

ЗАТВЕРДЖЕНО
вченою радою ФТБ
(прот. № 1 від «29» 08 2025 р.)
Декан

 **Надія ВЕДМІДЬ**

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ
ТА ПРОЄКТНО-ГРАФІЧНЕ МОДЕЛЮВАННЯ /
DESIGN BASICS AND DESIGN GRAPHIC
MODELING

РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE

освітній ступінь	бакалавр	/ bachelor
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	/ Culture, Arts and Humanities
спеціальність	В2 Дизайн	/ Design
освітня програма	Дизайн середовища	/ Design of the Environment

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 серпня 2025 р., протокол №2.

Рецензенти:

Аліна СЛІВІНСЬКА, кандидат філософських наук, магістр дизайну;

Аснаті ЧІБАЛАШВІЛІ, кандидат мистецтвознавства, заступник директора з
наукової роботи, старший дослідник Інституту проблем сучасного
мистецтва Національної академії мистецтв України

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ТА ПРОЄКТНО-ГРАФІЧНЕ МОДЕЛЮВАННЯ / DESIGN BASICS AND DESIGN GRAPHIC MODELING

РОБОЧА ПРОГРАМА / COURSE OUTLINE

освітній ступінь	бакалавр	/ bachelor
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	/ Culture, Arts and Humanities
спеціальність	В2 Дизайн	/ Design
освітня програма	Дизайн середовища	/ Design of the Environment

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

Тема	Кількість годин				Форми контролю
	Усього годин	з них			
		Лекції	Практичні/ лабораторні заняття	Самостійна робота студентів	
Тема 1. Вступ до дисципліни. Основи дизайн-мислення та базова термінологія дизайну	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 2. Історія дизайну та ключові етапи розвитку дизайн-мислення	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 3. Принципи композиції в дизайні	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 4. Колір у дизайні: теорія та застосування	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 5. Форма та лінія в дизайні	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 6. Текстура та матеріали в дизайні середовища	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 7. Основи графічного дизайну	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 8. Типографіка в графічному дизайні	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 9. Основи дизайну середовища	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 10. Просторова організація в дизайні середовища	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 11. Проєктне моделювання: 2D аспекти	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 12. Проєктне моделювання: 3D аспекти	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 13. Інтеграція графіки в дизайн середовища	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 14. Ергономіка та людський фактор у дизайні	12	2	2	8	УО, КСР
Тема 15. Аналіз кейсів та презентація проєктів	12	2	2,	8	УО, КСР П
Разом	180/6	30	30	120	
Підсумковий контроль – екзамен					

Примітка: УО – усне опитування; КСР- контроль самостійної роботи; П -презентація.

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

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
Знати: визначення дизайну; відмінність від мистецтва та ремесла; галузі дизайну; 5 етапів дизайн-мислення; базові терміни (об'єкт/суб'єкт, функціональність, естетика, ергономіка, композиція, візуальна мова); принцип SMART-цілей.	Лекція 1. Вступ до дисципліни. Основи дизайн-мислення та базова термінологія дизайну 1. Дизайн як творчо-проектна діяльність: сутність, мета, відмінність від мистецтва (самовираження) та ремесла (технічне виконання). 2. Основні галузі сучасного дизайну: графічний, промисловий, дизайн середовища, UX/UI, fashion тощо – короткий огляд сфер застосування. 3. Дизайн-мислення (Design Thinking): 5 етапів IDEO/Stanford (емпатія → визначення проблеми → генерація ідей → прототипування → тестування) – принцип «людина в центрі». 4. Базова термінологія: об'єкт/суб'єкт дизайну, проектна ситуація, функціональність, естетика, ергономіка, композиція, візуальна мова, проектно-графічне моделювання. 5. Місце дисципліни в 1-му семестрі: зв'язок із «Рисунком та живописом» (формування візуальної культури), «Філософією» (критичне мислення) та «Іноземною мовою» (професійна термінологія). 6. Постановка перших навчальних цілей за принципом SMART та введення практики формування «візуальної пропозиції». Список рекомендованих джерел: <i>Закони та нормативні акти: 1 [ст. 1, 8, 11] (визначення творів дизайну як об'єктів авторського права , 2.</i> <i>Основний: 2 [с. 15–45] (вступ до графічного дизайну, базова термінологія), 4 [с. 1–50] (вступ до дизайну як людинно-орієнтованої діяльності), 6 [с. 1–180].</i>	2

Вміти: розрізняти дизайн/мистецтво о/ремесло; пояснювати етапи дизайн- мислення; правильно вживати термінологію; формулювати цілі за SMART.	<i>Додатковий: 9 [с. 11–40].</i> <i>Інтернет-ресурси: 20, 25, 29.</i> Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої 1 [ст. 1, 8], 17 [с. 4–8], 2 [с. 15–45], 4 [с. 1–50], 20 [повний текст], та пошуку інформаційних джерел у середовищі Інтернет [20; 27]. Питання для поглибленого вивчення: 1. Межі між дизайном, мистецтвом і ремеслом: приклади «гібридних» об'єктів та критерії розмежування. 2. Емпатія як перший і ключовий етап дизайн-мислення: інструменти та приклади провальних проєктів через її ігнорування. 3. Взаємодія тріади «функціональність – естетика – ергономіка» на конкретних об'єктах повсякденного вжитку. 4. Візуальна мова та проєктно-графічне моделювання: етапи переходу від ідеї до графічної пропозиції. 5. Застосування SMART-цілей у першому семестрі: приклади формулювання особистих навчальних і проєктних цілей. Лабораторне заняття № 1 Знайомство з дизайн-мисленням на практиці. Виконання першої короткої вправи за методом Design Thinking (емпатія + швидке прототипування) на просту побутову проблему. Створення «емпаті-карти» та першого паперового прототипу. Знайомство з базовими інструментами (олівець, маркери, стікери, формат A3).	8 2
Знати: ключові етапи (Arts & Crafts → Баухаус → Ульм → постмодерн); ідеї «форма	Лекція 2. Історія дизайну та ключові етапи розвитку дизайн-мислення 1. Від ремесла до професії: промислові революції, поява масового виробництва та перших дизайнерів; рух «Мистецтва і ремесла» (William Morris) – протест проти деградації якості. 2. Ключові інституції модернізму: Deutscher Werkbund → Баухаус (1919–1933) – «форма впливає з функції», синтез мистецтва і технології; Ульмська школа (HfG Ulm) – науковий підхід і соціальна відповідальність.	2

