

**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 факультету технологій
та бізнесу

(прот. № 13 від «11» 06 2026 р.)

Декан



Надія ВЕДМІДЬ

**ПРОЄКТНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ У ДИЗАЙНІ /
PROJECT MANAGEMENT IN DESIGN**

**РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE**

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

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

Робочу програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри менеджменту готельно-ресторанного бізнесу 1 червня 2026 р., протокол № 25.

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

РОБОЧА ПРОГРАМА / COURSE OUTLINE

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

Назва теми	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні заняття / МК	Самостійна робота	Форми контролю
Розділ 1. Теоретико-методологічні основи проєктного менеджменту					
Тема 1. Теоретичні основи проєктного менеджменту в дизайні	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 2. Передпроєктний аналіз у дизайні	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 3. Формування концепції дизайн-проєкту	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 4. Планування дизайн-проєкту	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 5. Бюджетування та ресурсне забезпечення дизайн-проєкту	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 6. Управління командою та комунікаціями у дизайн-проєкті	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Розділ 2. Інструменти та процеси управління проєктами					
Тема 7. Управління ризиками дизайн-проєкту	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 8. Адаптивне управління дизайн-проєктами	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 9. Управління якістю дизайн-проєкту	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР

Назва теми	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні заняття / МК	Самостійна робота	Форми контролю
Тема 10. Презентація дизайн- проєкту	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 11. Міжнародні дизайн- проєкти та міжкультурна взаємодія	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Тема 12. Соціально відповідальні та сталі дизайн- проєкти	15	2	2	11	Д, ВЗ, СР
Підсумковий модульний контроль	—	—	—	—	ІР
Разом	180 / 6	24	24	132	
Підсумковий контроль – екзамен					

Умовні скорочення: Д – участь у дискусії; ВЗ – виконання завдання; СР – самостійна робота; ІР – індивідуальна робота.

