліни є набуття здобувачами вищої освіти теоретичних знань і професійних компетентностей щодо:

- засвоєння теоретико-методологічних засад проектного менеджменту в дизайні та розуміння зв'язку розвитку дизайну з методами управління проектами;
- оволодіння інструментами передпроектного аналізу та формування науково обґрунтованої авторської концепції дизайн-проекту;
- набуття навичок планування етапів реалізації проекту, контролю їх виконання, ресурсного забезпечення та бюджетування;
- розвитку здатності організовувати, координувати й мотивувати міждисциплінарні команди, обирати модель поведінки у взаємодії з представниками інших професійних груп;
- оволодіння підходами до управління ризиками, якістю та комунікаціями в дизайн-проекті;
- формування навичок адаптивного управління проектами в умовах змін;
- набуття здатності презентувати, захищати та просувати дизайн-проекти на внутрішньому та глобальному ринках;
- оволодіння способами захисту інтелектуальної власності в дизайн-проектах, зокрема міжнародних;
- розвитку вмінь застосовувати інноваційні цифрові технології та інструменти штучного інтелекту в управлінні дизайн-проектами;
- формування розуміння принципів соціально відповідального, сталого та міжкультурного підходу в проектній діяльності;

– оволодіння основами комерціалізації дизайн-проектів і оцінювання їх ринкової ефективності.

Предметом вивчення дисципліни є сукупність управлінських, організаційних, економічних, комунікаційних і креативних процесів, що виникають під час розроблення, реалізації, просування та комерціалізації дизайн-проектів.

2. ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Передумовами вивчення дисципліни «Проектний менеджмент у дизайні» є засвоєння змісту освітніх компонентів «Концептуальне проектування в графічному дизайні», «Презентація та брендингові практики в дизайні», «Інноваційні технології в дизайні» та «Інтелектуальна власність».

знання:

- основ дизайну та проектної діяльності;
- основ організації роботи над творчими проектами;
- сучасних цифрових інструментів у сфері дизайну;
- принципів візуалізації та презентації проектних рішень;
- основ командної взаємодії та професійної комунікації;

вміння:

- працювати в команді;
- використовувати цифрові інструменти у професійній діяльності;
- презентувати ідеї та проектні рішення;
- аналізувати проблемні ситуації та знаходити шляхи їх розв'язання;
- формувати концепції творчих рішень;
- здійснювати пошук і опрацювання інформації, необхідної для вирішення поставлених завдань;
- працювати в програмах Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, використовувати графічні та презентаційні програми Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva;
- застосовувати онлайн-сервіси командної роботи та управління проектами.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Проектний менеджмент у дизайні» 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).	2, 3, 10

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
2	Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.	4, 6, 10
3	Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня.	11
4	Здатність працювати в міжнародному контексті.	10, 11, 12
5	Здатність розробляти та керувати проєктами.	1–12
6	Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.	6, 7, 11, 12
Спеціальні компетентності за освітньою програмою		
2	Здатність проведення проєктного аналізу усіх впливових чинників і складових проєктування та формування авторської концепції проєкту.	2, 3, 4, 7, 9, 12
3	Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.	1, 2, 3, 11, 12
4	Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну.	10, 11
Програмні результати навчання за освітньою програмою		
1	Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій.	2, 3, 10
2	Розробляти науково обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.	2, 3, 4, 9, 12
3	Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.	6, 10, 11
4	Представляти результати діяльності у професійному середовищі в Україні та за її межами.	10, 11
5	Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту.	1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
8	Здійснювати передпроєктний аналіз та формулювати авторську концепцію проєкту.	2, 3, 4, 9, 12

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
16	Формувати дизайн-маркетингову стратегію позиціонування та просування продуктів дизайну (товарів і послуг) на внутрішньому та глобальному ринках.	10, 11

4. ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Теоретичні основи проєктного менеджменту в дизайні

Сутність поняття «проєкт» та значення проєктного підходу в сучасній економіці, бізнесі та креативних індустріях. Проєктний менеджмент як система знань, методів, інструментів і управлінських рішень щодо планування, організації, координації та контролю реалізації проєкту. Основні функції проєктного менеджменту. Специфіка дизайн-проєктів як поєднання творчої, технологічної, економічної та комунікаційної складових. Життєвий цикл проєкту, ключові обмеження та роль менеджера дизайн-проєкту. Сучасні тенденції розвитку проєктного менеджменту в дизайні.