впливає з функції», науковий підхід, іронія; генезу дизайн-мислення (Саймон → IDEO → Stanford); український контекст (авангард, ВНДІТЕ, сучасні студії); вплив історії на сучасні інструменти. Вміти: хронологічно розташовувати етапи; виявляти історичні впливи в сучасних проєктах; наводити приклади українського дизайну; аналізувати	3. Постмодерн 1970–1980-х: криза функціоналізму, поява іронії та культурних кодів (група Memphis, Alchimia). 4. Генеза дизайн-мислення як методології: Герберт Саймон (1969) → IDEO (Девід Келлі, 1991) → Stanford d.school (2005) – остаточне оформлення 5-етапної моделі. 5. Український контекст: народні промисли й орнамент → авангард 1920-х (Єрмилов, Петрицький, «Березіль») → ВНДІТЕ радянського періоду → сучасні студії (Spiilka, Banda, Yakusha, Makhno). 6. Значення історії для першокурсників: як історичні етапи впливають на сучасні інструменти (модульні сітки, user-centered підхід, інклюзивність); формування «дерева стратегічних цілей» студента та професійної ідентичності через розуміння контексту. Список рекомендованих джерел: <i>Основний: 6 [с. 1–180].</i> Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 6 [с. 1–150], 17 [с. 4–8], 2 [с. 46–100], 20 [повний текст], та пошуку інформаційних джерел у середовищі Інтернет [20; 25]. Питання для поглибленого вивчення: 1. Баухаус 1919–1933: принципи, ключові постаті та довготривалий вплив на графічний дизайн і дизайн середовища. 2. Відмінності підходів Баухаусу («форма впливає з функції») та Ульмської школи (системність і соціальна відповідальність). 3. Постмодернізм 1980-х (Memphis, Alchimia): критика модернізму та прояви іронії в сучасному українському дизайні. 4. Генеза дизайн-мислення: від Герберта Саймона (1969) до моделі Stanford d.school (2005) – причини появи саме наприкінці ХХ ст. 5. Український дизайн-контекст: авангард 1920-х, радянський ВНДІТЕ та сучасні студії – спадкоємність і розриви.	8
--	--	----------

об'єкт через історичний контекст; формулювати цілі за SMART.	6. Вплив історичних етапів на сучасні інструменти: модульні сітки, user-centered підхід, інклюзивність і культурні коди. Лабораторне заняття № 2 Історичний референс + швидкий аналіз. Пошук та відбір 3–4 історичних об'єктів/проектів (один з кожного великого періоду). Створення простої візуальної тайм-лайну на аркуші А3 від руки. Короткий усний аналіз: «Що з цього можна використати сьогодні і чому?» (тренування аргументації). Перше знайомство з mood-board як інструментом.	2
Знати: класичні та сучасні принципи композиції; терміни: золотий перетин, правило третин, модулор, композиційна сітка, візуальна вага, гештальт-принципи; основи історичної еволюції композиційних канонів (від Вітрувія до швейцарської школи).	Лекція 3. Принципи композиції в дизайні 1. Композиція як універсальна мова дизайну. 2. Класичні та сучасні принципи композиції: баланс, ритм, контраст, пропорція, акцент, єдність. 3. Інструменти та канони: золотий перетин, правило третин, модульні сітки, негативний простір. 4. Композиція в графічному дизайні та дизайні середовища: спільне і відмінне. 5. Історичний шлях принципів: від античності до швейцарської школи. 6. Композиція і сприйняття: гештальт-психологія у повсякденній практиці дизайнера. 7. Порушення принципів як творчий прийом. Список рекомендованих джерел <i>Закони та нормативні акти: 1, 2, 3.</i> <i>Основний: 1 [с. 52–128], 3 [с. 48–102], 8 [с. 36–95].</i> <i>Додатковий: 10 [с. 20–86].</i> <i>Інтернет-ресурси: 24..</i> Самостійна робота студентів Самостійна робота на вибір студента передбачає підготовку до практичного заняття, яка передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 8 [с. 50–100], 3 [с. 50–120], 17 [с. 14–19], 24 [повний текст], та пошуку інформаційних джерел у середовищі Інтернет [24].	2 8

Вміти: розпізнавати та називати принципи композиції в готових роботах (постер, інтерфейс, простір); будувати прості композиційні сітки та обґрунтовувати вибір пропорцій; формулювати композиційні цілі за SMART	Питання для поглибленого вивчення: 1. Золотий перетин і модульор Ле Корбюзьє: історичне застосування та сучасні приклади в архітектурі й графічному дизайні. 2. Гештальт-принципи сприйняття та їх використання в UI/UX і wayfinding-системах. 3. Швейцарська школа (Мюллер-Брокманн, Гофманн): модульні сітки як основа «об’єктивного» дизайну. 4. Негативний простір як активний композиційний елемент: кейси Apple, FedEx, NBC. 5. Свідоме порушення композиційних принципів як творчий прийом у постмодернізмі та сучасному українському дизайні. 6. Порівняння композиційних підходів у статичному (постер) та динамічному (веб/додаток) середовищі. Лабораторне заняття № 3 «Композиційні етюди». Виконання 6–8 швидких композиційних вправ на форматі А4: симетрія / асиметрія, ритм, контраст, акцент, негативний простір, золотий перетин. Використання тільки чорного маркера та білого паперу. Груповий розбір: обґрунтування кожного рішення за принципами.	2
Знати: різницю RGB ↔ CMYK, основні колірні моделі та гармонії Іттена; типи колірних контрастів і їх ефект; базову психологію кольору та культурні відмінності;	Лекція 4. Колір у дизайні: теорія та застосування 1. Колір як інструмент комунікації та емоційного впливу. 2. Фізика кольору та основні колірні моделі (RGB, CMYK, HSB, Lab). 3. Колірні кола та системи гармоній. 4. Психологія і семіотика кольору (універсальне + культурно-специфічне). 5. Колір у графічному дизайні та в дизайні середовища: спільне й відмінне. 6. Правила доступності та сучасні тенденції (dark mode, градієнти, неонові акценти). 7. Вибір палітри: від емпатії до фінального рішення. Список рекомендованих джерел <i>Основний: 3 [с. 103–152], 7 [с. 9–180].</i> <i>Інтернет-ресурси: 18, 19, 21, 22, 23, 27, 28..</i>	2