2. ТЕМАТИКА ТА ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНИХ, ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ І САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
Розділ 1. Теоретико-методологічні основи проєктного менеджменту		
Тема 1. Теоретичні основи проєктного менеджменту в дизайні		
<i>Знати:</i> – сутність, еволюцію та сучасні концепції проєктного менеджменту; – понятійно-категоріальний апарат проєктного менеджменту; – міжнародні стандарти управління проєктами (PMBOK Guide, ISO 21502, PRINCE2); – принципи, функції та процеси управління проєктами; – життєвий цикл проєкту та його основні фази; – класифікацію проєктів та особливості їх реалізації у різних сферах діяльності; – причинно-наслідкові зв'язки між розвитком дизайну,	Лекція 1. Теоретичні засади проєктного менеджменту <i>План лекції:</i> 1. Передумови виникнення та еволюція проєктного менеджменту. 2. Поняття проєкту та проєктного менеджменту. 3. Міжнародні стандарти управління проєктами (PMBOK Guide, ISO 21502, PRINCE2). 4. Життєвий цикл проєкту та групи процесів управління. 5. Домени ефективності проєктного менеджменту відповідно до PMBOK® Guide Seventh Edition. 6. Проєктний менеджмент в умовах цифрової трансформації та розвитку цифрових екосистем. 7. Еволюція управління дизайн-проєктами: від майстерні до дизайн-агенції та цифрової студії; причинно-наслідкові зв'язки розвитку дизайну і методів управління. 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	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
креативних індустрій і методів управління проектами; – роль проектного менеджменту у цифровій трансформації організацій; – сучасні тенденції розвитку проектного менеджменту в умовах цифрової економіки. <i>Вміти:</i> – ідентифікувати проекти та відмежовувати їх від операційної діяльності; – аналізувати життєвий цикл проекту, визначати основні етапи дизайн-проекту та точки контролю їх виконання; – застосовувати сучасну термінологію проектного менеджменту; – визначати ключових учасників проекту та їх функції;	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Еволюція проектного менеджменту: від інженерних проектів до цифрових екосистем. 2. Порівняльна характеристика міжнародних стандартів PMBOK, ISO 21502, PRINCE2 та IPMA. 3. Особливості застосування проектного менеджменту в дизайні. 4. Вплив цифрової трансформації та штучного інтелекту на розвиток проектного менеджменту. 5. Перспективи розвитку проектного менеджменту в Україні в умовах післявоєнного відновлення.	11
	Практичне заняття №1 <i>Сутність і життєвий цикл дизайн-проекту</i> Завдання 1. Аналіз дизайн-проекту. Оберіть один із реалізованих дизайн-проектів (брендинг, айдентика, вебдизайн, дизайн мобільного застосунку, виставковий простір, пакування, соціальний дизайн тощо). Проаналізуйте проблему, яку вирішує проект; мету та очікуваний результат; цільову аудиторію; продукт проекту; основні етапи реалізації; фактори успішності. Представте результати у вигляді структурованої таблиці. Завдання 2. Аналіз життєвого циклу дизайн-проекту. Для обраного проекту визначте етапи: ініціювання, передпроектний аналіз, розроблення концепції, проектування, реалізацію, презентацію результатів, завершення. Для	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– характеризувати процеси управління проектами відповідно до міжнародних стандартів; – пояснювати, як розвиток дизайну і технологій змінює методи управління дизайн-проектами; – оцінювати роль проектного підходу у забезпеченні конкурентоспроможності організацій.	кожного етапу визначте основні роботи, відповідальних учасників, результати та точки контролю. Побудуйте схему життєвого циклу. Завдання 3. Міні-кейс. Дизайн-студія отримала замовлення на створення айдентики нового бренду органічної косметики. Необхідно визначити мету проекту, сформулювати продукт проекту, визначити основних стейкхолдерів, окреслити обмеження проекту (час, бюджет, ресурси), сформулювати критерії успішності. Завдання 4. Порівняйте організацію роботи над айдентикою в дизайн-бюро другої половини XX ст. і в сучасній цифровій студії та поясніть, які зміни в дизайні й технологіях зумовили різницю. <i>Форма подання: структурована таблиця з аналізом дизайн-проекту, схема життєвого циклу проекту, висновки за результатами міні-кейсу та порівняльного аналізу.</i>	
Тема 2. Передпроектний аналіз у дизайні		
<i>Знати:</i> – сутність, мету, завдання та етапи передпроектного аналізу в системі управління дизайн-проектом;	Лекція 2. Передпроектний аналіз у дизайні <i>План лекції:</i> 1. Сутність і значення передпроектного аналізу в системі управління дизайн-проектом. 2. Дослідження потреб замовника та формування проектного брифу. 3. Аналіз цільової аудиторії, конкурентного середовища та дизайн-трендів; причини виникнення трендів.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– структуру проектного брифу та бізнес-обґрунтування (Business Case); – методи дослідження потреб замовника, цільової аудиторії та конкурентного середовища; – причини виникнення дизайн-трендів та їх зв'язок із розвитком технологій, культури й ринку; – функціональні, естетичні, ергономічні, технологічні та економічні чинники, що впливають на об'єкт проектування; – принципи ідентифікації стейкхолдерів; – вимоги до науково обґрунтованої авторської концепції; – сучасні цифрові інструменти та AI у передпроектному аналізі. <i>Вміти:</i>	4. Визначення стейкхолдерів, ресурсів, обмежень і критеріїв успішності дизайн-проекту. 5. Використання цифрових інструментів та AI у передпроектному аналізі. 6. Від аналізу до авторської концепції: генерування ідей і науково обґрунтоване формулювання проблеми, мети та концепції. 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	
	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Передпроектний аналіз як основа успішного дизайн-проекту. 2. Проектний бриф: структура, зміст і значення для комунікації із замовником. 3. Методи дослідження цільової аудиторії у графічному, веб- та UX/UI-дизайні. 4. Аналіз конкурентного середовища та дизайн-трендів: причини виникнення і тривалість трендів. 5. Використання AI для збору, структурування та інтерпретації даних у передпроектному аналізі.	11
	Практичне заняття №2	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– розробляти проєктний бриф і обґрунтовувати доцільність реалізації проєкту; – досліджувати цільову аудиторію та конкурентне середовище; – аналізувати всі вагомі чинники, що впливають на об'єкт проєктування; – пояснювати причинно-наслідкові зв'язки появи дизайн-трендів; – ідентифікувати ключових стейкхолдерів; – генерувати ідеї та гіпотези рішення на основі результатів аналізу; – формулювати проблему, мету та науково обґрунтовану авторську концепцію проєкту.	Передпроєктний аналіз як основа успішної реалізації дизайн-проєкту Завдання 1. Формування проєктного брифу. Обрати дизайн-проєкт (айдентика бренду, вебсайт, мобільний застосунок, пакування, соціальний дизайн). Розробити бриф, у якому визначити замовника, проблему, мету, очікуваний результат, цільову аудиторію, функціональні й естетичні вимоги, строки, бюджетні обмеження, критерії успішності. Завдання 2. Аналіз конкурентного середовища. Проаналізувати не менше трьох аналогічних дизайн-проєктів: сильні й слабкі сторони, стильові рішення, функціональність, відповідність потребам користувачів і сучасним дизайн-трендам. Результати подати в порівняльній таблиці. Завдання 3. Дослідження цільової аудиторії. Розробити профіль користувача за методом Persona: вік, професія, стиль життя, потреби, мотивація, проблеми, очікування, критерії вибору продукту. Обґрунтувати, як ці дані впливають на дизайн-концепцію. Завдання 4. Карта стейкхолдерів дизайн-проєкту. Визначити ключових учасників проєкту (замовник, дизайнер, проєктний менеджер, маркетолог, розробник, друкарня, кінцевий користувач тощо) та побудувати Stakeholder Map за рівнем впливу та зацікавленості. Завдання 5. SWOT-аналіз дизайн-проєкту. Визначити сильні та слабкі сторони, можливості й загрози майбутнього проєкту та обґрунтувати вплив результатів на подальші проєктні рішення. Завдання 6. Використання AI у передпроєктному аналізі. За допомогою ChatGPT, Gemini, Copilot або іншого AI-інструменту сформулювати перелік	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	питань для інтерв'ю із замовником, структуру брифу, можливі ризики проєкту та рекомендації щодо їх мінімізації. Завдання 7. На основі результатів аналізу сформулювати проблему, мету й авторську концепцію проєкту (5–7 речень) та запропонувати три ідеї-гіпотези рішення. <i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів із таблицями, схемами, Persona, Stakeholder Map, SWOT-аналізом, авторською концепцією та висновками.</i>	
