

ДЕРЖАВНИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ
Система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти
сертифікована на відповідність ДСТУ ISO9001:2015 / ISO 9001:2015
Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

вченою радою факультету
технологій та бізнесу
(прот. № 6 від 09 12 2025р.)
Декан

 Надія ВЕДМІДЬ

ФІЛОСОФІЯ МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ /
PHILOSOPHY OF ART AND DESIGN

РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE

освітній ступінь	магістр / Master
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки / Culture, Arts and Humanities
спеціальність	В2 Дизайн / Design
освітня програма	Графічний дизайн/ Graphic Design

Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ заборонено

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

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

Рецензенти:

Руслана БЕЗУГЛА, доктор мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

Асмаї ЧІБАЛАШВІЛІ, кандидат мистецтвознавства, старший науковий співробітник, заступник директора з наукової роботи Інституту проблем сучасного мистецтва НАМ України

ФІЛОСОФІЯ МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ / PHILOSOPHY OF ART AND DESIGN

РОБОЧА ПРОГРАМА / COURSE OUTLINE

освітній ступінь магістр / Master

галузь знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки / Culture, Arts and Humanities

спеціальність В2 Дизайн / Design

освітня програма Графічний дизайн / Graphic Design

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

Тема	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні	СРС	Форми контролю
Тема 1. Філософія мистецтва: предмет. Проблема визначення мистецтва	14	2	2	10	УО, ІР, П
Тема 2. Твір мистецтва і дизайн-об'єкт: оригінал, копія, тираж	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 3. Естетичні категорії: прекрасне, художній образ, художній простір	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 4. Цінності, цілі та функції мистецтва і дизайну	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 5. Феноменологія сприйняття: тіло, афорданс і дизайн-об'єкт	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 6. Філософія дизайну: предмет, проблеми, категорії «річ» і «форма»	14	2	2	10	УО, ІР
Тема 7. Форма і функція: функціоналізм в дизайні	16	2	2	12	УО, ІР
Тема 8. Дизайнерські способи пізнання: епістемологія, дизайн-дослідження	16	2	2	12	УО, ІР
Тема 9. Естетика і дизайн: естетичне і утилітарне, смак, «доцільність без цілі»	16	2	2	12	УО, ІР
Тема 10. Семіотика мистецтва і дизайну: знак, символ, код	16	2	2	12	УО, ІР

Тема	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні	СРС	Форми контролю
Тема 11. Мистецтво в добу технічної відтворюваності: аура і тиражування за В. Беньяміном	16	2	2	12	УО, ІР
Тема 12. Постмодерна критика та етика дизайну в цифрову епоху: симулякр, деконструкція, design justice, штучний інтелект	16	2	2	12	УО, ІР, П
Разом	180 / 6	24	24	132	
Підсумковий контроль – екзамен					