Причинно-наслідкові зв'язки між розвитком дизайну, креативних індустрій і методів управління проєктами: від майстерні й художнього бюро до дизайн-агенції та цифрової студії; вплив цифровізації на організацію дизайн-процесу. Основні етапи дизайн-проєкту та принципи контролю їх виконання.

Список рекомендованих джерел

Основний: 1 [с. 23–35], 2 [с. 100–111]

Додатковий: 8 [с. 211–223], 16

Інтернет-ресурси: 19, 20, 23, 25, 26

Тема 2. Передпроєктний аналіз у дизайні

Сутність і значення передпроєктного аналізу в системі управління дизайн-проєктом. Мета, завдання та етапи проведення передпроєктного аналізу. Дослідження потреб замовника, очікувань споживачів і цільової аудиторії. Аналіз ринкового середовища, конкурентів і сучасних тенденцій у сфері дизайну. Діагностика функціональних, естетичних, ергономічних, технологічних та економічних чинників. Оцінювання ресурсного забезпечення, ризиків і можливостей реалізації проєкту. Формування технічного завдання та аналітичної бази для розроблення концепції.

Аналіз причин виникнення дизайн-трендів і їх зв'язку з розвитком технологій, культури та ринку. Перехід від результатів аналізу до авторської концепції: генерування ідей і гіпотез рішення, науково обґрунтоване формулювання проблеми, мети та концепції проєкту.

Список рекомендованих джерел

Основний: 2 [с. 61–95], 5 [с. 45–90], 6 [с. 20–55]

Додатковий: 12 [с. 1–45], 14 [с. 10–40], 16 [с. 36–70]

Інтернет-ресурси: 20, 21, 22

Тема 3. Формування концепції дизайн-проєкту

Сутність і значення концепції в системі управління дизайн-проєктом. Роль творчої ідеї у створенні конкурентоспроможного дизайнерського продукту. Методи генерації ідей та концептуальних рішень. Використання дизайн-мислення (Design Thinking), мозкового штурму, ментальних карт, цифрових платформ і технологій штучного інтелекту як інструментів формування концепції. Врахування результатів передпроєктного аналізу та потреб замовника. Візуалізація концепції за допомогою ескізів, референсів і презентаційних матеріалів. Оцінювання альтернативних варіантів та вибір оптимальної концепції.

Науково обґрунтована авторська концепція: зв'язок із результатами передпроєктного аналізу та з генезою стилістичних напрямів дизайну; розуміння причин появи і розвитку обраного стилістичного напрямку як основа аргументації концепції.

Список рекомендованих джерел

Основний: 6 [с. 56–110], 7 [с. 35–92]

Додатковий: 12 [с. 46–88], 13 [с. 20–48], 14 [с. 41–70]

Інтернет-ресурси: 20, 24, 25, 26

Тема 4. Планування дизайн-проєкту

Сутність і значення планування в системі управління дизайн-проєктом. Визначення цілей, завдань і очікуваних результатів проєкту. Формування структури робіт проєкту та розподіл функцій між учасниками команди. Розроблення календарного плану, визначення етапів, строків виконання та контрольних точок проєкту. Узгодження обсягу робіт, строків реалізації та організаційних умов виконання проєкту. Використання цифрових платформ, хмарних сервісів і спеціалізованого програмного забезпечення для планування та координації проєктної діяльності. Застосування гнучких підходів (Agile), Scrum-інструментів та системи моніторингу виконання плану.

Виявлення та розв'язання проблем планування: обмеження ресурсів, нереальні строки, залежності робіт, критичний шлях. Зв'язок плану з результатами передпроєктного аналізу та науково обґрунтованою концепцією проєкту.