Тема 3. Формування концепції дизайн-проєкту		
<i>Знати:</i> – сутність і значення концепції дизайн-проєкту; – методи генерації творчих ідей; – принципи дизайн-мислення (Design Thinking); – інструменти формування концепції (moodboard, styleboard, creative direction); – підходи до розроблення ціннісної пропозиції дизайн-проєкту; – вимоги до науково обґрунтованої авторської	Лекція 3. Формування концепції дизайн-проєкту <i>План лекції:</i> 1. Концепція як основа успішного дизайн-проєкту. 2. Методи генерації творчих ідей у дизайні. 3. Design Thinking як інструмент формування концепції. 4. Формування ціннісної пропозиції дизайн-проєкту. 5. Moodboard, Styleboard та Creative Direction у розробленні концепції. 6. Використання цифрових технологій та AI у створенні концептуальних рішень. 7. Науково обґрунтована авторська концепція: зв'язок із передпроектним аналізом і генезою стилістичних напрямів. 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]	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
концепції та її зв'язок із передпроектним аналізом; – генезу стилістичних напрямів дизайну як підґрунтя концептуальних рішень; – можливості цифрових платформ та технологій штучного інтелекту під час формування концепції. <i>Вміти:</i> – генерувати ідеї із застосуванням методів креативного мислення; – розробляти науково обґрунтовану авторську концепцію дизайн-проєкту відповідно до результатів передпроектного аналізу та потреб замовника; – обґрунтовувати стилістичний напрям концепції через його генезу та актуальні тренди;	Інтернет-ресурси: 20, 24, 25, 26	
	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Методологія Design Thinking у створенні дизайн-проєктів. 2. Інструменти генерації креативних ідей (Brainstorming, SCAMPER, Mind Mapping, Crazy 8's). 3. Moodboard як засіб візуалізації концепції. 4. Формування ціннісної пропозиції дизайн-проєкту. 5. Використання генеративного штучного інтелекту для створення концепцій та візуальних рішень.	11
	Практичне заняття № 3 Формування концепції дизайн-проєкту Завдання 1. Генерація концептуальної ідеї. Оберіть тему дизайн-проєкту (айдентика, вебдизайн, мобільний застосунок, пакування, соціальний дизайн тощо). За допомогою одного з методів креативного мислення (Brainstorming, SCAMPER, Mind Mapping, Crazy 8's) сформууйте не менше трьох альтернативних концепцій та обґрунтуйте вибір найкращої. Завдання 2. Розроблення Moodboard та Styleboard, які відображають стилістичний напрям, кольорову палітру, типографіку, композиційні рішення, референси та візуальний характер майбутнього дизайн-проєкту.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– формувати moodboard та styleboard; – створювати ціннісну пропозицію; – використовувати AI-інструменти для пошуку та візуалізації концептуальних рішень; – презентувати та аргументувати концепцію дизайн-проєкту.	Завдання 3. Формування ціннісної пропозиції. Використовуючи Value Proposition Canvas, визначте потреби цільової аудиторії, ключові переваги майбутнього продукту та сформуйте ціннісну пропозицію. Завдання 4. Використання AI для створення концепції. За допомогою ChatGPT, Adobe Firefly, Midjourney, Microsoft Designer або іншого AI-інструменту створіть варіант концепції, порівняйте його з власною концепцією та оцініть переваги й обмеження використання AI. Завдання 5. Обґрунтування стилістичного напрямку. Поясніть, звідки походить обраний стилістичний напрям концепції, які причини зумовили його актуальність сьогодні і як це підтверджує доцільність рішення. Завдання 6. Презентація концепції: обґрунтування вибору дизайнерського рішення, moodboard, styleboard, ціннісна пропозиція та очікувані результати реалізації проєкту. <i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів із результатами виконання всіх завдань, ілюстративними матеріалами, схемами та посиланнями на використані джерела.</i>	
Тема 4. Планування дизайн-проєкту		
<i>Знати:</i> – сутність і значення планування в системі управління дизайн-проєктом;	Лекція 4. Планування дизайн-проєкту <i>План лекції:</i> 1. Планування як ключова функція проєктного менеджменту в дизайні. 2. Формування цілей, результатів та обсягу робіт дизайн-проєкту. 3. Структура декомпозиції робіт (Work Breakdown Structure, WBS).	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– методи визначення цілей, результатів і обсягу робіт проєкту; – принципи побудови структури декомпозиції робіт (WBS); – підходи до календарного планування та визначення критичного шляху; – типові проблеми планування та способи їх розв'язання; – зв'язок плану з передпроектним аналізом і концепцією проєкту; – сучасні цифрові інструменти управління проєктами (Trello, Jira, Asana, Notion, Microsoft Project); – основи Agile та Scrum у плануванні дизайн-проєктів. <i>Вміти:</i> – визначати цілі та очікувані результати дизайн-проєкту на	4. Календарне планування, дорожня карта (Roadmap) та контрольні точки проєкту. 5. Цифрові інструменти управління дизайн-проєктами (Trello, Jira, Asana, Notion, Microsoft Project). 6. Agile, Scrum та Kanban у плануванні дизайн-проєктів. 7. Проблеми планування (ресурси, строки, залежності, критичний шлях) та їх розв'язання; зв'язок плану з передпроектним аналізом і концепцією. 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	
	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Методи планування дизайн-проєктів. 2. Використання WBS і Roadmap у творчих проєктах. 3. Agile та Scrum у діяльності дизайн-команд. 4. Переваги цифрових платформ управління проєктами. 5. Планування проєктів із використанням технологій штучного інтелекту.	11
	Практичне заняття №4 <i>Планування реалізації дизайн-проєкту</i>	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
основі передпроектного аналізу та концепції; – формувати WBS, roadmap і календарний план; – визначати контрольні точки (milestones) і контролювати виконання етапів; – виявляти проблеми плану (перевантаження ресурсів, нереальні строки, залежності) та пропонувати рішення; – використовувати цифрові платформи для планування та координації проєктної діяльності; – застосовувати Agile-підходи в управлінні дизайн-проєктами.	Завдання 1. Побудова структури декомпозиції робіт (WBS). Для обраного дизайн-проєкту (брендинг, вебсайт, UX/UI-дизайн, мобільний застосунок, пакування тощо) сформуєте WBS із розподілом проєкту на основні етапи, роботи та результати. Завдання 2. Розроблення календарного плану із зазначенням тривалості робіт, їх послідовності, контрольних точок (milestones) та відповідальних виконавців. Завдання 3. Створення Roadmap дизайн-проєкту, що відображає основні етапи реалізації, очікувані результати та взаємозв'язки між ними. Завдання 4. Планування проєкту у цифровому середовищі. Створіть проєкт у Trello, Jira, Asana або Notion, сформуєте дошку завдань, визначте статуси виконання, дедлайни, виконавців та пріоритетність робіт. Завдання 5. Використання AI для планування. За допомогою ChatGPT або іншого AI-інструменту сформуєте перелік основних етапів реалізації дизайн-проєкту, порівняйте його із власним планом та оцініть можливості використання AI. Завдання 6. Виявлення проблем плану. Визначте щонайменше три проблеми у складеному плані (перевантаження виконавця, нереальні строки, критичні залежності) та запропонуйте способи їх розв'язання. <i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів, що містить WBS, календарний план (діаграма Ганта), Roadmap, скріншоти цифрової дошки проєкту, аналіз проблем плану та висновки.</i>	
Тема 5. Бюджетування та ресурсне забезпечення дизайн-проєкту		