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

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

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> історичний і теоретичний зміст теми «Філософія мистецтва: предмет, методи, проблема визначення мистецтва», співвідношення філософії мистецтва із суміжними дисциплінами, основні теорії визначення мистецтва; причини кризи класичних визначень мистецтва (авангард, реді-мейд, мистецькі інституції); внесок українського авангарду та українських дослідників у	Лекція 1. Філософія мистецтва: предмет. Проблема визначення мистецтва 1. Мистецтво як об'єкт філософського пізнання: співвідношення філософії мистецтва з естетикою, мистецтвознавством, психологією і соціологією мистецтва. 2. Традиційна і сучасна філософія мистецтва: зміна кола проблем, перехід від нормативної естетики до аналізу практик і інституцій мистецтва; причини цього переходу (авангард, реді-мейд, розвиток мистецького ринку й інституцій). 3. Критичний аналіз визначень мистецтва: інституційне (А. Дікі), функціональне, історичне визначення; мистецтво як «сімейне поняття» (Л. Вітгенштайн, М. Вейц); український авангард (К. Малевич, О. Богомазов, О. Екстер) як межовий випадок для теорій визначення мистецтва. 4. Реальне і номінальне визначення мистецтва; описовий і оцінювальний (нормативний) зміст естетичних принципів. 5. Проблема об'єктивності оцінювання твору мистецтва; психологізм в естетичній теорії. Список рекомендованих джерел Закони та нормативні акти: 1 Основний: 4 [с. 24–32] Додатковий: 5 [с. 22–23], 7 [с. 53–99], 14, 23 [с. 18–31] Інтернет-ресурси: 28, 29, 31 Питання для поглибленого вивчення: 1. Мистецтво як «сімейне поняття»: евристична сила і межі підходу Вітгенштайна–Вейца. 2. Інституційна теорія А. Дікі: хто і як «наділяє» об'єкт статусом мистецтва.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
проблематику визначення мистецтва. <i>Вміти:</i> розрізняти предметні поля філософії мистецтва, естетики та мистецтвознавства; застосовувати теорії визначення мистецтва до аналізу конкретних творів і межових кейсів; критично осмислювати теорії визначення мистецтва для розв'язання проблем дизайну; формулювати проблему й генерувати власну аргументовану позицію; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між розвитком	3. Психологізм в естетичній оцінці: чи можливий об'єктивний критерій смаку. 4. «Чорний квадрат» К. Малевича як виклик класичним визначенням мистецтва: що змінилося в самій проблемі визначення після авангарду.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Закони та нормативні акти: 1; Основний: 4 [с. 24–32]; Додатковий: 5 [с. 22–23], 7 [с. 53–99], 14, 23 [с. 18–31]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [28, 29, 31].	10
	Практичне заняття № 1 <i>Застосувати інституційну, функціональну теорії та критерій «сімейної подібності» до сучасних межових випадків, виявити евристичну силу й обмеження кожного підходу, застосувати кейс-метод.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть три межові кейси (напр. «Фонтан» М. Дюшана, «Чорний квадрат» К. Малевича, «Comedian» М. Каттелана, твір, згенерований ШІ і відзначений на конкурсі, стріт-арт, знищений комунальними службами). Для кожного застосуйте по черзі інституційне, функціональне визначення і критерій «сімейної подібності» — чи визнає кожна теорія об'єкт мистецтвом і чому. 2. Складіть порівняльну таблицю «теорія – вердикт – головний аргумент – вразливе місце» для всіх трьох кейсів.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
мистецтва і зміною його визначень.	3. Знайдіть сучасний приклад із власного досвіду (реклама, продукт, відео в соцмережі), що ставить під сумнів саму можливість чіткого визначення мистецтва. Обґрунтуйте письмово (0,5 стор.). 4. Сформулюйте власну позицію: яка з трьох теорій найкраще працює в практиці дизайнера-професіонала і чому саме вона. 5. Побудуйте причинно-наслідковий ланцюжок «історична подія – зміна в мистецтві – зміна у визначенні мистецтва» на прикладі українського авангарду 1910–1920-х рр. 6. Презентуйте результати групи; підготуйте по одному контраргументу на виступ одногогрупника.	
<i>Знати:</i> зміст поняття онтологічного статусу твору мистецтва і дизайн-об'єкта, розрізнення оригіналу, копії і тиражу, поняття «аури» твору; тиражну природу графічного дизайну на прикладі творчості Г. Нарбута; причини зміни онтологічного статусу	Лекція 2. Твір мистецтва і дизайн-об'єкт: оригінал, копія, тираж 1. Що таке «твір мистецтва» онтологічно: співвідношення матеріального носія та втіленої в ньому ідеї. 2. Проблема оригіналу і копії: автентичність як цінність; поняття «аури» твору (В. Беньямін) та її залежність від унікальності й «тут-і-тепер» перебування об'єкта. 3. Репродукція, тираж, серія: відмінність логіки функціонування в мистецтві (де копія знецінює оригінал) і в дизайні (де тираж – нормальний спосіб буття об'єкта); історичні причини цієї відмінності (друкарство, індустріалізація, цифровізація). 4. Онтологічна відмінність унікального твору мистецтва і серійного дизайн-об'єкта: що саме є «твором» у випадку промислового виробу – прототип, кресленик чи кожен окремий екземпляр. 5. Тиражна графіка, дизайнерський прототип як унікальний об'єкт колекціонування, цифрові об'єкти (NFT) з новоствореним поняттям унікальності в тиражному середовищі;	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
об'єкта від ремісничої унікальності до промислового й цифрового тиражу. <i>Вміти:</i> визначати онтологічний статус конкретного артефакту (унікальний твір, тиражний об'єкт, цифровий об'єкт), аналізувати межові випадки, що розмивають цю відмінність; генерувати ідеї щодо режимів існування власного дизайн-продукту; виявляти і формулювати проблему онтологічного статусу	український досвід: тиражна графіка Г. Нарбута (знаки грошей, поштові марки, шрифт), NFT-колекція «Meta History: Museum of War». Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 42–46, 241–272] Додатковий: 7 [с. 53–99], 8 [с. 11–131] Інтернет-ресурси: 28, 29, 31, 32, 33 Питання для поглибленого вивчення: 1. Аура за Беньяміном: чому фотографія і кіно як мистецтва апріорі позбавлені «аури» оригіналу. 2. Дизайнерський прототип як унікальний артефакт: коли серійний об'єкт починає функціонувати за логікою унікального твору мистецтва. 3. NFT як спроба «синтетичної аури» в цифровому тиражному середовищі: чи працює ця аналогія. 4. Графіка Г. Нарбута: що є «оригіналом» банкноти чи марки – ескіз, друкарська форма чи тираж.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 4 [с. 42–46, 241–272]; Додатковий: 7 [с. 53–99], 8 [с. 11–131]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [28, 29, 31, 32, 33].	10
		2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
дизайн-об'єкта в конкретному проєкті; критично осмислювати теорії оригіналу, копії й аури (В. Беньямін) для розв'язання завдань і проблем дизайну; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між розвитком технологій тиражування і статусом об'єкта.	Практичне заняття № 2 <i>Простежити на прикладі реального об'єкта, як змінюється його онтологічний статус залежно від режиму існування – унікального, тиражного чи цифрового.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть один предмет дизайну (меблі, річ із дизайнерської колекції, кросівки лімітованої серії) і один твір мистецтва. Опишіть, що саме є «носієм» цінності в кожному випадку – матеріальний екземпляр, ідея/проєкт чи бренд/підпис автора. 2. Знайдіть приклад дизайнерського об'єкта, що існує одночасно у двох режимах – масовому тиражі і лімітованій «колекційній» версії. Порівняйте, як зміна тиражу змінює сприйняття цінності об'єкта, хоч форма лишається тією самою. 3. Проаналізуйте один приклад NFT-проєкту або цифрового колекційного об'єкта (зокрема український). Визначте, яка саме властивість тут імітує «ауру» унікального твору за відсутності фізичного оригіналу. 4. Розгляньте один твір тиражної графіки Г. Нарбута (банкнота, марка, обкладинка) і визначте, що в ньому є «твором» – ескіз, друкарська форма чи тираж; проведіть паралель із сучасним графічним дизайном. 5. Напишіть есе (0,5–1 стор.): чи можна застосувати логіку «оригінал знецінюється копією» до дизайну взагалі, чи дизайн підпорядкований принципово іншій онтології цінності. 6. Презентуйте кейс і дайте відповідь: якби ваш обраний дизайн-об'єкт втратив можливість тиражування, що саме він втратив би – функцію, цінність чи ідентичність?	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> зміст основних естетичних категорій (прекрасне, виразне, епатажне, абсурдне), поняття художнього образу і художнього простору, хронотопу; естетичні програми провідних дизайнерських шкіл (Баугауз, ВХУТЕМАС, Ульмська школа, школа М. Бойчука); український канон краси в народному і сучасному мистецтві; етапи формування сучасної візуальної культури. <i>Вміти:</i> розпізнавати й аналізувати естетичні	Лекція 3. Естетичні категорії: прекрасне, художній образ, художній простір 1. Поняття естетичної якості: краса як поєднання матеріального і духовного, об'єктивного і суб'єктивного (У. Еко, «Історія краси»); історичний характер уявлень про прекрасне і причини мінливості канону краси. 2. Прекрасне і утилітарне; прекрасне серед інших естетичних категорій – виразного, переконливого, епатажного, абсурдного; паракатегорії естетики. 3. Художній простір як конкретизація естетичного: поняття картини світу (М. Гайдеггер) і хронотопу (М. Бахтін). 4. Художній образ як універсальна категорія філософії мистецтва: єдність одиничного і загального, багатофункціональність, емоційність і неповнота образу. 5. Естетичне бачення та художній смак як здатність людини: чуттєвий і інтелектуальний аспекти естетичного виміру світу. 6. Естетичні проблеми дизайнерських шкіл: прекрасне і функціональне в програмах Баугаузу, ВХУТЕМАСу, Ульмської школи; бойчукізм як синтез народного і модерного мистецтва; український канон краси (петриківський розпис, творчість М. Приймаченко) і його переосмислення в сучасному графічному дизайні. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 22–58] Додатковий: 5 [с. 22–23], 14, 23 [с. 22–47] Інтернет-ресурси: 28, 30 Питання для поглибленого вивчення: 1. Історична мінливість канону краси: чому «прекрасне» різних епох взаємно виключає одне одного.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
категорії на реальних об'єктах дизайну і мистецтва, застосовувати поняття художнього простору й хронотопу до аналізу середовища; визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл і напрямів з урахуванням генези сучасного художнього процесу; вирізняти українські естетичні коди в сучасному дизайні; генерувати ідеї власного естетичного рішення; ставити і розв'язувати проблему вибору естетичної стратегії для проектного завдання; критично осмислювати	2. Хронотоп Бахтіна як інструмент аналізу художнього простору дизайн-об'єкта. 3. Паракатегорії естетики (потворне, абсурдне, епатажне) у сучасній рекламі й брендингу. 4. Естетичні програми Баугаузу і школи М. Бойчука: спільне і відмінне в розумінні прекрасного.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 4 [с. 22–58]; Додатковий: 5 [с. 22–23], 14, 23 [с. 22–47]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [28, 30].	10
	Практичне заняття № 3 <i>Проаналізувати естетичні категорії (прекрасне, виразне, епатажне, абсурдне) на прикладах реальних об'єктів дизайну і мистецтва та естетичні настанови дизайнерських шкіл.</i> Практичні завдання: 1. Зберіть добірку з 6 зображень (по два приклади на категорію: прекрасне, епатажне, абсурдне) із сучасного дизайну, реклами або мистецтва. Обґрунтуйте вибір кожної категорії формальними ознаками об'єкта. 2. Оберіть один об'єкт із добірки й опишіть його через поняття «художнього простору» – як він організовує сприйняття глядача в часі і просторі (хронотоп за Бахтіним).	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
естетичні теорії (У. Еко, М. Бахтін, М. Гайдеггер) для розв'язання завдань і проблем дизайну; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між історичним контекстом і каноном краси.	3. Проаналізуйте один рекламний чи брендинговий кейс, що свідомо працює через потворне або епатажне, а не через прекрасне. Поясніть комунікативну мету такого вибору. 4. Порівняйте два історичні канони краси (напр. античний і сучасний, або європейський і український) на одному й тому самому типі об'єкта (обличчя, інтер'єр, костюм). Що саме змінилося у критеріях і чому? 5. Порівняйте естетичні настанови двох дизайнерських шкіл (напр. Баугауз і Ульмська школа або Баугауз і школа М. Бойчука): як кожна розуміла прекрасне і як це вплинуло на сучасну візуальну культуру. 6. Підготуйте коротку презентацію (3–5 слайдів): яка естетична категорія найточніше описує ваш власний проєктний почерк і чому.	
<i>Знати:</i> класичні і сучасні теорії естетичного задоволення (Платон, Арістотель, Юм, Бенґам, Мілль, Кант, Коллінґвуд), персональні й соціальні функції мистецтва; соціальні програми і естетичні суперечності дизайнерських шкіл	Лекція 4. Цінності, цілі та функції мистецтва і дизайну 1. Платонівське й арістотелівське розуміння естетичного задоволення; Д. Юм про судження смаку. 2. Класифікація задоволень І. Бенґама і Дж. Мілля; естетичні й неестетичні задоволення. 3. Поняття естетичного задоволення в концепції І. Канта; структура естетичного задоволення за Р. Дж. Коллінґвудом. 4. Особисті (персональні) й соціальні функції мистецтва: виховна функція, функція свободи (Я. Кусама), роль мистецтва в соціалізації індивіда (Й. Бойс); соціальна функція в програмах Баугаузу і бойчукістів (мистецтво для широкого загалу) та їхні естетичні суперечності. 5. Мистецтво і дизайн як засіб зрівняння людей: Б. Гройс про універсалізм і демократичність сучасного мистецтва; творчість Е. Ворхола.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
(Баугауз, школа М. Бойчука); функції мистецтва і дизайну в українському контексті XX–XXI ст. <i>Вміти:</i> розрізняти домінантні функції мистецтва і дизайну в конкретних кейсах, застосовувати кантівське розрізнення зацікавленого і незацікавленого задоволення; пояснювати зміну функцій мистецтва і дизайну як чинник формування сучасної візуальної культури; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між зміною функцій	6. Функції мистецтва і дизайну в українському контексті: плакат і графіка доби УНР та 1920-х рр., мистецтво і дизайн під час російсько-української війни (комунікативна, соціалізуюча, терапевтична функції). Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 137–172] Додатковий: 14, 24 [с. 135–137] Інтернет-ресурси: 27, 28, 30, 31, 32 Питання для поглибленого вивчення: 1. Кантівське «незацікавлене задоволення» versus утилітарне задоволення Бентама–Мілля: чи сумісні ці підходи. 2. Функція свободи в шок-арті Я. Кусами: як провокація стає інструментом визволення глядача. 3. Теза Б. Гройса про демократичність сучасного мистецтва: чи застосовна вона до масового дизайну. 4. Мистецтво і дизайн воєнного часу в Україні: яка функція домінує – комунікативна, мобілізаційна чи терапевтична.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 4 [с. 137–172]; Додатковий: 14, 24 [с. 135–137]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [27, 28, 30, 31, 32].	10