Список рекомендованих джерел

Основний: 2 [с. 96–145], 3 [с. 1–80], 5 [с. 120–210]

Додатковий: 8 [с. 36–90], 9 [с. 1–35], 10 [с. 1–14]

Інтернет-ресурси: 18, 25

Тема 5. Бюджетування таресурсне забезпечення дизайн-проєкту

Сутність і значення бюджетування в системі управління дизайн-проєктом. Формування кошторису проєкту та визначення основних статей витрат. Планування фінансових, матеріальних, кадрових, технологічних та інформаційних ресурсів. Методи оцінювання вартості дизайн-проєкту та прогнозування витрат. Оптимізація використання ресурсів і забезпечення

економічної ефективності проєкту. Використання цифрових сервісів і технологій штучного інтелекту для бюджетування, обліку витрат і контролю ресурсів. Управління змінами бюджету, резервами та фінансовими ризиками.

Контроль виконання етапів проєкту за бюджетними показниками: план-факт аналіз витрат, контрольні точки освоєння бюджету.

Список рекомендованих джерел

Основний: 2 [с. 146–210], 3 [с. 81–160], 5 [с. 211–280]

Додатковий: 8 [с. 91–145], 11 [с. 120–165], 16 [с. 71–110]

Інтернет-ресурси: 18

Тема 6. Управління командою та комунікаціями у дизайн-проєкті

Сутність і значення командної роботи в системі управління дизайн-проєктом. Формування проєктної команди, розподіл ролей, функцій і відповідальності між учасниками. Лідерство та стилі управління в креативному середовищі. Організація внутрішньої та зовнішньої комунікації між замовником, дизайнером, менеджером проєкту, підрядниками та іншими заінтересованими сторонами. Використання цифрових платформ для командної взаємодії. Управління конфліктами, переговорний процес, мотивація учасників команди та формування продуктивної корпоративної культури.

Вибір моделі поведінки у спілкуванні з представниками інших професійних груп (замовник, маркетолог, розробник, друкарня, підрядники). Етика та соціальна відповідальність в управлінні командою: справедливий розподіл навантаження, інклюзивність, професійна етика, запобігання вигоранню. Виявлення та розв'язання проблем командної взаємодії; контроль виконання етапів через систему звітності.

Список рекомендованих джерел

Основний: 2 [с. 211–265], 5 [с. 161–230], 6 [с. 111–150]

Додатковий: 8 [с. 146–190], 15 [с. 60–90], 17 [с. 45–80]

Інтернет-ресурси: 18, 25

Тема 7. Управління ризиками дизайн-проєкту

Сутність і значення ризик-менеджменту в системі управління дизайн-проєктом. Поняття ризику та невизначеності. Класифікація ризиків дизайн-проєкту: фінансові, часові, технологічні, кадрові, комунікаційні, репутаційні та ринкові. Методи виявлення, аналізу та оцінювання ризиків. Використання аналітичних методів, цифрових інструментів і технологій штучного інтелекту для прогнозування ризиків. Розроблення превентивних заходів, резервних планів і механізмів реагування на кризові ситуації. Моніторинг ризиків та оцінювання результативності управлінських рішень.

Соціальні, етичні та екологічні ризики дизайн-проєкту: вплив рішень на суспільство, довкілля та репутацію. Ризики як чинники передпроєктного аналізу та авторської концепції. Контроль етапів проєкту через моніторинг ризиків.

Список рекомендованих джерел

Основний: 2 [с. 266–320], 3 [с. 161–210], 5 [с. 281–330]

Додатковий: 8 [с. 191–220], 10, 17 [с. 81–110]

Тема 8. Адаптивне управління дизайн-проєктами

Сутність і значення адаптивного підходу в управлінні дизайн-проєктами. Необхідність гнучкого реагування на зміни запитів замовника, поведінки споживачів, ринкових тенденцій і технологічних можливостей. Принципи гнучкої організації роботи в дизайн-команді. Agile-методологія та особливості її застосування у сфері дизайну. Scrum як інструмент організації командної роботи: ролі учасників, спринти, перелік завдань, щоденні зустрічі та ретроспективи. Використання Kanban для візуалізації процесів і контролю виконання завдань. Поєднання гнучких і традиційних методів управління проєктами. Оперативне коригування рішень та адаптація дизайн-проєкту до змін потреб замовника і ринкового середовища.