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> – сутність і значення бюджетування та ресурсного забезпечення в системі управління дизайн-проектом; – методи оцінювання вартості дизайн-проекту; – принципи планування фінансових, кадрових, матеріальних та інформаційних ресурсів; – підходи до формування кошторису; – методи контролю витрат, план-факт аналізу за етапами та оцінювання економічної ефективності дизайн-проекту; – можливості цифрових сервісів та технологій штучного інтелекту для планування бюджету. <i>Вміти:</i>	Лекція 5. Бюджетування та ресурсне забезпечення дизайн-проекту <i>План лекції:</i> 1. Бюджетування як складова управління дизайн-проектом. 2. Планування фінансових, матеріальних, кадрових та інформаційних ресурсів. 3. Методи оцінювання вартості дизайн-проекту. 4. Формування кошторису та контроль витрат; план-факт аналіз за етапами. 5. Оцінювання економічної ефективності дизайн-проекту. 6. Цифрові сервіси та технології штучного інтелекту в бюджетуванні дизайн-проектів. 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	2
	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Методи оцінювання вартості дизайн-проектів. 2. Планування ресурсів у креативних індустріях. 3. Управління бюджетом та оптимізація витрат дизайн-проекту. 4. Особливості фінансування дизайн-проектів різних типів. 5. Використання AI та цифрових сервісів для прогнозування витрат і контролю бюджету.	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– формувати бюджет дизайн-проєкту; – визначати потребу в ресурсах; – розраховувати орієнтовну вартість виконання проєкту; – аналізувати структуру витрат; – контролювати виконання етапів проєкту за бюджетними показниками; – оцінювати економічну доцільність проєкту; – застосовувати цифрові інструменти для планування та контролю бюджету.	Практичне заняття №5 <i>Бюджетування та ресурсне забезпечення дизайн-проєкту</i> Завдання 1. Формування бюджету дизайн-проєкту. Для обраного дизайн-проєкту розробіть бюджет, визначивши основні статті витрат: оплата праці, програмне забезпечення, матеріали, друк (за потреби), маркетингові витрати, резервний фонд та інші витрати. Завдання 2. Планування ресурсного забезпечення. Складіть план людських, матеріальних, інформаційних, технічних та фінансових ресурсів із зазначенням відповідальних виконавців. Завдання 3. Оцінювання економічної ефективності. Розрахуйте орієнтовну собівартість проєкту, очікуваний дохід (за наявності комерційної складової), прогнозований фінансовий результат та обґрунтуйте економічну доцільність реалізації проєкту. Завдання 4. Аналіз ризиків перевищення бюджету: можливі причини, вплив на реалізацію проєкту, заходи щодо мінімізації фінансових ризиків. Завдання 5. Використання цифрових сервісів та AI. За допомогою Microsoft Excel, Google Sheets, Notion AI, ChatGPT або іншого інструменту сформууйте кошторис, виконайте прогнозування витрат і підготуйте рекомендації щодо оптимізації бюджету. Завдання 6. План-факт контроль. Для умовного проміжного етапу проєкту зіставте планові й фактичні витрати та запропонуйте коригувальні рішення. <i>Форма подання: структурований документ 6–8 сторінок, що містить бюджет проєкту, план ресурсного забезпечення, кошторис, аналіз</i>	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	<i>фінансових ризиків, план-факт аналіз, результати оцінювання економічної ефективності та висновки.</i>	
Тема 6. Управління командою та комунікаціями у дизайн-проекті		
Знати: – сутність і значення командної роботи в системі управління дизайн-проектом; – принципи формування проектної команди; – ролі та відповідальність учасників дизайн-проекту; – сучасні моделі лідерства; – методи організації внутрішніх і зовнішніх комунікацій; – моделі поведінки у взаємодії з представниками інших професійних груп; – етичні засади та принципи соціально відповідального управління командою; – цифрові платформи командної взаємодії;	Лекція 6. Управління командою та комунікаціями у дизайн-проекті <i>План лекції:</i> 1. Команда дизайн-проекту: склад, ролі та відповідальність учасників. 2. Лідерство і командна взаємодія у творчому середовищі. 3. Планування та організація комунікацій у дизайн-проекті. 4. Управління конфліктами та мотивація команди. 5. Цифрові інструменти командної взаємодії (Slack, Microsoft Teams, Trello, Notion, Miro, Figma). 6. Особливості комунікації із замовником та презентації проміжних результатів дизайн-проекту. 7. Моделі поведінки у взаємодії з іншими професійними групами; етика та соціальна відповідальність в управлінні командою. 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	2
	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i>	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– підходи до управління конфліктами та мотивації творчих команд. <i>Вміти:</i> – формувати команду дизайн-проєкту; – розподіляти ролі та відповідальність між учасниками; – розробляти план комунікацій і систему звітності для контролю етапів; – обирати модель поведінки у взаємодії із замовником, підрядниками та фахівцями інших професійних груп; – діяти соціально відповідально в управлінні командою; – застосовувати цифрові сервіси командної роботи; – виявляти й вирішувати конфліктні ситуації та	1. Особливості роботи креативних команд у дизайн-проєктах. 2. Сучасні моделі лідерства в управлінні творчими проєктами. 3. Цифрові інструменти командної взаємодії та спільного проєктування. 4. Комунікації із замовником на різних етапах реалізації дизайн-проєкту. 5. Методи запобігання та врегулювання конфліктів у проєктній команді. Практичне заняття № 6 <i>Управління командою та комунікаціями</i> Завдання 1. Формування команди дизайн-проєкту: ролі (керівник проєкту, артдиректор, графічний дизайнер, UX/UI-дизайнер, копірайтер, маркетолог, розробник тощо), функції, відповідальність та очікувані результати роботи кожного учасника. Завдання 2. Розроблення матриці відповідальності (RACI Matrix) для основних етапів реалізації дизайн-проєкту. Завдання 3. План комунікацій: учасники, канали взаємодії, періодичність зустрічей, форми звітності та інструменти цифрової взаємодії. Завдання 4. Аналіз конфліктної ситуації (між замовником і дизайнером, між членами команди або через зміну вимог): причини конфлікту та шляхи його конструктивного вирішення. Завдання 5. Організація командної роботи у цифровому середовищі (Microsoft Teams, Slack, Notion або інша платформа): розподіл завдань і система контролю виконання робіт. Завдання 6. Рольова гра «Переговори з підрядником»: погодження технічних вимог із друкарнею та розробником, вибір моделі поведінки й аргументації.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
забезпечувати продуктивну співпрацю учасників проєкту.	<i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів, що містить організаційну структуру команди, RACI-матрицю, план комунікацій, аналіз конфліктної ситуації, висновки рольової гри та результати організації командної взаємодії.</i>	
Розділ 2. Інструменти та процеси управління проєктами		
Тема 7. Управління ризиками дизайн-проєкту		
<i>Знати:</i> – сутність ризиків та невизначеності у дизайн-проєктах; – класифікацію ризиків (творчі, фінансові, часові, технологічні, юридичні, комунікаційні, репутаційні, соціальні, етичні, екологічні); – методи ідентифікації, якісного та кількісного оцінювання ризиків; – принципи формування реєстру ризиків (Risk Register); – стратегії реагування на ризики;	Лекція 7. Управління ризиками дизайн-проєкту <i>План лекції:</i> 1. Сутність ризиків у системі управління дизайн-проєктом. 2. Класифікація ризиків дизайн-проєктів. 3. Методи ідентифікації, аналізу та оцінювання ризиків. 4. Формування реєстру ризиків (Risk Register). 5. Стратегії реагування та моніторинг ризиків. 6. Використання цифрових технологій і штучного інтелекту для прогнозування та управління ризиками. 7. Соціальні, етичні та екологічні ризики; ризики як чинники передпроєктного аналізу. 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] Інтернет-ресурси: 18, 22, 25	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– особливості управління ризиками авторського права та інтелектуальної власності; – можливості цифрових інструментів і технологій штучного інтелекту для прогнозування ризиків. <i>Вміти:</i> – ідентифікувати ризики дизайн-проєкту, зокрема соціальні та екологічні; – враховувати ризики як чинники передпроектного аналізу та концепції; – оцінювати ймовірність їх виникнення та можливі наслідки; – формувати реєстр ризиків; – розробляти заходи щодо мінімізації ризиків; – застосовувати матрицю оцінювання ризиків;	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Особливості ризиків у креативних індустріях. 2. Ризики порушення авторського права та інтелектуальної власності. 3. Репутаційні ризики у сфері дизайну. 4. Цифрові інструменти управління ризиками. 5. Використання AI для прогнозування ризиків дизайн-проєктів.	11
	Практичне заняття №7 <i>Управління ризиками дизайн-проєкту</i> Завдання 1. Ідентифікація ризиків. Для обраного дизайн-проєкту визначте не менше 10 потенційних ризиків, згрупувавши їх за видами: творчі, фінансові, часові, технічні, комунікаційні, юридичні, репутаційні, соціальні та екологічні. Завдання 2. Побудова матриці ризиків (Risk Matrix) за критеріями ймовірності виникнення та ступеня впливу; визначення пріоритетності ризиків. Завдання 3. Формування Risk Register: опис ризику, причини виникнення, ймовірність, наслідки, відповідальний виконавець, заходи реагування та резервний план дій. Завдання 4. Аналіз ризиків інтелектуальної власності: використання шрифтів, фотографій, графічних елементів, AI-згенерованих зображень та інших об'єктів авторського права; способи мінімізації.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– контролювати етапи проекту через моніторинг ризиків; – використовувати цифрові інструменти для прийняття управлінських рішень.	Завдання 5. Використання AI для аналізу ризиків: порівняння згенерованого переліку ризиків із власним аналізом. Завдання 6. Оцінка соціальних та екологічних наслідків проєктних рішень і заходи з їх мінімізації. <i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів, що містить матрицю ризиків, реєстр ризиків, аналіз ризиків інтелектуальної власності, соціальних та екологічних ризиків і пропозиції щодо їх мінімізації.</i>	