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
мистецтва і дизайну та формуванням сучасної візуальної культури; генерувати ідеї щодо функцій власного проєкту; виявляти і розв'язувати проблему розбіжності між задуманою і реалізованою функцією дизайн-об'єкта; критично осмислювати теорії естетичного задоволення і функцій мистецтва (І. Кант, І. Бентам, Дж. Мілль, Б. Гройс) для розв'язання завдань і проблем дизайну.	Практичне заняття № 4 <i>Розрізнити персональні й соціальні функції мистецтва та дизайну на конкретних сучасних прикладах, оцінити, яка функція домінує в кожному випадку.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть 4 об'єкти різної природи (твір мистецтва, продукт дизайну, соціальна реклама, предмет масової культури). Для кожного визначте домінуючу функцію – гедоністичну, виховну, соціалізуючу, комунікативну – і обґрунтуйте вибір. 2. Проаналізуйте один твір або перформанс, що явно працює на «функцію свободи» (за логікою Кусами чи Бойса). Опишіть механізм, яким провокація перетворюється на визволення глядача. 3. Застосуйте кантівське розрізнення «зацікавленого» і «незацікавленого» задоволення до одного комерційного дизайн-об'єкта – чи можливе тут «незацікавлене» естетичне сприйняття, чи воно завжди підпорядковане утилітарній меті. 4. Оберіть приклад із власної проєктної практики і сформулюйте, яку саме функцію (за списком лекції) він мав виконувати для замовника, а яку – виконав насправді для глядача/користувача. 5. Проаналізуйте 2–3 твори українського мистецтва або дизайну воєнного часу (плакат, інсталяція, марка, мурал). Визначте їхню домінуючу функцію і поясніть, як історична ситуація її зумовила. 6. У групах обговоріть тезу Гройса про демократичність сучасного мистецтва: чи справді масове тиражування (дизайн, мерч, стріт-арт) «зрівнює» людей, чи створює нові форми ієрархії.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> основи феноменологічного методу, феноменологію тіла М. Мерло-Понті, поняття афордансу Дж. Гібсона, поняття <i>genius loci</i> К. Норберга-Шульца; український досвід проєктування цифрових сервісів (застосунок «Дія») і середовища (безбар'єрні простори, укриття) як феноменологічні кейси. <i>Вміти:</i> аналізувати дизайн-об'єкт як продовження тіла, виявляти афорданси й конфлікти форми і функції,	Лекція 5. Феноменологія сприйняття: тіло, афорданс і дизайн-об'єкт 1. Феноменологічний метод: інтенційність свідомості, повернення «до самих речей», опис досвіду без попередніх теоретичних припущень (Е. Гуссерль). 2. Мерло-Понтіанська феноменологія тіла: тіло не як об'єкт серед об'єктів, а як спосіб буття-у-світі, первинний і дорефлексивний рівень сприйняття. 3. Дизайн-об'єкт як продовження тіла – інструмент, інтерфейс, протез, що розширює тілесні можливості й водночас формує спосіб сприйняття світу; історична зміна «продовжень тіла» від ручного інструмента до цифрового інтерфейсу. 4. Поняття афордансу (Дж. Гібсон) у зв'язку з феноменологією: об'єкт «пропонує» тілу можливості дії ще до концептуального осмислення. 5. Феноменологія користувацького досвіду (UX) як прикладна естетика; «дух місця» (<i>genius loci</i>) К. Норберга-Шульца як феноменологічна якість середовища; українські кейси: інтерфейс застосунку «Дія», простори укриттів і безбар'єрного середовища. Список рекомендованих джерел Додатковий: 17 [с. 9–22], 18 [с. 12–122], 19 [с. 16–48] Інтернет-ресурси: 27, 28, 30, 32, 34 Питання для поглибленого вивчення: 1. Афорданс versus символічне значення об'єкта: коли ці два рівні прочитання конфліктують. 2. Тілесний, дорефлексивний рівень сприйняття інтерфейсу: чому UX-дизайн – це прикладна феноменологія. 3. <i>Genius loci</i> Норберга-Шульца: як застосувати поняття «духу місця» до предметного, а не лише архітектурного середовища.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
застосовувати феноменологічний опис до аналізу середовища й UX; генерувати і обґрунтовувати редизайн-рішення на основі феноменологічного спостереження; виявляти і ставити проблему конфлікту афордансу і функції; критично осмислювати феноменологічні теорії (Е. Гуссерль, М. Мерло-Понті, Дж. Гібсон) для розв'язання завдань і проблем дизайну середовища та UX; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між розвитком	4. Genius loci українського середовища: як війна змінила тілесне переживання міських і житлових просторів.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Додатковий: 17 [с. 9–22], 18 [с. 12–122], 19 [с. 16–48]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [27, 28, 30, 32, 34].	10
	Практичне заняття № 5 <i>Дослідити на власному тілесному досвіді, як предмети «пропонують» дію ще до свідомого аналізу, і застосувати поняття афордансу до критики й редизайну реального об'єкта.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть 5 побутових предметів різного призначення. Не читаючи інструкцій і не думаючи, спробуйте взяти кожен предмет «природним» рухом руки. Зафіксуйте письмово, яку дію кожен предмет «підказав» тілу першою – це і є його базовий афорданс. 2. Знайдіть предмет або інтерфейс (кнопка, ручка дверей, застосунок), афорданс якого явно суперечить його реальній функції («норманівські двері» – штовхають замість тягнути). Опишіть конфлікт і запропонуйте мінімальну зміну форми, що усуває суперечність. 3. Проведіть 5-хвилинне спостереження за використанням одного простого об'єкта іншою людиною (без пояснень з вашого боку). Зафіксуйте, які саме рухи тіла виникають дорефлексивно, до будь-якого свідомого «розшифрування» об'єкта.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
технологій і тілесним досвідом користувача.	4. Проаналізуйте один сценарій користування застосунком «Дія» або іншим українським цифровим сервісом: які афорданси інтерфейсу спрацьовують дорефлексивно, а де користувач «спотикається». 5. Оберіть простір (кімнату, кав'ярню, вулицю, укриття) і опишіть його «дух місця» (genius loci) – ту якість середовища, що переживається тілесно ще до концептуального осмислення. Зв'яжіть опис із конкретними матеріальними й просторовими рішеннями. 6. На основі спостережень запропонуйте один короткий редизайн-принцип («афорданс має відповідати дії») і застосуйте його до власного проєкту чи навчального завдання з іншої дисципліни.	
<i>Знати:</i> предмет і методи філософії дизайну, аспекти проблем дизайну (гносеологічний, антропологічний, аксіологічний, естетичний, герменевтичний), зміст категорій «річ» і «форма»; річ у традиційній українській культурі;	Лекція 6. Філософія дизайну: предмет, проблеми, категорії «річ» і «форма» 1. Теорія і філософія дизайну; філософія і культурологія як методологічна основа вирішення проблем дизайну. Дизайн як відкрита соціокультурна система проєктування й виготовлення продукту. 2. Гносеологічний, антропологічний, аксіологічний, естетичний і герменевтичний аспекти дизайну; напрями дослідження дизайну (продукт культури, творча діяльність, тип проєктного мислення). 3. Поняття «річ»: річ як предмет співіснування з людиною, «річ-сама-по-собі» (Ding an sich), потенційне існування речі в проєкті, втіленість задуму в матеріалі. 4. Поняття «форма»: аристотелівське розуміння форми як сутнісної природи речі, що зумовлює всі її вияви, включно з фігурою й окресленням; перші і другі сутності речей; форма як мета. 5. Відношення «людина–предмет–середовище»; стиль як фіксація своєрідності форми і якості; функції речі; історична зміна розуміння речі (антична, середньовічна, модерна).	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
практики сучасних українських дизайнерів предметного середовища (В. Якуша / FAINA, К. Соколова / NOOM). <i>Вміти:</i> застосовувати категорії «річ» і «форма» до аналізу дизайн-об'єкта, формулювати проблему дизайну в межах кожного з аспектів; простежувати причинно-наслідкові зв'язки між зміною уявлень про річ і стильовою еволюцією предметного світу; виявляти ознаки національної ідентичності у формі	6. Річ у традиційній українській культурі (рушник, кераміка, народні меблі) як єдність утилітарного, символічного й естетичного; пошук національної ідентичності у формі речі в практиках сучасних українських дизайнерів (В. Якуша, К. Соколова). Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 22–58] Додатковий: 5 [с. 22–23], 10, 21, 24 [с. 22–47] Інтернет-ресурси: 27, 28, 30, 32 Питання для поглибленого вивчення: 1. Арістотелівська «форма» як сутнісна природа речі: як цей принцип відлунює в пізнішій формулі «форма слідує функції». 2. Аспекти проблем дизайну: який із них найчастіше ігнорується в практиці. 3. «Річ-сама-по-собі» Канта і дизайн-об'єкт: чи можливо спроектувати річ «саму по собі», а не лише її явлення користувачу. 4. Традиційна річ і сучасний предметний дизайн: чи можливий національний стиль без стилізації.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 4 [с. 22–58]; Додатковий: 5 [с. 22–23], 10, 21, 24 [с. 22–47]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [27, 28, 30, 32].	10