Контроль виконання етапів в адаптивних проєктах: спринт-цілі, критерії завершення (Definition of Done), огляди та ретроспективи як механізм контролю.

Список рекомендованих джерел

Основний: 2 [с. 321–370], 3 [с. 211–250], 5 [с. 331–380]

Додатковий: 9 [с. 1–35], 10 [с. 1–14], 15 [с. 91–120]

Інтернет-ресурси: 18, 19, 25

Тема 9. Управління якістю дизайн-проєкту

Сутність і значення управління якістю в системі реалізації дизайн-проєкту. Поняття якості дизайнерського продукту та критерії її оцінювання. Вимоги до функціональності, естетики, ергономічності, інноваційності та відповідності потребам замовника. Методи контролю якості виконання робіт і проміжних результатів. Використання цифрових інструментів для перевірки, візуалізації та вдосконалення проєктних рішень. Оцінювання задоволеності замовника і кінцевих користувачів. Забезпечення безперервного вдосконалення якості та конкурентоспроможності дизайн-проєкту.

Критерії якості як продовження передпроєктного аналізу та авторської концепції; науково обґрунтована система оцінювання якості; контроль якості на кожному етапі виконання проєкту.

Список рекомендованих джерел

Основний: 2, 5, 6

Додатковий: 9, 12, 15

Інтернет-ресурси: 21, 22, 24, 25

Тема 10. Презентація дизайн-проєкту

Сутність і значення презентації в системі управління дизайн-проєктом. Підготовка проєкту до представлення замовнику, інвесторам, партнерам або професійній аудиторії. Формування структури презентації та аргументації проєктних рішень. Використання візуальних засобів, мультимедійних технологій і цифрових платформ для створення презентаційних матеріалів. Техніки публічного виступу та переконання. Робота із зауваженнями і запереченнями замовника. Оцінювання ефективності презентації та прийняття рішень щодо реалізації проєкту.

Дизайн-маркетингова стратегія позиціонування та просування продукту на внутрішньому та глобальному ринках як складова презентації. Презентація для міжнародної аудиторії та представлення результатів у професійному середовищі в Україні та за кордоном. Захист інтелектуальної власності під час презентації та передачі результатів: авторство, угода про нерозголошення (NDA), договір про передачу майнових прав, ліцензія. Генерування креативних форматів подачі; вибір моделі поведінки з різними аудиторіями; розв'язання проблемних ситуацій під час захисту.

Список рекомендованих джерел

Основний: 6 [с. 121–155], 7 [с. 93–130]

Додатковий: 11 [с. 60–110], 12 [с. 131–170], 14 [с. 111–145]

Інтернет-ресурси: 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30

Тема 11. Міжнародні дизайн-проекти та міжкультурна взаємодія

Сутність і значення міжнародних дизайн-проектів у глобалізованому середовищі. Особливості реалізації проектів за участю іноземних замовників, партнерів і мультикультурних команд. Міжкультурна комунікація та її вплив на управління проектом. Урахування національних, соціокультурних і поведінкових особливостей цільових аудиторій. Адаптація дизайн-рішень до вимог міжнародних ринків і глобальних трендів. Управління строками, якістю та комунікаціями в міжнародному середовищі.

Причинно-наслідкові зв'язки глобалізації та локалізації в розвитку дизайну. Захист інтелектуальної власності в міжнародних проектах: Мадридська система міжнародної реєстрації знаків, Гаазька система промислових зразків, роль WIPO. Дизайн-маркетингова стратегія виходу продукту на глобальний ринок. Культурна чутливість і соціальна відповідальність у міжнародних проектах. Представлення результатів за кордоном: міжнародні конкурси та фестивалі дизайну.