Тема 8. Адаптивне управління дизайн-проєктами		
<i>Знати:</i> – сутність адаптивного управління дизайн-проєктами; – відмінності традиційного, гнучкого та гібридного підходів; – принципи Agile, Scrum, Kanban у креативних проєктах; – особливості управління змінами вимог замовника; – інструменти пріоритизації завдань, backlog, sprint, review, retrospective;	Лекція 8. Адаптивне управління дизайн-проєктами <i>План лекції:</i> 1. Сутність адаптивного управління дизайн-проєктами. 2. Традиційний, гнучкий та гібридний підходи до управління проєктами. 3. Agile-принципи у креативних індустріях. 4. Scrum у роботі дизайн-команд: ролі, артефакти, події. 5. Kanban як інструмент візуалізації та контролю виконання завдань. 6. Управління змінами, ітераціями та зворотним зв'язком у дизайн-проєкті; Definition of Done як механізм контролю етапів. 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	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– механізми контролю етапів в адаптивних проєктах (Definition of Done); – цифрові платформи адаптивного управління дизайн-проєктами. <i>Вміти:</i> – обирати доцільний підхід до управління дизайн-проєктом; – формувати backlog завдань; – планувати sprint і визначати критерії завершення; – використовувати Kanban-дошку; – реагувати на зміни вимог замовника; – організовувати review-процеси та зворотний зв'язок; – контролювати виконання етапів адаптивного проєкту;	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Agile-підходи у креативних індустріях. 2. Scrum як метод управління командною роботою у дизайн-проєктах. 3. Kanban-дошка як інструмент контролю виконання творчих завдань. 4. Управління змінами вимог замовника у дизайн-проєкті. 5. Цифрові сервіси для адаптивного управління: Trello, Jira, Asana, Notion, ClickUp.	11
	Практичне заняття №8 <i>Адаптивне управління дизайн-проєктом</i> Завдання 1. Вибір підходу до управління дизайн-проєктом (традиційний, Agile або гібридний) з урахуванням рівня невизначеності, творчої складової, змінності вимог замовника, строків та ресурсів. Завдання 2. Формування Product Backlog / Project Backlog: перелік завдань, user stories або функціональних вимог, пріоритетність, очікуваний результат, відповідальні виконавці. Завдання 3. Планування Sprint: мета, перелік завдань, тривалість, відповідальні, очікувані результати, критерії завершення (Definition of Done). Завдання 4. Побудова Kanban-дошки з колонками «Backlog», «To Do», «In Progress», «Review», «Done» із зазначенням дедлайнів, виконавців і статусів. Завдання 5. Управління змінами вимог замовника: вплив змін на строки, бюджет, якість, команду; алгоритм погодження змін та оновлення плану.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– застосовувати цифрові інструменти для адаптивного управління дизайн-командою.	Завдання 6. Sprint Review та Retrospective: звіт про виконане, проблеми, необхідні зміни та висновки для наступної ітерації. <i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів зі скріншотом Kanban-дошки, backlog, sprint-планом, аналізом змін та висновками.</i>	
Тема 9. Управління якістю дизайн-проєкту		
<i>Знати:</i> – сутність і значення управління якістю дизайн-проєкту; – поняття якості дизайнерського продукту та критерії її оцінювання; – вимоги до функціональності, естетики, ергономічності, інноваційності та відповідності потребам замовника; – зв'язок критеріїв якості з передпроєктним аналізом і концепцією; – методи контролю якості проєктних робіт на кожному етапі;	Лекція 9. Управління якістю дизайн-проєкту <i>План лекції:</i> 1. Сутність і значення управління якістю в системі реалізації дизайн-проєкту. 2. Критерії оцінювання якості дизайнерського продукту. 3. Методи контролю якості виконання проєктних робіт. 4. Контроль відповідності дизайн-рішень вимогам замовника та бренд-стандартам. 5. Цифрові інструменти оцінювання та вдосконалення якості дизайн-проєкту. 6. Оцінювання задоволеності замовника та кінцевих користувачів. 7. Критерії якості як продовження передпроєктного аналізу та концепції; контроль якості за етапами. Список рекомендованих джерел Основний: 2, 5, 6 Додатковий: 9, 12, 15 Інтернет-ресурси: 21, 22, 24, 25	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– принципи розроблення критеріїв прийняття результатів проєкту; – сучасні цифрові інструменти оцінювання якості дизайнерських рішень. <i>Вміти:</i> – визначати науково обґрунтовані критерії якості дизайн-проєкту на основі брифу, передпроєктного аналізу та концепції; – здійснювати контроль якості на різних етапах реалізації проєкту; – розробляти чек-листи оцінювання якості; – аналізувати відповідність проєкту вимогам замовника та бренд-стандартам; – оцінювати задоволеність користувачів;	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Сучасні підходи до оцінювання якості дизайн-проєктів. 2. Бренд-стандарти як інструмент забезпечення якості. 3. UX/UI-аудит цифрових продуктів. 4. Методи оцінювання задоволеності користувачів дизайнерськими рішеннями. 5. Використання AI для аналізу та вдосконалення якості дизайн-проєктів.	11
	Практичне заняття №9 Управління якістю дизайн-проєкту Завдання 1. Розроблення критеріїв оцінювання якості (функціональність, естетичність, ергономічність, інноваційність, відповідність технічному завданню, потребам замовника та користувачів). Завдання 2. Розроблення чек-листа контролю якості: показники, критерії перевірки, способи оцінювання та відповідальні особи. Завдання 3. Експертне оцінювання дизайн-рішення (логотипу, вебсайту, мобільного застосунку, пакування тощо): сильні та слабкі сторони, відповідність бренд-стандартам і вимогам замовника, рекомендації. Завдання 4. Оцінювання задоволеності користувачів: анкета або форма опитування та система узагальнення результатів. Завдання 5. Використання цифрових інструментів та AI (Figma, Adobe XD, Maze, ChatGPT) для аналізу якості та підготовки рекомендацій.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– формувати рекомендації щодо підвищення якості дизайн-проєкту.	Завдання 6. Матриця відповідності: звести критерії якості з вимогами брифу, результатами передпроєктного аналізу та концепцією проєкту. <i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів, що містить критерії оцінювання, чек-лист якості, результати експертного аналізу, матрицю відповідності, інструменти оцінювання задоволеності користувачів та пропозиції щодо підвищення якості.</i>	
Тема 10. Презентація дизайн-проєкту		
<i>Знати:</i> – сутність і значення презентації дизайн-проєкту в системі проєктного менеджменту; – принципи підготовки проєкту до представлення замовнику, інвесторам, партнерам або професійній аудиторії, зокрема міжнародній; – структуру та логіку побудови ефективної презентації; – методи аргументації проєктних рішень і принципи сторітелінгу; – засади дизайн-маркетингової стратегії позиціонування та	Лекція 10. Презентація дизайн-проєкту <i>План лекції:</i> 1. Презентація як завершальний етап управління дизайн-проєктом. 2. Підготовка дизайн-проєкту до представлення замовнику, інвесторам, партнерам або професійній аудиторії. 3. Структура презентації дизайн-проєкту та логіка аргументації проєктних рішень. 4. Презентація-пропозиція проєкту та сторітелінг у представленні дизайн-концепції. 5. Цифрові інструменти підготовки презентаційних матеріалів: Figma, Canva, Adobe. 6. Техніки публічного виступу, переконання та робота із зауваженнями замовника. 7. Оцінювання ефективності презентації та прийняття рішень щодо реалізації проєкту.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
просування продукту на внутрішньому та глобальному ринках; – способи захисту інтелектуальної власності під час презентації та передачі результатів; – можливості цифрових платформ Figma, Canva, Adobe для створення презентаційних матеріалів; – техніки публічного виступу, переконання та ведення професійної дискусії; – методи роботи із зауваженнями й запереченнями замовника. <i>Вміти:</i> – готувати дизайн-проект до професійної презентації, генеруючи креативні формати подачі;	8. Дизайн-маркетингова стратегія у презентації; презентація для міжнародної аудиторії; захист інтелектуальної власності під час презентації та передачі результатів. 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	
	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Презентація дизайн-проєкту як інструмент професійної комунікації. 2. Сторітелінг у представленні дизайн-концепції. 3. Візуальна аргументація проєктних рішень. 4. Цифрові платформи для підготовки презентацій дизайн-проєктів. 5. Робота із запереченнями замовника під час презентації. 6. Захист авторських прав дизайнера під час презентації концепцій: NDA, передача прав, ліцензія.	11