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
речі; генерувати ідеї форми речі на основі аналізу її сутності; розв'язувати сформульовані проблеми дизайну; критично осмислювати категорії «річ» і «форма» (Арістотель, І. Кант) для розв'язання завдань і проблем дизайну.	Практичне заняття № 6 <i>Застосувати арістотелівське поняття форми і категорію «річ» до аналізу конкретного дизайн-об'єкта, розрізнивши його матеріальне існування, проєктний задум і функцію.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть предмет дизайну зі свого оточення. Опишіть окремо: (а) його «форму» в арістотелівському сенсі – сутнісну природу, що визначає всі вияви; (б) його фізичну фігуру й окреслення; (в) його функцію. Покажіть, де ці три рівні збігаються, а де розходяться. 2. Знайдіть приклад об'єкта, чия «форма» (сутнісне призначення) залишилася незмінною попри кардинальну зміну фізичного окреслення протягом історії (стілець, лампа, годинник). Побудуйте коротку хронологію 3–4 варіантів форми і поясніть причини змін. 3. Застосуйте аспекти проблем дизайну (гносеологічний, антропологічний, аксіологічний, естетичний) до одного реального проєктного завдання — сформулюйте по одному питанню на кожен аспект. 4. Проаналізуйте відношення «людина–предмет–середовище» на прикладі одного інтер'єрного чи міського об'єкта: як предмет структурує поведінку людини в просторі. 5. Порівняйте традиційну українську річ (глечик, скриня, рушник) і сучасний дизайн-об'єкт українського бренду, що на неї посилається. Визначте, що саме успадковано – форма, функція чи символічне значення. 6. Напишіть коротке визначення (3–5 речень) власного розуміння поняття «річ» у дизайні, спираючись щонайменше на двох авторів із лекції.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> генезу формули «форма слідує функції» від Л. Саллівена до Баугаузу, багатошарову модель функції В. Папанека, постмодерністську критику функціоналізму; функціоналістську лінію в українському середовищі (харківський Держпром, модерністська архітектура 1960–80-х рр.); причини зміни парадигми від функціоналізму до постфункціоналізму.	Лекція 7. Форма і функція: функціоналізм в дизайні 1. Формула «form follows function»: походження в архітектурній теорії Луїса Саллівена, її трансформація у функціоналістську програму модернізму. 2. Баугауз як інституційне втілення функціоналістської ідеї: єдність форми, матеріалу і функції, відмова від зайвого декору; український конструктивізм: Держпром у Харкові (С. Серафимов, С. Кравець, М. Фельгер), модерністська архітектура 1960–80-х рр. 3. Постмодерністська критика функціоналізму: повернення декоративності, іронічне цитування, теза «less is a bore» як заперечення місівського «less is more»; причини кризи функціоналізму (споживче суспільство, масова культура). 4. Багатошарова модель функції за В. Папанеком: утилітарна (практичне призначення), символічна (значення, статус), естетична (форма, задоволення від споглядання) функції об'єкта. 5. Сучасні альтернативні формули постфункціоналістського дизайну: «form follows emotion», «form follows meaning» – зсув акценту з утилітарності на емоційний і смисловий вимір проектування. Список рекомендованих джерел Основний: 3 [с. 144–163] Додатковий: 22 [с. 23–40] Інтернет-ресурси: 27, 28, 32 Питання для поглибленого вивчення: 1. Від Саллівена до Міса ван дер Роє: як архітектурна формула стала загальнодизайнерською догмою.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Вміти:</i> розкласти дизайн-об'єкт на утилітарну, символічну й естетичну функції, аналізувати конфлікт функціоналістської і постфункціоналістської логіки проектування; генерувати формотворчі рішення на основі різних моделей функції; виявляти і розв'язувати проблему конфлікту утилітарної і символічної функцій; критично осмислювати теорії функціоналізму і постфункціоналізму (Л. Саллівен, В. Папанек) для розв'язання завдань і проблем дизайну;	2. Модель функції Папанека: чи можна спроектувати об'єкт, позбавлений символічної функції взагалі. 3. «Form follows emotion»: чи це справді альтернатива функціоналізму, чи його прихована модифікація. 4. Український модернізм 1960–80-х рр.: функціоналізм у межах типового будівництва і простір для авторської виразності.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 3 [с. 144–163]; Додатковий: 22 [с. 23–40]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [27, 28, 32].	12
	Практичне заняття № 7 <i>Проаналізувати реальний дизайн-об'єкт за утилітарною, символічною й естетичною функцією за моделлю В. Папанека і дослідити конфлікт між функціоналістською і постфункціоналістською логікою проектування.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть предмет (годинник, сумка, стілець, гаджет). Пропишіть окремо його утилітарну, символічну й естетичну функції за моделлю Папанека. Яка з них домінує в цьому конкретному об'єкті? 2. Знайдіть два об'єкти однакового призначення – один суворо функціоналістський («форма слідує функції»), інший постмодерністський/декоративний («less is a bore»).	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між соціально-економічними змінами і зміною парадигм формоутворення.	Порівняйте, як кожен вирішує конфлікт між утилітарністю і символічним навантаженням. 3. Спроектуйте (ескізно) редизайн одного побутового предмета за принципом «form follows emotion» – так, щоб форма транслиувала конкретну емоцію (турботу, гумор, тривогу), навіть ціною втрати частини утилітарної ефективності. 4. Проаналізуйте сучасний бренд-об'єкт (упаковка, гаджет), де символічна функція (статус, приналежність) очевидно домінує над утилітарною. Опишіть, які саме формальні засоби це забезпечують. 5. Оберіть об'єкт українського конструктивізму або модернізму (Держпром у Харкові, будівля Інституту науково-технічної інформації («Тарілка») у Києві, модерністська мозаїка). Проаналізуйте його за моделлю Папанека і поясніть, які історичні чинники зумовили його форму. 6. Дискусія в групах: чи існує сьогодні «чистий функціоналізм», чи будь-яка форма вже неминуче несе символічне навантаження? Сформулюйте письмово тезу (5–7 речень).	
Знати: концепцію «дизайнерських способів пізнання» Н. Кросса, поняття «злих проблем» Ріттеля і Веббера, рефлексивну практику Д. Шона,	Лекція 8. Дизайнерські способи пізнання: епістемологія, дизайн-дослідження 1. Концепція «дизайнерських способів пізнання» (designerly ways of knowing) Н. Кросса: теза про існування самостійної, третьої культури пізнання поряд із науковою і гуманітарною; передумови виникнення дизайн-дослідження (рух design methods 1960-х рр.). 2. Відмінність дизайнерського мислення від наукового (робота з узагальненнями і перевіркою гіпотез) і від мистецького (орієнтація на самовираження); дизайн орієнтований на розв'язання «злих» (wicked) проблем (Г. Ріттель, М. Веббер).	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
ідею Г. Саймона про «науки про штучне»; причини виникнення дизайн-дослідження як дисципліни; українські кейси дизайн-досліджень (відбудова міст і громад, проектування для ветеранів і ВПО). <i>Вміти:</i> формулювати проєктну проблему як «злу проблему», вести рефлексивний проєктний журнал, розрізняти науковий, мистецький і дизайнерський шляхи до знання; формулювати дослідницьке питання і	3. Рефлексивна практика за Д. Шоном: «рефлексія-в-дії» (reflection-in-action) як спосіб, у який практик мислить під час самого процесу роботи. 4. Г. Саймон про дизайн-мислення в «The Sciences of the Artificial»: науки про штучне як окремий тип пізнання поряд із природничими науками. 5. Дизайн-дослідження (design research) як легітимна форма продукування знання в академічному середовищі; дизайн-дослідження в українському контексті: відбудова міст і громад як «зла проблема» (урбаністична коаліція Ro3kvit), проектування для ветеранів і внутрішньо переміщених осіб. Список рекомендованих джерел Основний: 2 [с. 23–56] Додатковий: 19 [с. 89–130, 220–259], 23, 25 [с. 100–157] Інтернет-ресурси: 27, 28, 32 Питання для поглибленого вивчення: 1. «Злі проблеми» (wicked problems) Ріттеля і Веббера: чим вони принципово відрізняються від «приручених» інженерних задач. 2. Рефлексія-в-дії Шона: чи можна цю практику свідомо тренувати, чи вона виникає лише з досвідом. 3. Дизайн-дослідження як «третя культура» пізнання: які критерії валідності тут застосовні, якщо не наукові й не мистецькі. 4. Відбудова українських міст як «зла проблема»: хто є «замовником» і як визначити критерії успіху.	
	Самостійна робота студентів	12