Список рекомендованих джерел

Основний: 5 [с. 381–430], 6 [с. 156–180]

Додатковий: 8 [с. 301–345], 11 [с. 166–210], 17 [с. 81–120]

Інтернет-ресурси: 21, 22, 23, 29, 30

Тема 12. Соціально відповідальні та сталі дизайн-проекти

Сутність і значення соціально відповідального та сталого підходу в управлінні дизайн-проектами. Концепція сталого дизайну та її роль у сучасних креативних індустріях. Урахування екологічних, соціальних та економічних чинників під час реалізації проекту. Принципи енергоефективності, ресурсозбереження, циркулярної економіки та екологічної безпеки. Інклюзивність, безбар'єрність і людиноцентричний підхід у дизайнерських рішеннях. Формування конкурентних переваг через відповідальний дизайн і сталий розвиток.

Причини та етапи становлення сталого дизайну; міжнародні рамки (Цілі сталого розвитку ООН, європейські вимоги до екодизайну продукції). Сталість

як чинник передпроектного аналізу та основа науково обґрунтованої авторської концепції проекту.

Список рекомендованих джерел

Основний: 4 [с. 1–60], 6 [с. 181–216], 7 [с. 131–180]

Додатковий: 11 [с. 211–224], 12 [с. 171–220], 13 [с. 86–130], 14 [с. 146–185]

Інтернет-ресурси: 22, 23, 29

5. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Основний

1. HoReCa : підручник. Т. 5. Управління проєктами в готельному та ресторанному бізнесі / А. А. Мазаракі, М. Г. Бойко, М. В. Босовська, Н. І. Ведмідь та ін. ; за ред. А. А. Мазаракі. Київ : Держ. торг.-екон. ун-т, 2023. 100 с.
2. Project Management Institute. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide). 7th ed. Newtown Square, PA : Project Management Institute, 2021. 370 p.
3. Project Management Institute. Process Groups: A Practice Guide. Newtown Square, PA : Project Management Institute, 2023.
4. ISO 21502:2020. Project, programme and portfolio management — Guidance on project management. Geneva : International Organization for Standardization, 2020.
5. Kerzner H. Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling. 13th ed. Hoboken, NJ : Wiley, 2022. 848 p.
6. Best K. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. London : Fairchild Books ; Bloomsbury Visual Arts, 2015. 216 p.
7. Brown T. Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York : Harper Business, 2019. 272 p.

Додатковий

8. Lock D. Project Management. London : Routledge, 2020. 704 p.
9. Agile Practice Guide / Project Management Institute. Newtown Square, PA : PMI, 2017. 184 p.
10. Schwaber K., Sutherland J. The Scrum Guide. 2020. 14 p.
11. Kotler P., Kartajaya H., Setiawan I. Marketing 5.0: Technology for Humanity. Hoboken : Wiley, 2021. 224 p.
12. Wheeler A. Designing Brand Identity. 5th ed. Hoboken : Wiley, 2017. 352 p.
13. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. Beverly, MA : Rockport, 2010. 272 p.
14. Best K. The Fundamentals of Design Management. Lausanne : AVA Publishing, 2010. 208 p.
15. Окорський В. П., Валюх А. М. Креативний менеджмент : підручник. Рівне : НУВГП, 2017. 344 с.
16. Литвин Ю. Проєктний менеджмент: теорія і практика. Київ, 2023. 224 с.
17. Пекар В. Різнобарвний менеджмент. Київ : Наш Формат, 2017. 200 с.

Інтернет-ресурси

18. Project Management Institute. URL: <https://www.pmi.org>
19. Scrum Guides. URL: <https://scrumguides.org>
20. IDEO Design Thinking. URL: <https://designthinking.ideo.com>
21. Interaction Design Foundation. URL: <https://www.interaction-design.org>
22. Design Council. URL: <https://www.designcouncil.org.uk>
23. World Design Organization. URL: <https://wdo.org>
24. Adobe Creative Cloud. URL: <https://www.adobe.com>
25. Figma. URL: <https://www.figma.com>
26. Canva Design School. URL: <https://www.canva.com/designschool>

- 27. Behance. URL: <https://www.behance.net>
- 28. Dribbble. URL: <https://dribbble.com>
- 29. AIGA. URL: <https://www.aiga.org>
- 30. World Intellectual Property Organization (WIPO): Madrid System; Hague System.
URL: <https://www.wipo.int>