	Практичне заняття №10 <i>Презентація дизайн-проєкту</i> Завдання 1. Розробити структуру презентації обраного дизайн-проєкту, визначивши мету, цільову аудиторію, ключові повідомлення та очікуваний результат.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– формувати логічну структуру презентації та аргументовано представляти проєктні рішення; – обґрунтовувати стратегію позиціонування та просування продукту на внутрішньому та глобальному ринках; – представляти результати в професійному середовищі в Україні та за кордоном; – забезпечувати захист інтелектуальної власності під час презентації та передачі результатів; – використовувати сторітелінг і цифрові інструменти; – обирати модель поведінки з різними аудиторіями, відповідати на запитання та розв'язувати проблемні ситуації під час захисту; – оцінювати ефективність презентації.	Завдання 2. Підготувати презентацію-пропозицію дизайн-проєкту для замовника, інвестора або професійної аудиторії. Завдання 3. Обґрунтувати проєктні рішення: концепцію, ціннісну пропозицію, візуальну стилістику, функціональні переваги та очікуваний ефект, а також коротку стратегію позиціонування та просування продукту на внутрішньому і зовнішньому ринках. Завдання 4. Використати інструменти Figma, Canva, Adobe або інші цифрові платформи для створення презентаційних матеріалів; підготувати англomовну версію ключових слайдів. Завдання 5. Змоделювати ситуацію захисту дизайн-проєкту перед замовником, підготувати відповіді на можливі зауваження та заперечення. Завдання 6. Скласти перелік умов щодо прав інтелектуальної власності для договору із замовником (авторство, передача майнових прав, використання ескізів, що не були обрані). <i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів із візуальними матеріалами, аргументацією проєктних рішень, англomовними ключовими слайдами, умовами щодо прав інтелектуальної власності та висновками.</i>	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
Тема 11. Міжнародні дизайн-проекти та міжкультурна взаємодія		
<i>Знати:</i> – сутність і значення міжнародних дизайн-проектів у глобалізованому середовищі; – причинно-наслідкові зв'язки глобалізації та локалізації в розвитку дизайну; – особливості реалізації проектів за участю іноземних замовників, партнерів і мультикультурних команд; – принципи міжкультурної комунікації та її вплив на управління дизайн-проектами; – особливості організації дистанційної роботи міжнародних команд; – міжнародні системи захисту інтелектуальної власності (Мадридська, Гаазька системи, WIPO);	Лекція 11. Міжнародні дизайн-проекти та міжкультурна взаємодія <i>План лекції:</i> 1. Сутність і особливості міжнародних дизайн-проектів у глобалізованому середовищі. 2. Організація взаємодії із закордонними замовниками, партнерами та мультикультурними командами. 3. Міжкультурна комунікація як чинник успішного управління дизайн-проектами. 4. Управління дистанційними командами та адаптація дизайн-рішень до вимог міжнародних ринків. 5. Урахування соціокультурних особливостей цільових аудиторій, глобальних трендів і міжнародних стандартів під час реалізації дизайн-проектів. 6. Захист інтелектуальної власності в міжнародних проектах (Мадридська і Гаазька системи, WIPO). 7. Дизайн-маркетингова стратегія виходу на глобальний ринок; міжнародні конкурси дизайну як форма представлення результатів. 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	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– засади дизайн-маркетингової стратегії виходу на глобальний ринок; – підходи до адаптації дизайн-рішень відповідно до національних, соціокультурних і поведінкових особливостей цільових аудиторій; – принципи управління строками, якістю та комунікаціями в міжнародному проєктному середовищі. <i>Вміти:</i> – аналізувати умови реалізації міжнародних дизайн-проєктів; – обирати модель поведінки та організовувати ефективну комунікацію з іноземними замовниками, партнерами та мультикультурними командами; – адаптувати дизайн-рішення до вимог міжнародних ринків і	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Особливості реалізації міжнародних дизайн-проєктів у глобальному середовищі [5, с. 381–430; 21]. 2. Міжкультурна комунікація та її вплив на ефективність управління дизайн-проєктами [6, с. 156–180; 22]. 3. Організація роботи мультикультурних і дистанційних команд у міжнародних дизайн-проєктах [8, с. 301–345; 23]. 4. Адаптація дизайн-рішень до вимог міжнародних ринків, національних і соціокультурних особливостей цільових аудиторій [11, с. 166–210; 29]. 5. Використання цифрових платформ і міжнародних практик управління комунікаціями, строками та якістю в міжнародних дизайн-проєктах [17, с. 81–120; 21, 22]. 6. Міжнародна реєстрація знаків для товарів і послуг за Мадридською системою [30].	11
	Практичне заняття №11 <i>Міжнародні дизайн-проєкти та міжкультурна взаємодія</i> Завдання 1. Обрати дизайн-проєкт, орієнтований на міжнародний ринок (айдентика бренду, вебсайт, мобільний застосунок, пакування, соціальний або графічний дизайн), та визначити його цільову міжнародну аудиторію. Завдання 2. Проаналізувати соціокультурні, національні та поведінкові особливості обраного ринку й визначити їх вплив на дизайнерські рішення.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
соціокультурних особливостей користувачів, діючи соціально відповідально та з культурною чутливістю; – визначати спосіб захисту інтелектуальної власності на зарубіжному ринку; – формувати дизайн-маркетингову стратегію виходу на глобальний ринок; – представляти результати на міжнародних конкурсах і фестивалях; – управляти строками, якістю та комунікаціями в міжнародних дизайн-проектах.	Завдання 3. Розробити модель взаємодії між замовником, дизайн-командою та іншими стейкхолдерами в умовах міжнародного проекту, визначивши канали комунікації, ролі та відповідальність учасників. Завдання 4. Запропонувати рекомендації щодо адаптації дизайн-рішень до міжнародного ринку, організації дистанційної командної роботи та управління строками, якістю й комунікаціями. Завдання 5. Визначити спосіб захисту фірмового знака на обраному зарубіжному ринку, коротку стратегію виходу на ринок і план участі проекту в міжнародному конкурсі дизайну. <i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів, що містить аналіз міжнародного ринку, характеристику цільової аудиторії, модель взаємодії стейкхолдерів, рекомендації щодо адаптації дизайн-рішень, план захисту ІВ і виходу на ринок та висновки.</i>	
Тема 12. Соціально відповідальні та сталі дизайн-проекти		
<i>Знати:</i> – сутність і значення соціально відповідального та сталого	Лекція 12. Соціально відповідальні та сталі дизайн-проекти <i>План лекції:</i> 1. Сутність і значення соціально відповідального та сталого підходу в управлінні дизайн-проектами.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
підходу в управлінні дизайн-проєктами; – причини та етапи становлення сталого дизайну; – концепцію сталого дизайну та міжнародні рамки сталого розвитку (ЦСР ООН, європейські вимоги); – екологічні, соціальні й економічні чинники, що впливають на реалізацію дизайн-проєктів; – принципи енергоефективності, ресурсозбереження, циркулярної економіки та екологічної безпеки; – підходи до забезпечення інклюзивності, безбар'єрності та людиноцентричності дизайнерських рішень; – сучасні тенденції відповідального дизайну та їх	2. Концепція сталого дизайну та принципи сталого розвитку в креативних індустріях. 3. Урахування екологічних, соціальних та економічних чинників під час реалізації дизайн-проєктів. 4. Принципи енергоефективності, ресурсозбереження, циркулярної економіки та екологічної безпеки у дизайнерських рішеннях. 5. Інклюзивність, безбар'єрність, людиноцентричний підхід і формування конкурентних переваг через відповідальний дизайн. 6. Причини становлення сталого дизайну; міжнародні рамки (ЦСР ООН, європейські вимоги); сталість у передпроєктному аналізі та концепції. 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	
	Самостійна робота студентів <i>Аналітичне опрацювання рекомендованих джерел для поглиблення теоретичних знань за темами:</i> 1. Концепція сталого дизайну та її роль у розвитку сучасних креативних індустрій [4, с. 1–60; 22]. 2. Екологічні, соціальні та економічні аспекти реалізації дизайн-проєктів [6, с. 181–216; 23]. 3. Принципи циркулярної економіки, енергоефективності та ресурсозбереження у дизайні [7, с. 131–180; 29].	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
роль у формуванні конкурентних переваг проєктів. <i>Вміти:</i> – застосовувати принципи сталого розвитку під час управління дизайн-проєктами, враховуючи міжнародні вимоги; – включати чинники сталості до передпроєктного аналізу та формувати на їх основі науково обґрунтовану концепцію; – оцінювати екологічні, соціальні та економічні наслідки проєктних рішень; – інтегрувати принципи енергоефективності, ресурсозбереження та циркулярної економіки у процес проєктування; – розробляти інклюзивні та безбар'єрні дизайнерські рішення;	4. Інклюзивний, безбар'єрний та людиноцентричний дизайн як складові соціальної відповідальності [12, с. 171–220; 13, с. 86–130]. 5. Формування конкурентних переваг організацій через впровадження принципів сталого та відповідального дизайну [11, с. 211–224; 14, с. 146–185].	
	Практичне заняття №12 <i>Соціально відповідальні та сталі дизайн-проєкти</i> Завдання 1. Обрати дизайн-проєкт (графічний дизайн, вебдизайн, UX/UI, пакування, соціальний дизайн тощо) та оцінити його відповідність принципам сталого розвитку. Завдання 2. Проаналізувати екологічні, соціальні та економічні чинники, що впливають на реалізацію проєкту, і запропонувати заходи щодо мінімізації негативного впливу на довкілля. Завдання 3. Розробити рекомендації щодо впровадження принципів енергоефективності, ресурсозбереження, циркулярної економіки, інклюзивності та безбар'єрності в обраному дизайн-проєкті. Завдання 4. Обґрунтувати, як використання принципів соціально відповідального та сталого дизайну сприятиме підвищенню конкурентоспроможності проєкту, створенню цінності для користувачів і досягненню Цілей сталого розвитку. Завдання 5. Сформулювати науково обґрунтовану концепцію сталого редизайну обраного проєкту з урахуванням результатів аналізу та міжнародних вимог.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
– діяти соціально відповідально; – формувати рекомендації щодо підвищення сталості та конкурентоспроможності дизайн-проектів.	<i>Форма подання: презентація 10–12 слайдів з оцінкою проєкту, рекомендаціями та концепцією сталого редизайну.</i>	
Разом		180