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
проектну гіпотезу, генерувати альтернативні проектні пропозиції; критично осмислювати епістемологічні теорії дизайну (Н. Кросс, Г. Саймон, Д. Шон, Г. Ріттель, М. Веббер) для розв'язання завдань і проблем дизайну; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між ускладненням проектних задач і виникненням дизайн-дослідження.	На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 2 [с. 23–56]; Додатковий: 19 [с. 89–130, 220–259], 23, 25 [с. 100–157]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [27, 28, 32].	
	Практичне заняття № 8 <i>Застосувати метод рефлексивної практики Д. Шона і виявити структуру «злої проблеми» в реальному кейсі.</i> Практичні завдання: 1. Візьміть невелике проектне завдання (ескіз логотипу, розкладка сторінки, редизайн предмета) і виконайте його, ведучи паралельно короткий «журнал рефлексії»: щохвилини фіксуйте одним реченням, яке рішення ви щойно ухвалили і чому саме зараз, у процесі роботи, а не заднім числом. 2. Проаналізуйте свій журнал: знайдіть 2–3 моменти «рефлексії-в-дії» – коли розуміння задачі змінювалося прямо під час виконання, а не до початку роботи. 3. Оберіть реальну соціальну чи проектну проблему (напр. відбудова зруйнованого кварталу в українському місті, брак публічного простору в районі, невдалий UX сервісу) і опишіть її як «злу проблему» за критеріями Ріттеля–Веббера: відсутність єдиного визначення, відсутність «правильного» розв'язання, унікальність кожного випадку. 4. Порівняйте, як ту саму «злу проблему» вирішував би науковець (через гіпотезу і перевірку) і як – дизайнер (через пропозицію і прототип). У чому принципова відмінність шляху до знання? 5. Сформулюйте дослідницьке питання і проектну гіпотезу для обраної «злої проблеми»; запропонуйте 2–3 альтернативні ідеї її розв'язання.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	6. Напишіть короткий висновок (0,5 стор.): чи змінилося ваше уявлення про власний процес проектування після ведення журналу рефлексії.	
<i>Знати:</i> принцип «доцільності без цілі» І. Канта, гадамерівське розрізнення художнього і чуттєвого смаку, поняття смаку як суспільно-історичного феномена; соціальні, технологічні й економічні чинники зміни смаку; проблему національного стилю і кітч у використанні народних мотивів. <i>Вміти:</i> розрізняти естетичне (незацікавлене) і утилітарне ставлення до об'єкта, аналізувати	Лекція 9. Естетика і дизайн: естетичне і утилітарне, смак, «доцільність без цілі» 1. Утилітарне і естетичне як два протилежні підходи до світу; незацікавленість естетичного; «доцільність без цілі» як принцип естетичного бачення в концепції І. Канта. 2. Тілесність, емерджентність, ситуативність, динамічність, інтерсуб'єктивність естетичного бачення як особливої якості людської природи. 3. Художній смак у традиційній і сучасній філософії мистецтва: смак як чуттєве визначення досконалості (Кант); художній і чуттєвий смак у концепції Г. Гадамера. 4. Смак як суспільно-історичний феномен: дух часу і смак; смак у контексті поп-арту; причини зміни смаку – соціальні, технологічні, економічні чинники. 5. Утилітарний і естетичний аспекти дизайну. Дизайн як естетична практика. Смак і національний стиль: проблема кітч («шароварщини») у використанні народних мотивів і сучасне переосмислення української традиції в графічному дизайні та моді. Список рекомендованих джерел Основний: 4 [с. 35–69] Додатковий: 19 [с. 50–84], 24 [с. 31–32] Інтернет-ресурси: 27, 29, 31 Питання для поглибленого вивчення: 1. «Доцільність без цілі» Канта: чи застосовний цей принцип до утилітарного дизайн-об'єкта взагалі, чи він працює лише для «чистого» мистецтва. 2. Гадамерівське розрізнення художнього і чуттєвого смаку: де проходить межа в оцінці дизайн-продукту.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
смак як соціально й історично зумовлену категорію; критично оцінювати використання національних мотивів у сучасному дизайні з позицій смаку; генерувати ідеї використання національних мотивів без кітч; ставити і розв'язувати проблему естетичної оцінки дизайн-продукту; критично осмислювати теорії смаку (І. Кант, Г. Гадамер) для розв'язання завдань і проблем дизайну; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між соціально-історичними	3. Смак як «дух часу»: чому естетичні норми змінюються швидше в дизайні, ніж у мистецтві. 4. «Шароварщина» і сучасне переосмислення традиції: де межа між кітчем і національним стилем.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 4 [с. 35–69]; Додатковий: 19 [с. 50–84], 24 [с. 31–32]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [27, 29, 31].	12
	Практичне заняття № 9 <i>Розрізнити естетичне (незацікавлене) і утилітарне ставлення до одного й того самого об'єкта та дослідити, як смак формується соціально й історично.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть предмет і опишіть його двічі: перший опис – суто утилітарний (наскільки ефективно він виконує функцію), другий – естетичний, «незацікавлений» (яке задоволення викликає його форма незалежно від функції). Порівняйте словник, яким ви користувалися в обох випадках. 2. Проведіть міні-опитування (5–6 людей різного віку) про естетичну оцінку одного й того самого об'єкта (напр. інтер'єру, шрифту, автомобіля). Зафіксуйте розбіжності й спробуйте пояснити їх через поняття «смак як дух часу».	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
змінami і зміною смаку.	3. Знайдіть приклад об'єкта поп-арту або сучасного дизайну, що свідомо працює з «поганим смаком» (кітчем) як естетичною стратегією. Поясніть, чому це не є помилкою проєктування. 4. Знайдіть два приклади використання українських народних мотивів у сучасному дизайні – один, що тяжіє до кітчу, інший – до переосмислення традиції. Обґрунтуйте оцінку через поняття смаку (Кант, Гадамер). 5. Застосуйте розрізнення Гадамера (художній vs чуттєвий смак) до оцінки одного гастрономічного або модного тренду – де тут закінчується чуттєве задоволення і починається «культивований» естетичний смак. 6. Напишіть короткий маніфест власного смаку (0,5 стор.): які формальні ознаки ви послідовно обираєте у своїх проєктах і чи можете простежити їхнє історичне чи культурне походження.	
<i>Знати:</i> базові поняття семіотики за Ф. де Соссюром, розрізнення денотації і конотації за Р. Бартом, концепцію «відкритого твору» У. Еко; семіотичні механізми формування культурної цінності та	Лекція 10. Семіотика мистецтва і дизайну: знак, символ, код 1. Базові поняття семіотики за Ф. де Соссюром: знак, означник і означуване, довільність зв'язку між ними. 2. Р. Барт: розрізнення денотації (буквального рівня значення) і конотації (культурно зумовленого рівня); міф як вторинна семіотична система, що натуралізує ідеологічні значення. 3. У. Еко: концепція «відкритого твору» — множинність легітимних інтерпретацій, закладена в самій структурі твору. 4. Візуальна риторика логотипу, упаковки, фірмового стилю: як денотативні елементи (форма, колір) породжують конотативні значення (статус, довіра, традиція); український	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
економічної вартості продукту дизайну; принципи побудови системи візуальних комунікацій бренду; приклади художніх форм соціальної відповідальності в українському графічному дизайні. <i>Вміти:</i> проводити семіотичний аналіз візуального об'єкта, виявляти приховані міфологічні смисли за Бартом, критично оцінювати межі семіотичного тлумачення; генерувати ідеї креативних дизайн-	досвід: тризуб у графіці В. Кричевського і Г. Нарбута, комунікаційна кампанія «Be Brave Like Ukraine» (агенція Banda) як художня форма соціальної відповідальності. 5. Семіотика бренду і ринок: знак як носій культурної цінності та економічної вартості продукту; система комунікацій бренду (знак – фірмовий стиль – комунікаційна кампанія); семіотичне обґрунтування концепції затребуваного на ринку і суспільно відповідального продукту дизайну. 6. Причини «семіотичного повороту» в дизайні: зсув від функції до значення в умовах споживчого суспільства і медіакультури; вплив ринку і медіа на знакову природу продукту дизайну. 7. Семіотичний підхід: критика надмірної «кодіфікації» смислу, ризик надінтерпретації (С. Зонтаг, «Проти інтерпретації»), символічна мова образів. Список рекомендованих джерел Додатковий: 11 [с. 124–180], 12, 19 [с. 50–84] Інтернет-ресурси: 28, 29 Питання для поглибленого вивчення: 1. Міф як вторинна семіотична система за Бартом: як побутовий рекламний образ «натуралізує» ідеологію. 2. «Відкритий твір» Еко: чи може дизайн-об'єкт (на відміну від твору мистецтва) бути настільки ж інтерпретаційно відкритим. 3. Критика надінтерпретації Зонтаг: де проходить межа між семіотичним аналізом і довільним «начитуванням» смислів. 4. Як конотації бренду перетворюються на економічну вартість: семіотичні механізми «цінової премії» і межі їхньої етичності.	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
пропозицій і вибудовувати систему візуальних комунікацій; розробляти науково обґрунтовану семіотичну концепцію фірмового стилю затребуваного на ринку і суспільно відповідального продукту; переконливо демонструвати споживачеві його культурну цінність та економічну вартість; виявляти і розв'язувати проблеми комунікації бренду засобами семіотичного аналізу; пояснювати причинно- наслідкові зв'язки між розвитком ринку, медіа	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Додатковий: 11 [с. 124–180], 12, 19 [с. 50–84]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [28, 29].	12
	Практичне заняття № 10 <i>Провести повний семіотичний аналіз реального візуального об'єкта (логотип, упаковка, реклама), розрізнивши рівні денотації і конотації та виявивши приховані міфологічні смисли; розробити і презентувати семіотичну концепцію власного креативного продукту.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть логотип або упаковку. Опишіть окремо: (а) денотативний рівень – що фізично зображено (форма, колір, шрифт); (б) конотативний рівень – які культурні значення (статус, турбота, традиція, інновація) це викликає. 2. Визначте «міф» (за Бартом), який транслює обраний об'єкт – яку ідеологічну чи ціннісну настанову він «натуралізує» як самоочевидну. 3. Знайдіть приклад ребрендингу (зокрема українського бренду), де зміна лише денотативних елементів (кольору, шрифту) кардинально змінила конотативне значення бренду. Опишіть механізм цієї зміни і її вплив на сприйняття вартості продукту. 4. Оцініть обраний об'єкт через поняття «відкритого твору» Еко: чи допускає він множинні легітимні прочитання, чи, навпаки, жорстко нав'язує єдине значення. 5. Розробіть коротку семіотичну концепцію фірмового стилю для умовного суспільно відповідального продукту (соціальна ініціатива, локальний бренд): мета, цільова	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
і семіотичними стратегіями дизайну.	аудиторія, ключовий «міф», денотативні засоби, система носіїв і каналів комунікації (0,5–1 стор.). 6. Підготуйте 3-хвилинний пітч концепції: переконливо продемонструйте споживачеві культурну цінність і обґрунтуйте економічну вартість продукту. 7. Напишіть коротку самокритику (0,5 стор.): де у вашому аналізі є ризик надінтерпретації (за Зонтаг) — приписування об'єкту смислів, яких у ньому свідомо не закладали. —	
<i>Знати:</i> тезу В. Беньяміна про втрату аури твору мистецтва, розрізнення культової і виставкової цінності, поняття розсіяного сприйняття; механізми перетворення виставкової цінності на економічну вартість тиражного продукту (мерч, репродукції, ліцензування, лімітовані серії); принципи	Лекція 11. Мистецтво в добу технічної відтворюваності: аура і тиражування за В. Беньяміном 1. В. Беньямін про втрату «аури» твору мистецтва в добу механічного тиражування (фотографія, кіно): аура як унікальне «тут-і-тепер» перебування оригіналу, нерозривно пов'язане з традицією і ритуалом. 2. Розрізнення культової цінності (пов'язаної з ритуальним використанням твору) і виставкової цінності (орієнтованої на широку доступність і споглядання). 3. Кіно як мистецтво нового типу: колективний, розсіяний спосіб сприйняття на противагу індивідуальному зосередженому спогляданню картини. 4. Політизація мистецтва як відповідь лівих рухів проти фашистської естетизації політики. 5. Актуальність тези Беньяміна в добу цифрового тиражування, соціальних мереж і нескінченного репостингу зображень; проектування візуальних комунікацій для розсіяного сприйняття стрічки соцмереж. 6. Тираж і ринок: перехід від культової до виставкової цінності як зміна економіки культурного продукту (мерч, репродукції, ліцензування, штучний дефіцит лімітованих	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
проектування комунікацій у середовищі розсіяного сприйняття; художні форми соціальної відповідальності в тиражних медіа. <i>Вміти:</i> застосовувати категорії Беньяміна до аналізу сучасних цифрових медіа, критично оцінювати актуальність тези про втрату аури в добу соцмереж; генерувати і науково обґрунтовувати концепцію тиражного креативного продукту; переконливо демонструвати споживачеві його	серій); суспільна відповідальність тиражування – оцифрування і популяризація української культурної спадщини під час війни, соціальна реклама. Список рекомендованих джерел Додатковий: 7 [с. 53–99], 8 [с. 11–156] Інтернет-ресурси: 27, 28, 31 Питання для поглибленого вивчення: 1. Культова vs виставкова цінність: як ці два полюси проявляються в сучасному музейному й галерейному показі. 2. «Розсіяне сприйняття» кіно за Беньяміном: чи можна застосувати це поняття до сприйняття стрічки соцмереж. 3. Політизація vs естетизація: чи актуальне це розрізнення для сучасного дизайну соціальної реклами й пропаганди. 4. Мерч музею чи культурної інституції: як тираж може підтримувати, а не знецінювати культурну цінність оригіналу.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Додатковий: 7 [с. 53–99], 8 [с. 11–156]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [27, 28, 31].	12
	Практичне заняття № 11	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
культурну цінність та економічну вартість; виявляти і розв'язувати проблему збереження культурної цінності в умовах тиражування; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між технологіями відтворення і зміною статусу твору та економіки культурного продукту.	<i>Довести або спростувати актуальність тези Беняміна про втрату аури на матеріалі сучасних цифрових медіа й соціальних мереж; розробити концепцію тиражного креативного продукту.</i> Практичні завдання: 1. Оберіть твір мистецтва, доступний у мільйонах цифрових репродукцій (напр. «Мона Ліза», «Зоряна ніч», твір М. Приймаченко). Опишіть, що саме втрачається і що зберігається при переході від фізичного оригіналу до нескінченної кількості цифрових копій. 2. Порівняйте досвід перегляду оригіналу в музеї (або спогад про такий досвід) і досвід перегляду того самого твору на екрані телефону. Зафіксуйте конкретні відмінності в увазі, часі, оточенні. 3. Знайдіть приклад сучасного «ритуалу» навколо унікального об'єкта (лімітований дроп кросівок, ексклюзивний показ, NFT-аукціон), що імітує культову цінність в умовах тиражної культури. Опишіть механізм і його вплив на економічну вартість об'єкта. 4. Застосуйте поняття «розсіяного сприйняття» Беняміна до аналізу того, як користувач взаємодіє зі стрічкою соціальної мережі. Чим цей режим уваги відрізняється від зосередженого споглядання картини і які вимоги він ставить до дизайну комунікацій? 5. Розробіть концепцію тиражного креативного продукту на основі твору української культурної спадщини (мерч, серія листівок, цифровий продукт): цільова аудиторія, спосіб тиражування, канали комунікації, аргументи культурної цінності й економічної вартості для споживача, соціальна складова.	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	6. Напишіть коротке есе (0,5–1 стор.) на тему «Що б сказав Беньямін про Instagram та NFT?», спираючись щонайменше на два поняття з лекції.	
<i>Знати:</i> концепцію симулякра Ж. Бодрійяра, ідею деконструкції Ж. Дерріда, принципи design justice, етичні проблеми авторства творів, згенерованих ШІ; принципи соціально відповідальної професійної діяльності дизайнера; положення Національної стратегії із створення безбар'єрного простору в Україні на період до 2030 року. <i>Вміти:</i>	Лекція 12. Постмодерна критика та етика дизайну в цифрову епоху: симулякр, деконструкція, design justice, штучний інтелект 1. Причини постмодерного й етичного поворотів у дизайні: криза модерністського проєкту, споживче суспільство, екологічна криза, цифровізація і ШІ як чинники зміни ролі дизайнера. 2. Ж. Бодрійяр: концепція симулякра і симуляції, чотири порядки образу – від відображення реальності до образу, що не має жодного стосунку до жодної реальності; гіперреальність у рекламі й брендингу. 3. Ж. Дерріда: деконструкція як спосіб читання, що виявляє внутрішні суперечності й бінарні опозиції тексту; деконструктивізм в архітектурі й дизайні (Ф. Гері, Д. Лібескінд, З. Хадід) як вільне застосування філософської ідеї до формотворення. 4. Відповідальність дизайнера за наслідки своїх рішень: зсув від формальної програми «форма слідує функції» до етично навантаженої вимоги «форма слідує відповідальності»; антропоцентризм vs екоцентризм (Р. Ваккарі); соціально відповідальна і свідома позиція дизайнера – відповідальність перед суспільством, користувачем, довкіллям. 5. Design justice (С. Костанца-Чок): критика традиційного дизайну як процесу, що ігнорує голоси маргіналізованих спільнот; інклюзивний і універсальний дизайн як практичне втілення принципів доступності й рівності; безбар'єрність в Україні (Національна стратегія із створення безбар'єрного простору до 2030 р.), дизайн для ветеранів і людей з інвалідністю.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
аналізувати гіперреальність у рекламі й брендингу, проводити етичний аудит проєкту за принципами design justice, критично оцінювати статус творів, створених за допомогою генеративного ШІ; діяти соціально відповідально та свідомо в проєктній діяльності, аргументувати етичні рішення перед замовником; генерувати проєктні ідеї на засадах інклюзивності і сталості; виявляти і	6. Генеративні моделі (Midjourney, DALL·E) як інструмент і потенційний «співавтор»; проблема авторства творів, згенерованих ШІ; етика навчання моделей на масивах чужих стильових джерел без згоди авторів. Список рекомендованих джерел Основний: 2 [с. 56–129] Додатковий: 12 [с. 5–200], 13 Інтернет-ресурси: 28, 31, 32, 34 Питання для поглибленого вивчення: 1. Гіперреальність Бодрійяра: чи можна знайти сьогодні рекламний образ, що взагалі не претендує на зв'язок із реальністю. 2. Деконструктивізм в архітектурі: наскільки коректним є перенесення філософської деконструкції Дерріда на формотворення. 3. Design justice проти антропоцентризму «традиційного» дизайну: чи сумісні комерційна ефективність і принципи інклюзивності. 4. Відбудова України і безбар'єрність: як етичні принципи дизайну стають проєктними вимогами.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 2 [с. 56–129]; Додатковий: 12 [с. 5–200], 13) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [28, 31, 32, 34].	12