в брендах і просторах.		
Знати: типи ліній та їх емоційно-психологічний вплив; базову символіку геометричних та органічних форм; терміни: силует, об'єм, пластика, параметрична форма. Вміти: обирати тип лінії та форми для передачі потрібної емоції/повідомлення; обґрунтовувати вибір форми з точки зору функції та контексту.	Лекція 5. Форма та лінія в дизайні 1. Лінія – найпростіший і найсильніший інструмент дизайнера. 2. Типологія та емоційна дія ліній. 3. Форма: геометрична vs органічна, символіка базових форм. 4. Контур, силует, негативна форма – як працюють разом. 5. Форма в графічному дизайні та в дизайні середовища. 6. Історичний розвиток уявлень про форму: від канону до параметризму. 7. «Форма впливає з функції» та сучасні альтернативи. Список рекомендованих джерел <i>Закони та нормативні акти: 1, 2, 3.</i> <i>Основний: 1 [с. 129–210], 3 [с. 153–192], 8 [с. 96–135].</i> <i>Додатковий: 11 [с. 60–140], 13 [с. 30–90].</i> <i>Інтернет-ресурси: 24.</i> Самостійна робота студентів Самостійна робота на вибір студента передбачає підготовку практичного заняття, яка передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 8 [с. 151–200], 3 [с. 181–220], 17 [с. 11–14], 24 [повний текст], та пошуку інформаційних джерел у середовищі Інтернет [24]. Питання для поглибленого вивчення: 1. Емоційна експресія ліній: каліграфія, експресіонізм, кейси Saul Bass і японського мінімалізму. 2. Негативна форма в логотипах: FedEx, WWF, NBC – аналіз механізму сприйняття. 3. Символіка базових геометричних форм у брендингу та архітектурі (кейси Bauhaus, Apple, Zaha Hadid). 4. Органічні форми в сучасному параметричному дизайні vs геометричний порядок Баухаусу.	2 8

	5. Еволюція принципу «форма впливає з функції» від Л. Саллівена до біомімікрії та 3D-друку. 6. Лінія як самостійний носій сенсу: кейси Paul Rand, Otl Aicher, український авангард 1920-х. Лабораторне заняття № 5 «Етюди форми та лінії». 8–10 швидких вправ на А4: тільки лінія (горизонталь/вертикаль/діагональ/крива), трансформація лінії у форму, геометрична → органічна форма, силует і негативна форма. Створення 3 абстрактних композицій «спокій – рух – сила» лише за допомогою лінії та форми (чорно-білі). Переведення однієї з форм у простий 3D-об’єм (паперовий макет або цифровий скетч). Груповий розбір: захист емоційного ефекту та обґрунтування вибору.	2
Знати: класифікацію текстур; основні групи матеріалів; ключові історичні етапи ставлення до текстури (Arts & Crafts → Баухаус → High-Tech → біомімікрія → циркулярний дизайн); базові критерії сталості матеріалів (LCA, Cradle-to-Cradle)	Лекція 6. Текстура та матеріали в дизайні середовища 1. Класифікація текстур та їх психофізіологічна дія. 2. Основні групи матеріалів: натуральні, штучні, композитні, біо- та перероблені. 3. Чесність матеріалу vs імітація: коли можна, а коли не можна. 4. Історичний розвиток ставлення до текстури і матеріалу (від ремесла до біомімікрії). 5. Текстура в сучасному дизайні середовища: приклади (інтер’єр, ландшафт, урбаністика). 6. Сталість і майбутнє матеріалів. Список рекомендованих джерел <i>Основний:</i> 3 [с. 193–220], 8 [с. 136–165]. <i>Додатковий:</i> 14 [с. 70–120], 15 [с. 40–100], 16 [с. 150–240]. Самостійна робота студентів Самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 12 [с. 100–200], 15 [повний текст], 16 [с. 1–100], 17 [с. 11–14], та пошуку інформаційних джерел у середовищі Інтернет [15; 16]. Питання для поглибленого вивчення:	2 8

Вміти: добирати текстуру й матеріал під функціональне та емоційне завдання простору; аналізувати текстурно- матеріальні рішення в реальних інтер'єрах і міському середовищі.	1. Принцип «чесності матеріалу» від Вільяма Морріса до Луїса Саллівена та Міс ван дер Рое – сучасні приклади порушення й виправдання. 2. Тактильна текстура та психофізіологія: вплив шорсткості/гладкості на відчуття безпеки й комфорту (дослідження в медичних і дитячих просторах). 3. Біомімікрія в матеріалах: mycelium-bricks, self-healing concrete, lotus-effect покриття. 4. Перероблені та upcycled матеріали в українському дизайні: кейси Re:Ban, Sergey Makhno, Yakusha Design. 5. High-Tech vs Low-Tech підходи до текстури: порівняння Нормана Фостера та Альваро Сізи. 6. Майбутнє матеріалів 2030+: прозорий бетон, аерогель, фазо-змінні матеріали, 4D-друк – застосування в інтер'єрі та урбаністиці. Лабораторне заняття № 6 «Тактильний атлас та матеріальні етюди». Складання індивідуального тактильного атласу: 12–15 зразків різних текстур і матеріалів (приносите з дому або збираєте в аудиторії). Класифікація зразків за емоційним ефектом (тепло/холодно, безпечно/небезпечно, дорого/дешево тощо). Створення 3 швидких колажів-етюдів А5 «спокій – розкіш – грайливість» лише за допомогою реальних матеріалів і текстур (клей, ножиці, без малювання). Груповий тактильний розбір: кожен студент по черзі проводить рукою колег по своєму етюду і пояснює задум.	2
Знати: базові закони візуальної комунікації; різницю растр ↔ вектор, сфери їх оптимального застосування; специфіку носіїв: друк, екран, простір;	Лекція 7. Основи графічного дизайну 1. Основні принципи та закони візуальної комунікації. 2. Растр vs вектор: коли який інструмент обирати. 3. Коротка історія: від друкарського верстата до Figma. 4. Носії графічного дизайну: друк, екран, простір. 5. Графічний дизайн у середовищі: wayfinding, signage, цифрові екрани. 6. Типові помилки новачків і як їх уникнути. Список рекомендованих джерел <i>Основний: 1 [с. 15–480], 2 [весь підручник], 3 [с. 221–304].</i> <i>Додатковий: 10 [с. 87–300].</i>	2