* Навчальна діяльність включає план лекції, список рекомендованих джерел, теми самостійної роботи студентів і завдання практичного заняття.

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Оцінювання результатів навчання студентів з дисципліни «Проектний менеджмент у дизайні» передбачає проведення таких контрольних заходів:

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
Поточний (семестровий) контроль	Оцінювання результатів навчання протягом семестру за практичні заняття, самостійну роботу, підсумковий модульний контроль та наукову роботу.	100
Практичні заняття, самостійна робота студентівстудента	Проводиться на практичних заняттях та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Передбачає оцінювання теоретичної підготовки студентів, самостійно опрацьованого матеріалу та здатності застосовувати методи й інструменти проектного менеджменту в дизайні. Загальна кількість практичних занять – 12 (24 год). Максимальна кількість балів за одне практичне заняття – 4 бали: $12 \times 4 = 48$ балів. Самостійна робота студентівоцінюється залежно від змісту, складності та обсягу завдань: за темами 1–8 – максимально 3 бали за кожне завдання ($8 \times 3 = 24$ бали); за темами 9–12 – максимально 4 бали за кожне завдання ($4 \times 4 = 16$ балів). Усього за самостійну роботу – 40 балів. Разом: $48 + 40 = 88$ балів.	88
Підсумковий модульний контроль*	Проводиться з метою визначення результатів навчання за період теоретичного навчання у вигляді індивідуального завдання у межах годин, відведених на практичні заняття.	4
Наукова робота	Активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах та інших наукових заходах за відповідною тематикою дисципліни.	8
Підсумковий (семестровий)	Засвоєння студентом програми навчальної дисципліни за навчальний період (семестр).	100