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
розв'язувати етичні проблеми проєкту; критично осмислювати постмодерні та етичні теорії (Ж. Бодрійяр, Ж. Дерріда, С. Костанца-Чок) для розв'язання завдань і проблем дизайну; пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між технологічними змінами (цифровізація, ШІ) і трансформацією ролі дизайнера.	Практичне заняття № 12 <i>Застосувати постмодерну критику (симулякр, деконструкція) і принципи сучасної етики дизайну (design justice, авторство ШІ) до аналізу конкретних кейсів і формування власної соціально відповідальної проєктної позиції.</i> Практичні завдання: 1. Знайдіть рекламний або брендинговий образ, що, на вашу думку, є «симулякром третього чи четвертого порядку» за Бодрійяром (не має прямого референта в реальності). Опишіть, як саме він створює «гіперреальність». 2. Проаналізуйте об'єкт деконструктивістської архітектури або дизайну (Гері, Хадід, Лібескінд). Визначте, які саме бінарні опозиції (несуча/несена конструкція, фасад/інтер'єр) він свідомо порушує. 3. Оберіть реальний або гіпотетичний проєкт (громадський простір, продукт, сервіс) і проведіть його експрес-аудит за принципами design justice і вимогами безбар'єрності: чиї голоси враховано в проєктуванні, а чиї – систематично проігноровано? 4. Згенеруйте зображення в стилі одного з митців, вивчених у курсі, за допомогою будь-якого доступного інструмента генеративного ШІ. Письмово проаналізуйте: чи є результат «твором» промпт-інженера, стилізацією під митця, чи порушенням авторських прав останнього. 5. Складіть власний етичний кодекс дизайнера (5–7 положень) і перевірте його на одному реальному кейсі. 6. Напишіть есе про етичну позицію (0,5–1 стор.): де особисто проведете межу між «формою, що слідує відповідальності», і комерційними вимогами замовника – на прикладі власного чи гіпотетичного проєкту.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
Всього		180