принципи wayfinding і signage-систем. Вміти: обирати правильний формат (растр/вектор) залежно від задачі; швидко визначати та виправляти типові помилки новачків (перевантаження, погана ієрархія, нечитабельність; аналізувати графічні об'єкти за критеріями комунікативної ефективності.	Самостійна робота студентів Самостійна робота передбачає поглиблене вивчення питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 1 [с. 1–100], 2 [с. 1–100], 3 [с. 1–100], 21 [повний текст], та пошуку інформаційних джерел у середовищі Інтернет [21]. Питання для поглибленого вивчення: 1. Растр vs вектор у реальних проєктах: коли SVG кращий за PNG і навпаки. 2. Швейцарський стиль vs каліфорнійський цифровий дизайн: порівняння підходів 1960-х і 2010-х. 3. Wayfinding-системи: аналіз аеропортів (Heathrow, Шипхол) та київського метро. 4. Еволюція інструментів: від Letraset до Figma – як змінювались робочі процеси дизайнерів. 5. Типові фейли редизайнів брендів (Gap 2010, Yahoo 2013, Kyivstar) – уроки для новачків⁹⁶. Графічний дизайн у громадському просторі України: успішні та провальні кейси 2015–2025. Лабораторне заняття № 7 «Перший графічний об'єкт». Знайомство з Figma. Створення простого векторного логотипу-маркера на тему «Я – дизайнер» (використання лише базових фігур, ліній та кольору). Перетворення того ж маркера у три варіанти: чорно-білий, кольоровий, інверсний. Експорт у PDF та PNG з правильними параметрами. Коротка усна презентація: пояснення ідеї та використаних принципів композиції/кольору/форми. Груповий розбір і перше портфоліо-рев'ю.	8 2
Знати: анатомію шрифту; основні класифікації шрифтів;	Лекція 8. Типографіка в графічному дизайні 1. Анатомія шрифту та базова термінологія. 2. Класифікація шрифтів і їх емоційно-символічне навантаження. 3. Правила гарної верстки: ієрархія, сітка, читабельність. 4. Історичний шлях: від Гутенберга до variable fonts. 5. Типографіка в друкованому та цифровому середовищі.	2

правила читабельності; відмінності верстки для друку, вебу та простору Вміти: обирати шрифт під задачу та настрій; адаптувати типографіку під різні носії (друк, екран, signage).	6. Типографіка в просторі (signage, wayfinding). 7. Типові помилки та як їх уникати. Список рекомендованих джерел <i>Основний: 5 [весь посібник].</i> <i>Додатковий: 10 [с. 301–380].</i> Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 5 [повний текст], 1 [с. 101–200], 3 [с. 201–250], 6 [с. 301–400]. Питання для поглибленого вивчення: 1. Анатомія шрифту: детальний розбір гарнітури та її вплив на сприйняття (на прикладі Helvetica vs Futura). 2. Емоційна сила шрифтів: чому гротеск = сучасність, а серіф = довіра (кейси брендів). 3. Variable fonts: технічні можливості та приклади використання 2020–2025. 4. Українська кирилиця: історичні особливості та сучасні якісні шрифти (Rentafont, 205TF, Brownfox). 5. Типографіка в wayfinding: кейси аеропортів і метро (London Underground, Kyiv Metro редизайн). 6. Типові фейли верстки в українських друкованих і цифрових виданнях 2020–2025 – аналіз і виправлення.. Лабораторне заняття № 8 «Типографічний етюд та перша верстка». Вибір та аналіз 3 гарнітур (серіфна, санс-серіфна, декоративна): розбір анатомії, емоція, контекст використання. Створення типографічної композиції-постера А3 на тему «Мій перший семестр» лише текстом (3–5 різних кеглів, 2–3 накреслення, вирівнювання, кернінг/трекінг). Переведення цієї ж композиції у два варіанти: друкований (Illustrator) + екранний (Figma). Короткий захист: пояснення ієрархії та чому саме	8 2
---	--	-------------------

	ці шрифти передають настрій. Груповий розбір і фідбек за мікротипографією.	
Знати: принципи зонування; user- centered підхід, інклюзивність, сценарії поведінки; рівні проектування (інтер'єр → архітектура → урбаністика); роль графіки в середовищі (wayfinding, place-making).	Лекція 9. Основи дизайну середовища 1. Основні принципи організації простору: зонування, потоки, ієрархія. 2. Людина в центрі: сценарії поведінки, інклюзивність, емпатія. 3. Історичний огляд: від печери до 15-хвилинного міста. 4. Рівні проектування: від меблів до міського простору. 5. Графіка в середовищі: навігація, ідентичність, інформаційні системи. 6. Сучасні виклики: сталість, клімат, постпандемійний простір. 7. Як ставити SMART-цілі для свого першого просторового проекту. Список рекомендованих джерел <i>Основний: 4 [с. 50–200], 8 [с. 166–220].</i> <i>Додатковий: 14 [с. 10–100].</i> Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої 4 [с. 51–150], 8 [с. 201–250], 17 [с. 8–11], 9 [повний текст]. Питання для поглибленого вивчення: 1. 15-хвилинне місто: кейси Парижа, Мельбурна та спроби в Києві. 2. Інклюзивний дизайн середовища: універсальний дизайн vs доступність (принципи та приклади). 3. Постпандемійний простір: гібридні офіси, дистанціювання, вентиляція – кейси 2020–2025. 4. Place-making та ідентичність місця: Поділ у Києві, Superkilen у Копенгагені. 5. Емпатичні мапи та сценарії поведінки: як будувати user journey для публічного простору. 6. Сталий урбанізм: тактичний урбанізм та приклади в Україні (ReStart, Urban Reform). Лабораторне заняття № 9 «Перший просторовий етюд». Аналіз реального приміщення (аудиторія, коридор, двір ВНЗ):	2 8 2