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
контроль (екзамен)	що проводиться як контрольний захід під час екзаменаційної сесії для очної (денної) та заочної форм навчання.	
Підсумкова оцінка	Проводиться з метою оцінювання результатів навчання студентів. Підсумкова оцінка з навчальної дисципліни визначається як середньоарифметичне значення балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.	100

* Підсумковий модульний контроль проводиться у формі індивідуального завдання: комплексного плану управління власним дизайн-проектом (концепція, план і бюджет, реєстр ризиків, критерії якості, стратегія презентації та просування, заходи із захисту інтелектуальної власності).

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; вміє вводити та використовувати власні класифікації, аналізувати, робити власні висновки; здатен встановлювати міжтематичні та міжпредметні зв'язки, генерувати ідеї та обґрунтовувати управлінські рішення в дизайн-проекті.
«3»	Студент демонструє достатньо вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою та першоджерелами, відповідь на проблемні запитання знаходить за допомогою викладача, спираючись на лекційний матеріал та вивчення першоджерел; допускає неточності та несуттєві (які кардинально не змінюють суть) помилки у визначенні основної термінології дисципліни, але легко усуває їх завдяки додатковим питанням.
«2»	Студент частково володіє матеріалом теми дисципліни; репродуктивно відтворює зміст лекційного матеріалу та/або основних літературних джерел; допускає помилки у визначенні основної термінології дисципліни; нездатний знайти відповідь на проблемні запитання чи вирішити проблемні завдання.
«1»	Студент демонструє нездатність розкрити питання теми дисципліни; не опанував зміст теми, вкрай слабо знає рекомендовану літературу, не

Кількість балів	Зміст
	володіє нормативною документацією та категорійним апаратом за темами дисципліни; демонструє низький рівень критичного та креативного мислення з теми дисципліни.
«0»	Завдання за темою дисципліни не виконано.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Кількість балів	Зміст
«4»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно; демонструє високий рівень знань та сформованості практичних навичок. Завдання виконано аргументовано, із застосуванням відповідних методів та інструментів проєктного менеджменту; результати обґрунтовані та належним чином оформлені відповідно до вимог, установлених для даного типу завдань. Вимоги академічної доброчесності повністю дотримані.
«3»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує належний рівень знань та сформованість практичних навичок; оформлена згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.
«2»	Робота виконана самостійно, містить несуттєві помилки, засвідчує належний рівень знань і сформованість практичних навичок; оформлена 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 практичних навичок; оформлення роботи не повною мірою відповідає вимогам, що висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності дотримані частково.
«0»	Робота не подана або відсутні будь-які результати виконання. Повна відсутність змістовної частини, навіть формальних спроб виконати завдання.

Примітка: за темами 1–8 максимальна оцінка самостійної роботи становить 3 бали, за темами 9–12 – 4 бали.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Програмою дисципліни «Проектний менеджмент у дизайні» передбачено можливість студента брати участь у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни (на вибір студента). Максимальна кількість балів для зарахування – 8 балів.

Види наукової діяльності, в яких студент може брати участь:

1. Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції – 4 бали.

2. Публікація тез конференції / наукової статті – 4 бали.
3. Призове місце на конкурсі / олімпіаді / науковому проєкті – 4 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. Оцінювання результатів навчання студентів в університеті здійснюється за 100-бальною шкалою.

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
90–100 (A, відмінно)	Студент повністю оволодів програмою навчальної дисципліни на творчому рівні, може дати відповіді на всі питання курсу, опанував рекомендовану літературу. Як виняток, зазначений рейтинговий бал може отримати студент, який, крім відмінних знань за програмою дисципліни, виявив активність у науковій роботі за відповідною тематикою, став призером студентських олімпіад, виступав на конференціях тощо.
82–89 (B, добре)	Студент, який оволодів програмою навчальної дисципліни на творчому рівні, проте у відповідях допустив неточності.
75–81 (C, добре)	Студент, який в основному оволодів програмою навчальної дисципліни на продуктивному рівні, проте у відповідях допускає несуттєві помилки.
69–74 (D, задовільно)	Студент продемонстрував задовільні результати оволодіння навчальною програмою дисципліни на репродуктивному рівні та у відповідях допускав помилки.
60–68 (E, задовільно)	Студент виявив мінімально достатній рівень знань з дисципліни, необхідний для продовження навчання, вивчив основні терміни дисципліни та орієнтується у матеріалах базового підручника.
35–59 (FX, незадовільно)	Студент повинен додатково виконати індивідуальне завдання для підвищення рівня своїх знань і повторно скласти підсумковий контроль.
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 білетах. У структурі екзаменаційного білета

передбачено 5 завдань: 1, 2 – теоретичного спрямування (по 20 балів); 3 – тестові запитання (20 балів); 4 – термінологічні запитання (20 балів); 5 – задача (20 балів).

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 за тематикою дисципліни, стали призерами студентських олімпіад, конкурсів наукових робіт, виступали на конференціях та за результатами поточного (семестрового) контролю набрали 90 і більше балів, передбачено виставлення результатів екзамену без виконання екзаменаційного завдання, про що робиться запис в екзаменаційному листі студента.

Відповідно до Положення про організацію освітнього процесу всі студенти допускаються до екзамену. Присутність студентів на екзамені є обов'язковою.

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

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

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

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 : НУБГП, 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>