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

ВИМОГИ ДО ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ

Для есе: обсяг 1 повна сторінка тексту (120–200 слів); кожен абзац есе розкриває одну думку; есе не має містити нічого зайвого, має нести лише інформацію, необхідну для розкриття ідеї есе, власної позиції автора; есе відрізняється чіткою композиційною побудовою, має бути логічним за структурою.

Для доповіді: обсяг 3 повні сторінки тексту (у т. ч. з вихідними даними і бібліографією) + ілюстрації (якщо це передбачено завданням). Шрифт – Times New Roman 14, міжрядковий інтервал – 1,5. Поля: всі – 2 см. Абзац – 1,25. Структура вихідних даних: прізвище, ім'я / курс, група / назва дисципліни / дата виконання письмової роботи. Тема дослідження – великими літерами по центру сторінки. Структура роботи: актуальність теми дослідження / аналіз досліджень і публікацій / мета дослідження / виклад основного матеріалу / наукова новизна / висновки. Список використаних джерел укладається за алфавітом та оформлюється згідно з вимогами Національного стандарту України ДСТУ 8302:2015.

Для презентації: загальний обсяг презентації 10–12 слайдів. Перший слайд має містити таку інформацію: прізвище, ім'я / курс, група / назва дисципліни / дата виконання роботи / тема дослідження. Останній слайд – список використаних джерел, укладений за алфавітом та оформлений згідно з вимогами Національного стандарту України ДСТУ 8302:2015. Інші слайди мають розкривати тему дослідження. Слайди мають містити текст та можуть містити ілюстрації, графіки тощо. Шрифт – Times New Roman 16, міжрядковий інтервал – 1,25. Доповідь до презентації – 7–8 хвилин (якщо інше не вказано в завданні).

Для підходу концепції (теми 10, 11): тривалість виступу – до 3 хвилин; структура: проблема і цільова аудиторія / ключова ідея і семіотична концепція / система носіїв і каналів комунікації / культурна цінність і економічна вартість продукту для споживача / соціальна складова проєкту. Допускається супровід 3–5 слайдами.

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Оцінювання результатів навчання студентів з дисципліни «Філософія мистецтва і дизайну» передбачає проведення таких контрольних заходів:

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
Поточний (семестровий) контроль:	Проводиться на практичному занятті та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Передбачає оцінювання теоретичної підготовки студентів із зазначеної теми (у тому числі самостійно опрацьованого матеріалу) під час роботи на практичних заняттях та набутих практичних навичок під час виконання завдань. Враховує активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	100
Практичні заняття, самостійна робота студента	Загальна кількість практичних занять з дисципліни – 12 (24 год). Максимальна кількість балів за одне практичне заняття – 6 балів (12 занять × 6 балів) (з урахуванням балів за самостійну роботу).	72
Підсумковий модульний контроль*	Проводиться з метою визначення результатів за період теоретичного і практичного навчання студентів як окреме заняття у межах годин, відведених на практичні заняття.	15
Наукова робота	Активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	13
Підсумковий (семестровий) контроль (екзамен)	Засвоєння студентом програми навчальної дисципліни за навчальний період (семестр), що проводиться як контрольний захід під час екзаменаційної сесії.	100
Підсумкова оцінка	Проводиться з метою оцінювання результатів навчання студентів за певним	100

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
	освітнім ступенем. Результат підсумкової оцінки з навчальної дисципліни для студента визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.	

*Підсумковий модульний контроль з дисципліни «Філософія мистецтва і дизайну» здійснюється на останньому за розкладом занятті у вигляді презентації студентом комплексу робіт, виконаних ним за результатами вивчення тем дисципліни за семестр, з подальшим обговоренням та оцінюванням їх за критеріями відповідності навчальним завданням (5 балів), професійним стандартам (5 балів) і рівнем виконання (5 балів). До комплексу робіт обов'язково входить концепція креативного продукту, розроблена за темами 10–11. Проводиться в майстернях, навчальних аудиторіях університету тощо. Формат презентації робіт (на фізичних або електронних носіях) визначається викладачем. Загальна кількість балів за модульний контроль складає 15 балів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ (ПРАКТИЧНІ ЗАНЯТТЯ)

Кількість балів	Зміст
«4»	Студент демонструє вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою, вміє самостійно знайти відповідь на проблемні запитання, спираючись на лекційний матеріал та першоджерела, вводити та використовувати власні класифікації, аналізувати, робити власні висновки; здатен встановлювати міжтематичні, міжпредметні та причинно-наслідкові зв'язки, застосовувати опановані філософські категорії й методи аналізу до практики дизайну, генерувати власні ідеї та обґрунтовані проєктні пропозиції.
«3»	Студент демонструє достатньо вільне володіння матеріалом теми дисципліни; ознайомлений з рекомендованою літературою та першоджерелами; відповідь на проблемні завдання знаходить за допомогою викладача, спираючись на лекційний матеріал, самостійно опрацьовані першоджерела та засвоєні аналітичні навички; допускає неточності та несуттєві (які кардинально не змінюють суть) помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання, але легко усуває їх завдяки додатковим питанням.