пояснювати сучасні виклики (сталість, постпандемія, клімат).	фото, замальовки, схема потоків і зон. Виявлення проблем і «больових точок» користувачів (інтерв'ю з 3–5 однокурсниками). Створення швидкого плану-зонування обраного простору на А3 (від руки): виділення зон, основні потоки, фокальні точки, пропозиція мінімум 3 змін. Нанесення базової навігаційної графіки (стрілки, піктограми, кольорове кодування). Коротка презентація (1–2 хв): «що було – що стало – чому саме так». Груповий розбір і фідбек.	
Знати: принципи модульних систем і візуальних осей; історичні канони пропорцій (Вітрувій → Модульор → сучасність); базові помилки масштабування.	Лекція 10. Просторова організація в дизайні середовища 1. Масштаб і пропорції: від антропометрії до золотого перетину та Модульора. 2. Модульні системи та їх застосування в сучасному дизайні. 3. Візуальні осі, перспектива, глибина сприйняття. 4. Історичні канони пропорцій та їх еволюція. 5. Просторова організація в інтер'єрі, ландшафті, урбаністиці. 6. Поширені помилки масштабування та як їх уникати. 7. Ставимо SMART-цілі для просторового рішення. Список рекомендованих джерел <i>Основний:</i> 4 [с. 201–340], 8 [с. 221–260]. <i>Додатковий:</i> 13 [с. 100–300], 14 [с. 121–280].	2
Вміти: визначати правильний масштаб і пропорції для людини; виявляти та виправляти помилки масштабування	Самостійна робота студентів Самостійна робота передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури [8 [с. 251–300], 12 [с. 201–300], 13 [с. 1–100], 17 [с. 11–14], та пошуку інформаційних джерел у середовищі Інтернет [13]. Питання для поглибленого вивчення: 1. Модульор Ле Корбюзьє: застосування та критика в реальних об'єктах. 2. Антропометрія vs ергономіка: стандарти 2025 року для різних вікових і соціальних груп. 3. Візуальні осі та перспектива в сучасній урбаністиці (кейси Zaryadye Park, High Line). 4. Модульні системи в інтер'єрі: від Баухаусу до ІКЕА та японського мінімалізму. 5. Помилки масштабування в українському публічному просторі: аналіз МАФів, дитячих майданчиків, зупинок. 6. Параметричні пропорційні системи в Zaha Hadid Architects та UNStudio.	8

	Лабораторне заняття № 10 «Просторові етюди та масштабна модель». Вимірювання реального простору (аудиторія або коридор) з фіксацією ключових розмірів і пропорцій. Побудова масштабної схеми 1:50 або 1:20 на А3: план + розгортка однієї стіни з рівнем очей. Нанесення модульної сітки (за Модульором або власною системою) та перевірка пропорцій. Виявлення та виправлення 2–3 порушень масштабу/пропорцій (наприклад, зависока стійка, занадто вузький прохід). Створення швидкої об'ємної моделі з паперу/пінокартону (1:20 або 1:10) для перевірки відчуття простору. Груповий «прохід» моделлю: кожен учасник оцінює комфорт і пропонує коригування.	2
Знати: види 2D-подань; вимоги до масштабів, шарів, форматів (A4–A0, PDF); інструменти (ручний ескіз, Figma); стандарти креслярської документації. Вміти: швидко виконувати виразний ескіз та чистий 2D- креслення;	Лекція 11. Проєктне моделювання: 2D аспекти 1. Види 2D-вираження: від ручного ескізу до робочого креслення. 2. Технічні вимоги до 2D-документів (масштаб, шари, формати). 3. Інструменти: папір + цифра (Illustrator, AutoCAD, Figma). 4. Історичний шлях 2D-моделювання та сучасні стандарти. 5. 2D у графічному дизайні та в дизайні середовища. 6. Перехід від 2D до 3D і назад: практичні прийоми. Список рекомендованих джерел <i>Основний: 1 [с. 350–480].</i> <i>Додатковий: 11 [с. 150–380], 12 [с. 50–220], 13 [с. 120–200].</i> Самостійна робота студентів Самостійна робота передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 11 [с. 1–200], 12 [с. 301–400], 17 [с. 29–35], 13 [с. 101–200]. Питання для поглибленого вивчення: 1. Еволюція 2D-креслення: від Леонардо до ISO 128-стандартів. 2. Техніка швидкого ескізу для дизайн-мислення (Crazy 8s, hybrid sketching). 3. Порівняння Illustrator vs AutoCAD 2D vs Figma для різних задач. 4. Українські стандарти ДСТУ для 2D-документації в дизайні середовища.	2
		8

правильно налаштовувати шари, масштаби, експорт; переводити 2D в 3D-прототип і назад.	5. 2D → 3D → 2D: прийоми роботи в Rhino + Illustrator. 6. Плоскі схеми як самостійний жанр (Isometric, axonometry в сучасному брендингу). Лабораторне заняття № 11 «Від ескізу до векторного креслення». Швидке ручне ескізування реального об'єкта (стілець, лампа або фрагмент аудиторії) – 5 хв. Переведення ескізу у чистий векторний контур (Figma). Створення ортогональних проекцій (вид спереду, збоку, зверху) у масштабі 1:10 або 1:20. Організація шарів, розмірних ліній, штрихування матеріалу. Підготовка презентаційного аркуша А3 (три проекції + аксонометрія, анотація). Експорт у PDF/X-4 для друку та презентації. Короткий захист: пояснення, чому саме такий масштаб і деталізація. Груповий розбір і перше «чисте» портфоліо 2D.	2
Знати: типи 3D-моделювання актуальні програми 2025 для новачків (Blender, SketchUp, Rhino); типові помилки 3D-новачків. Вміти: проходити повний пайплайн до фінального рендера;	Лекція 12. Проєктне моделювання: 3D аспекти 1. Основні типи та методи 3D-моделювання (полігональне, NURBS, скульптинг). 2. Повний пайплайн: від блокінгу до фінального рендера. 3. Програмне забезпечення 2025 року: що обрати першокурснику (Blender, SketchUp, Rhino). 4. Історія: від фізичних макетів до VR і реального часу. 5. 3D у реальному проєкті: приклади інтер'єру, ландшафту, урбаністики. 6. Типові помилки новачків у 3D. Список рекомендованих джерел <i>Додатковий: 11 [с. 381–700], 12 [с. 223–550], 13 [с. 201–340].</i> Самостійна робота студентів Самостійна робота передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 11 [с. 201–400], 12 [с. 401–500], 17 [с. 29–35], 13 [с. 201–300], та пошуку інформаційних джерел у середовищі Інтернет [13]. Питання для поглибленого вивчення: 1. Полігональне vs NURBS: коли яке обирати (прикладі меблі vs автомобіль). 2. Blender 2025: повний пайплайн low-poly інтер'єру за 2 години.	2 8

виправляти базові помилки топології та масштабування..	3. Чистий рендер без шумів: Cycles vs Eevee vs V-Ray. 4. Від фізичного макета до 3D-сканування та реверс-інжинірингу. 5. Типові фейли топології та як їх уникати (ngons, non-manifold, полюси). 6. Реал-тайм 3D у проєктуванні: Twinmotion та Unreal Engine 5 для презентацій. Лабораторне заняття № 12 «Перша об’ємна модель середовища». Встановлення та базове знайомство з Blender або SketchUp (за вибором викладача). Імпорт 2D-плану з попередньої лабораторної (аудиторія/фрагмент). Блокінг основних об’ємів (стіни, підлога, стеля, ключові меблі). Додавання простого освітлення (HDRI + 2–3 джерела) та базових PBR-матеріалів (дерево, бетон, скло). Налаштування камери та створення 3 рендерів: денний, вечірній, вид з рівня очей. Експорт рендерів + короткий turntable-відео (360°). Презентація: 1 хвилина «що я хотів показати і як це відчувається». Груповий розбір і порівняння відчуттів 2D vs 3D.	2
Знати: принципи wayfinding і signage; 5 елементів Кевіна Лінча; рівні інтеграції (місто → будівля → інтер’єр); типові помилки навігації. Вміти: аналізувати простір за Лінчем;	Лекція 13. Інтеграція графіки в дизайн середовища - Wayfinding та signage: основні принципи та термінологія. - Кевін Лінч і 5 елементів образу міста – основа будь-якої навігації. - Історичний розвиток: від вивіски до AR. - Рівні інтеграції: міський → будівля → інтер’єр. - Сучасні приклади світового рівня та українські кейси. - Типові помилки та як їх уникнути. Список рекомендованих джерел <i>Основний: 3 [с. 250–295].</i> <i>Додатковий: 14 [весь посібник], 16 [с. 300–480].</i> Самостійна робота студентів Самостійна робота передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої 4 [с. 151–250], 9 [повний текст], 8 [с. 301–350], 17 [с. 11–14] Питання для поглибленого вивчення: 5 елементів Кевіна Лінча: аналіз Києва та одного європейського міста.	2 8

виявляти та виправляти помилки навігації; пропонувати базову схему signage-системи..	- Wayfinding в аеропортах: порівняння Heathrow, Schiphol, Бориспіль. - Українські кейси 2015–2025: вдалі (Львів туристичний, UNIT.City) та провальні. - AR та цифровий wayfinding: Pokémon GO-механіки в реальному просторі. - Інклюзивна навігація: для людей з порушеннями зору та когнітивними особливостями. - Signage-системи метро: London Underground vs Київ vs Нью-Йорк. Лабораторне заняття № 13 «Міні-система wayfinding для реального простору». Об'єкт: поверх ВНЗ / корпус / аудиторний блок (за вибором групи). Етап 1 – дослідження: фотофіксація, схема потоків, виявлення «вузьких місць» орієнтації. Етап 2 – створення простої системи: 3–5 ключових піктограм (вектор, єдиний стиль) кольорове кодування зон 2–3 типи носіїв (стікери на двері, підлогові стрілки, таблички) один макет розміщення в просторі (2D-план + фото-візуалізація або швидкий 3D-блокінг). Виконання в Illustrator/Figma + експорт мокапів. Презентація 2–3 хв: «як людина знайде потрібне місце за 15 секунд». Груповий «тест на сліпоту»: один студент із закритими очима, інші направляють лише за новою системою. Фідбек та висновки.	2
Знати: три типи ергономіки (фізична, когнітивна, організаційна); 7 принципів універсального дизайну; ключові ідеї Дональда	Лекція 14 Ергономіка та людський фактор у дизайні - Фізична, когнітивна та організаційна ергономіка. - Антропометрія та універсальний дизайн: 7 принципів. - Історія: від фабрики до інклюзивного міста. - Дональд Норман і основні принципи usability. - Ергономіка в інтер'єрі, ландшафті, урбаністиці. - Інклюзивність сьогодні: стандарти доступності. Список рекомендованих джерел <i>Основний: 4 [весь посібник], 8 [с. 70–120, 190–220].</i> <i>Додатковий: 9 [с. 50–180].</i>	2

Нормана (affordance, mapping, feedback); базові стандарти інклюзивності та доступності. Вміти: виявляти ергономічні проблеми в просторі/об'єкті; пропонувати інклюзивні рішення для різних груп користувачів; застосовувати принципи Нормана до інтер'єру та урбаністики.	Самостійна робота студентів Самостійна робота передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 4 [с. 151–250], 9 [повний текст], 8 [с. 301–350], 17 [с. 11–14]. Питання для поглибленого вивчення: 1. 7 принципів універсального дизайну: аналіз реальних об'єктів, які їх виконують і які порушують. 2. Дональд Норман: affordance, signifiers, mapping на прикладах повсякденних дверей, плит і гаджетів. 3. Інклюзивність для людей з порушеннями зору, слуху та мобільності: українські ДБН vs європейські стандарти 2025. 4. Когнітивна ергономіка в цифровому інтерфейсі та просторі (mental models, cognitive load). 5. Ергономіка дитячих і літніх користувачів: порівняння стандартів для садків, шкіл і геріатричних центрів. 6. Постпандемійна ергономіка публічного простору: дистанціювання, вентиляція, безконтактні рішення. Лабораторне заняття № 14 «Ергономічний аудит простору: шукаємо, де болить». Фотографування 4–6 проблемних елементів в аудиторії/коридорі (двері, ручки, сходи, вивіски, меблі). Для кожного елемента на одному аркуші А4: фото; що не так (1 речення); хто страждає; рішення (швидкий ескіз або 1 речення). Виявлення та виправлення 3 порушень ергономіки/інклюзивності. Створення однієї швидкої паперової моделі проблемного елемента (масштаб 1:5 або 1:10) та перевірка «на собі». Коротка групова презентація (2 хв): фото «до» + модель «після». Формат здачі: 1 аркуш А4 + фото моделі.	8 2
Знати: 6 обов'язкових блоків дизайн-кейсу;	Лекція 15. Аналіз кейсів та презентація проєктів 1. Класична структура дизайн-кейсу: 6 обов'язкових блоків. 2. SWOT та метрики в дизайні: як доводити, що твоє рішення працює. 3. Від бізнес-кейсів до Behance: еволюція формату.	2

базовий SWOT та прості метрики ефективності дизайну. Вміти: структурувати кейс за 6-блоковою схемою; показувати «до/після» та доводити цінність рішення; готувати чисту презентацію 3–5 хв без типових помилок першокурсників	4. Презентація: storytelling, таймінг, візуальний ряд. 5. Типові помилки першокурсників у кейсах і презентаціях. 6. Професійна етика, академічна доброчесність та антикорупційні стандарти в діяльності дизайнера. Список рекомендованих джерел <i>Додатковий:</i> 18 [с. 220–240]. <i>Інтернет-ресурси:</i> 24, 30, 31. Самостійна робота студентів Самостійна робота передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури 10 [с. 1–100], 4 [с. 251–368], 8 [с. 351–400], 15 [с. 1–50], 16 [с. 101–200] Питання для поглибленого вивчення: 1. Структура кейсів на Behance Top 2025: аналіз 5 найкращих проєктів. 2. Метрики в дизайні: як порахувати ROI, NPS, час задачі до/після. 3. Storytelling за моделлю Pixar: 6 речень, які продають будь-який проєкт. 4. Презентація без тексту: кейси Apple та IDEO. 5. Типові фейли українських студентських кейсів 2024–2025 і як їх уникнути. 6. Портфоліо-презентація 1-го курсу: що показувати роботодавцю вже зараз. Лабораторне заняття № 15 Створити двосторонню рекламну листівку А5 для набору на спеціальність «Дизайн» ДТЕУ (2026 рік). Лицьова сторона: візуальне рішення + слоган. Зворотна сторона: стислий кейс у 6 блоків (по 1–2 рядки): 1. Контекст 2. Проблема 3. Дослідження 4. Рішення 5. Очікуваний результат 6. Висновок	8 2
---	--	-------------------

	• QR-код на сайт/Instagram кафедри. Час виконання: 60 хв. Презентація: 60 секунд (демонстрація листівки + проголошення 6 блоків). Здача: PDF A5. Найкращі роботи рекомендуються до реального друку для профорієнтаційних заходів університету. .	
Всього		180

* *курсивом виділено питання, які розглядатимуться із застосуванням інтерактивних методів навчання*

КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Оцінювання результатів навчання студентів з дисципліни «Основи дизайну та проєктно-графічне моделювання» 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 лабораторних заняттях та набутих практичних навичок під час виконання завдань. Враховує активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	100
<i>Лабораторні заняття, самостійна робота студента</i>	Загальна кількість лабораторних занять з дисципліни – 15 (30 год). Максимальна кількість балів за одне лабораторне заняття – 5 балів (15 занять*5 балів (з врахуванням балів за самостійну роботу)).	75
<i>Підсумковий модульний контроль*</i>	Проводиться з метою визначення результатів за період теоретичного і практичного навчання студентів як окреме заняття у межах годин, відведених на лабораторні заняття.	15
<i>Наукова робота</i>	Активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	10
Підсумковий (семестровий) контроль (екзамен)	Засвоєння студентом програми навчальної дисципліни за навчальний період (семестр), що проводиться як контрольний захід під час екзаменаційної сесії для очної (денна) форми навчання та екзаменаційної сесії для заочної форми навчання).	100
Підсумкова оцінка	Проводиться з метою оцінювання результатів навчання студентів за певним освітнім ступенем. Результат підсумкової оцінки з навчальної дисципліни для студента денної форми навчання визначається як <i>середньоарифметична сума балів поточного (семестрового контролю) та екзамену.</i>	100

*Підсумковий модульний контроль з дисципліни «Основи дизайну та проєктно-графічне моделювання» здійснюється на останньому за розкладом занятті у вигляді презентації комплексу лабораторних робіт виконаних ним за результатами вивчення тем дисциплін за семестр з подальшим обговоренням та оцінюванням їх за такими критеріями: відповідність навчальному завданню і вимогам по виконанню (5 балів), професійним стандартам (5 балів) і рівень виконання (5 балів). Максимальна кількість балів за презентацію студентом своїх творчих робіт – 15 балів. Формат презентації робіт (на фізичних або електронних носіях та / або у вигляді портфоліо) визначається викладачем. Загальна кількість балів за модульний контроль складає 15 балів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ (ЛАБОРАТОРНІ ЗАНЯТТЯ)

Кількість балів	Зміст
«3»	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 міжтематичні та міжпредметні зв'язки, застосовувати опановані практичні навички дизайн-діяльності.
«2»	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 практичні навички; допускає неточності та несуттєві (які кардинально не міняють суть) помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання, але легко усуває їх завдяки додатковим питанням.
«1»	Студент частково володіє матеріалом теми дисципліни; репродуктивно відтворює зміст 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.
«0»	Студент демонструє нездатність розкрити питання теми дисципліни, відсутність базових знань з теми та вкрай слабе володіння практичними навичками й вміннями здійснення художньо-проектної діяльності; не знає зміст рекомендованої літератури, не володіє нормативною документацією та категорійним апаратом; не засвоїв початкові навички з виконання завдання, що засвідчує низький рівень дизайнерського мислення і практичних вмінь по темі дисципліни.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОЗАУДИТОРНОЇ (САМОСТІЙНОЇ) РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Кількість балів	Зміст
«2»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість практичних навичок; оформлена згідно вимог, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.
«1»	Робота виконана, але містить помилки; засвідчує про недостатній рівень знань та недостатню сформованість практичних навичок; оформлення роботи не в повній мірі відповідає вимогам, що висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності дотримані частково.
«0»	Робота виконана на неприйнятно низькому рівні; оформлення не відповідає вимогам; стандарти академічної доброчесності не дотримано.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Програмою дисципліни «Основи дизайну та проектно-графічне моделювання» 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 – 10 балів.

Види наукової діяльності, в яких студент може брати участь:

1. Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції – 5 балів.
2. Публікація тез конференції/наукової статті – 5 балів.
3. Призове місце на конкурсі/олімпіаді/науковому проєкті – 5 балів.
4. Розробка та презентація індивідуального науково-дослідницького/дизайн проєкту – 5 балів.

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 (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 практичними навичками і вміннями, проявляє самостійність і творчість при вирішенні практичних завдань. Як виняток, зазначений рейтинговий бал може отримати студент, який, крім відмінних знань за програмою дисципліни, виявив активність у науковій роботі за відповідною тематикою, став призером творчого конкурсу або студентських олімпіад, виступав на конференціях тощо.
82-89 (В, добре)	Вище середнього рівня з кількома помилками. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з теми або навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування практичними навичками і вміннями, припускаючись незначних помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу й у виконанні практичних завдань, проявляє самостійність при вирішенні завдань. Оволодів програмою навчальної дисципліни на творчому рівні, проте у відповідях і при виконанні творчих допустив помилки.
75-81 (С, добре)	В цілому правильне виконання з певною кількістю суттєвих помилок. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з тем навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування практичними навичками і вміннями, але припускається значної суттєвих помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу і у виконанні практичного завдання.
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 (Е, 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, не достатньо опанував, як основні положення теоретичного матеріалу, так і практичні навички й вміння для виконання завдань, і повинен додатково виконати індивідуальне завдання для підвищення рівня своїх знань та практичних навичок для повторно 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 практичними 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 усі виконані завдання (100 б. максимум).

Кращим студентам (але не більше 3-ох), які повністю виконали програму з дисципліни, виявили активність в науково-дослідній роботі і художньо-проектній діяльності за тематикою дисципліни, стали призерами студентських олімпіад, конкурсів наукових і творчих 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.

Присутність студентів на екзамені є обов'язковою.

Повторне складання екзамену з дисципліни «Основи дизайну та проектно-графічне моделювання» 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 денної форми навчання визначається як *середньоарифметична сума балів поточного (семестрового контролю) та екзамену.*

3. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Закони та нормативні акти:

1. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 01.12.2022 N 2811-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12#Text>
2. Про культуру : Закон України від 14.12.2010 № 2778-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2778-17#Text>
3. Про цифровий контент та цифрові послуги: Закон України від 10.08.2023. – URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3321-20#Text>

Основний:

1. 1. Антонович Є. А. Основи графічного дизайну / Є. А. Антонович, М. Я. Куленко. К. : Київ. нац. ун-т культури і мистецтв, 2015. 544 с. – ISBN 978-617-7278-08-4.
2. Косів Р. М. Основи графічного дизайну : підручник. К. : Кондор, 2016. 492 с. ISBN 966-8251-66-0.
3. Вайт А. В. Основи графічного дизайну. Третє видання / А. В. Вайт ; пер. з англ. К. : ArtHuss, 2022. 304 с. ISBN 978-617-8025-36-6.
4. Norman D. The Design of Everyday Things : revised and expanded edition / D. Norman. – New York : Basic Books, 2013. 368 p. ISBN 978-0-465-05065-9.
5. Lupton E. Thinking with Type : a critical guide for designers, writers, editors, & students / E. Lupton. 2nd ed. New York : Princeton Architectural Press, 2010. 224 p. ISBN 978-1-56898-969-3.
6. Meggs P. B. Meggs' History of Graphic Design / P. B. Meggs, A. W. Purvis. 6th ed. Hoboken : Wiley, 2016. 704 p. ISBN 978-1-118-77205-8.
7. Albers J. Interaction of Color : 50th anniversary edition / J. Albers. New Haven : Yale University Press, 2013. 192 p. – ISBN 978-0-300-17935-4.
8. Lidwell W. Universal Principles of Design : revised and updated / W. Lidwell, K. Holden, J. Butler. Beverly : Rockport Publishers, 2010. 272 p. ISBN 978-1-59253-587-3.

Додатковий:

9. Голмз К. Невідповідність: Як інклюзія формує дизайн / К. Голмз ; пер. з англ. К. : ArtHuss, 2023. 208 с. ISBN 978-617-8025-69-4.
10. Адамс Ш. Заповіді графічного дизайну. 365 практичних порад / Ш. Адамс ; пер. з англ. К. : ArtHuss, 2021. 416 с. ISBN 978-617-8025-14-4.
11. Bertoline G. R. Fundamentals of Graphics Communication / G. R. Bertoline [et al.]. 7th ed. New York : McGraw-Hill Education, 2018. 800 p. ISBN 978-0-07-337539-7.
12. Lieu D. K. The Fundamentals of Visualization, Modeling, and Graphics for Engineering Design / D. K. Lieu, S. Sorby. Clifton Park : Delmar Cengage Learning, 2009. 672 p. ISBN 978-1-4018-4250-5.
13. Sullivan C. Drawing the Landscape : the art of hand drawing and digital representation / C. Sullivan. 4th ed. Hoboken : Wiley, 2013. 352 p. ISBN 978-1-118-45481-7.

14. Calori C. Signage and Wayfinding Design : a complete guide to creating environmental graphic design systems / C. Calori, D. Vanden-Eynden. 2nd ed. Hoboken : Wiley, 2015. 320 p. ISBN 978-1-118-69461-9.

15. Benson E. Design to Renourish : sustainable graphic design in practice / E. Benson, Y. Perullo. Boca Raton : CRC Press, 2017. 144 p. ISBN 978-1-4987-2220-9.

16. Jedlicka W. Sustainable Graphic Design : tools, systems and strategies for innovative print design / W. Jedlicka. Hoboken : Wiley, 2010. 528 p. ISBN 978-0-470-24670-2.

Інтернет-ресурси:

17. Пискун О. М. Основи дизайну: Навчально-методичний посібник. Чернівці: ЧДПУ імені Т. Г. Шевченка, 2009. URL: https://document.kdu.edu.ua/info_zab/061_121.pdf

18. A Guide to Color Theory in Graphic Design. *Park University*. URL: <https://www.park.edu/blog/a-guide-to-color-theory-in-graphic-design/>

19. Basic Color Theory. *Color Matters*. URL: <https://www.colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>

20. Beetroot Academy. Дизайн-мислення: як застосовувати метод на практиці. 2024. <https://beetroot.academy/blog/dizayn-mislennya-yak-zastosovuvati-metod-na-praktici>

21. Beginning Graphic Design: Color. *GCFGlobal*. URL: <https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/color/1/>

22. Color Theory In Web Design: A Complete Guide. *Elementor*. URL: <https://elementor.com/blog/color-theory-web-design/>

23. Design Fundamentals: Color Theory. *Digital Marketing Institute*. URL: https://digitalmarketinginstitute.com/resources/lessons/graphic-design-essentials-for-marketers_design-fundamentals-color-theory_untg

24. Design Fundamentals: Elements & Principles. *University of California, Berkeley Libraries*. URL: <https://guides.lib.berkeley.edu/design>

25. Galaktica. Дизайн мислення: Практичний путівник з реальними прикладами. 2023. <https://beetroot.academy/blog/dizayn-mislennya-yak-zastosovuvati-metod-na-praktici>

26. IT Step. Що таке дизайн мислення: етапи, принципи, застосування. 2025. <https://beetroot.academy/blog/dizayn-mislennya-yak-zastosovuvati-metod-na-praktici>

27. What is color theory? *Figma*. URL: <https://www.figma.com/resource-library/what-is-color-theory/>.

28. What is Color Theory? *Interaction Design Foundation*. URL: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>.

29. Wizeclub Education. Що таке дизайн-мислення: принципи, етапи та приклади. 2023. <https://beetroot.academy/blog/dizayn-mislennya-yak-zastosovuvati-metod-na-praktici>