Кількість балів	Зміст
«2»	Студент частково володіє матеріалом теми дисципліни; репродуктивно відтворює зміст лекційного матеріалу та/або основних літературних джерел і шляхи виконання практичного завдання; допускає помилки у визначенні основної термінології дисципліни і практичному виконанні завдання; нездатний знайти відповідь на проблемні запитання чи вирішити проблемні практичні завдання.
«1»	Студент демонструє нездатність розкрити питання теми дисципліни, відсутність базових знань з теми та вкрай слабе володіння аналітичними навичками й вміннями застосування філософських категорій до художньо-проектної діяльності; не знає змісту рекомендованої літератури, не володіє категорійним апаратом; не засвоїв початкові навички з виконання завдання, що засвідчує низький рівень критичного мислення з теми дисципліни.
«0»	Надання відповідей з чисельними значними похибками або вирішення практичного завдання з грубими помилками / без обґрунтування. Або завдання за темою дисципліни не виконано.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОЗААУДИТОРНОЇ (САМОСТІЙНОЇ) РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Кількість балів	Зміст
«2»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість аналітичних навичок; оформлена згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.
«1»	Робота виконана, але містить помилки; засвідчує недостатній рівень знань та недостатню сформованість аналітичних навичок; оформлення роботи не повною мірою відповідає вимогам, що висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності дотримані частково.
«0»	Робота подана, але її зміст не відповідає завданню або виконаний формально. Рівень знань і аналітичних навичок критично низький, ключові положення теми дисципліни не відображені. Оформлення відсутнє або повністю суперечить встановленим вимогам. Вимоги академічної доброчесності грубо порушені (наприклад, значне запозичення без посилань, невласні роботи). Така робота не може бути зарахована, проте факт подання фіксується.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Програмою дисципліни «Філософія мистецтва і дизайну» передбачено можливість студента брати участь у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни (на вибір студента). Максимальна кількість балів для зарахування – 13 балів.

Види наукової діяльності, в яких студент може брати участь:

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

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПІДСУМКОВОГО (СЕМЕСТРОВОГО) КОНТРОЛЮ (ЕКЗАМЕНУ)

Підсумкова форма контролю за результатами вивчення дисципліни – ЕКЗАМЕН у письмовій формі, під час якого виставляється підсумкова оцінка з навчальної дисципліни. Оцінювання результатів навчання студентів в університеті здійснюється за 100-бальною шкалою.

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
90–100 (А, відмінно)	Відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок. Студент демонструє відмінне засвоєння теоретичного матеріалу, наявність глибоких знань з навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання при виконанні практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, проявляє самостійність і творчість при вирішенні практичних завдань. Як виняток, зазначений рейтинговий бал може отримати студент, який, крім відмінних знань за програмою дисципліни, виявив активність у науковій роботі за 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 аналітичними навичками і вміннями, творчий підхід, припускаючись незначних помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу й у виконанні практичних і творчих завдань, проявляє самостійність при вирішенні завдань.
75–81 (С, добре)	В цілому правильне виконання з певною кількістю суттєвих помилок. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з тем навчальної дисципліни, вміння

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
	використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, але припускається суттєвих помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу і у виконанні практичних завдань.
69–74 (D, задовільно)	Непогано, але зі значною кількістю помилок. Студент демонструє засвоєння основних положень теоретичного матеріалу в цілому, але припускається значних помилок і неточностей у визначеннях понять і категорій дисципліни, виконуючи на непоганому рівні практичні завдання, засвідчуючи задовільний рівень оволодіння навчальною програмою дисципліни на репродуктивному рівні, допускаючи у відповідях помилки.
60–68 (E, задовільно)	Виконання задовольняє мінімальним критеріям. Студент демонструє часткове засвоєння основних положень теоретичного матеріалу, наявність прогалин, припускається значної кількості помилок у визначеннях основних понять і категорій дисципліни та виконанні практичних завдань, має прогалини в розумінні основних положень теоретичної частини дисципліни, низькі навички і вміння виконання практичних завдань.
35–59 (FX, незадовільно)	З можливістю повторного складання. Студент фрагментарно, поверхово володіє навчальним матеріалом дисципліни, недостатньо опанував як основні положення теоретичного матеріалу, так і аналітичні навички й вміння для виконання завдань, і повинен додатково виконати індивідуальне завдання для підвищення рівня своїх знань та практичних навичок для повторного проходження підсумкового контролю.
1–34 (F, незадовільно)	Студент не засвоїв основні положення теоретичного матеріалу теми або дисципліни, не знає визначень основних понять і категорій дисципліни, не володіє аналітичними навичками і вміннями для виконання завдань.

Екзаменаційні матеріали до підсумкового (семестрового) контролю (екзамену) складаються на основі програми та робочої програми дисципліни, охоплюють її зміст та розподілені в екзаменаційних завданнях з дисципліни. Передбачено 3 завдання, які оцінюються у 30, 30, 40 балів відповідно.

Загальна оцінка за екзамен визначається як сума балів за всі виконані завдання (100 балів – максимум).

Кращим студентам (але не більше 3-х), які повністю виконали програму з дисципліни, виявили активність у науково-дослідній роботі і художньо-проектній діяльності за тематикою дисципліни, стали призерами студентських олімпіад,

конкурсів наукових і творчих робіт, мали доповідь на конференціях та за результатами поточного (семестрового) контролю набрали 70 і більше балів, передбачено виставлення результатів екзамену без виконання екзаменаційного завдання, про що робиться запис в екзаменаційному листі студента.

Присутність студентів на екзамені є обов'язковою.

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

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

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Закони та нормативні акти

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

Основний

2. Gal M., Ventura J. Introduction to Design Theory, Philosophy, Critique, History and Practice. 2024. 274 p.
3. Олійник О. П. Теорії та концепції дизайну: навч. посіб. Київ: НАУ, 2025. 256 с.
4. Петрова О. Дивитися та бачити. Філософія мистецького досвіду. Київ: ВД «АДЕФ-Україна», 2025. 320 с.

Додатковий

5. Балута Г. А., Абдула А. І. Естетика. Кривий Ріг: видавець Р. А. Козлов, КДПУ, 2024. 272 с.
6. Білодід Ю. М., Поліщук О. П. Основи дизайну: навчальний посібник. Київ: видавець ПАРАПАН, 2021. 144 с.
7. Беньямін В. Аура. Харків: Музей харківської школи фотографії, 2026. 128 с.
8. Берджер Дж. Як ми бачимо. Харків: ist publishing, 2025. 167 с.
9. Володимирівська Г. Мистецтво розуміти мистецтво. Київ: ВД «АДЕФ-Україна», 2023. 432 с.
10. Габрель Т. М. Основи філософії дизайну. Класифікація фундаментального інструментарію. Вісник ХДАДМ. Харків: ХДАДМ, 2016. Вип. 4. С. 8–14.
11. Зонтаг С. Проти інтерпретації та інші есе / пер. з англ. В. Дмитрука. Львів: Кальварія, 2006. 320 с.
12. Карнаух А. Telegraf. Креатив у війні. Київ: Projector Publishing, 2022. № 2. 200 с.
13. Kostyuk O., Vaskevych O., Zlenko N., Savitska O., Mykhailova R., Gorbatiuk T. The Philosophy of Design in the Innovation Space of the Postmodern World. Postmodern Openings. 2022. Vol. 13, No. 1. P. 170–185.
14. Личкова В. А. Естетика українського та польського авангарду: монографія. Київ: НАКККіМ, 2021. 288 с.
15. Малінз Ш. Коротка історія мистецтва. Київ: Наш формат, 2026. 336 с.
16. Мартиненко О. В., Гончарова О. Естетика мистецтва: навчальний посібник. Умань: ВПЦ «Візаві», 2019. 272 с.
17. Мерло-Понті М. Око і дух. Дрогобич: Контур, 2026. 96 с.
18. Мур А. До Дизайну. Чому краса є початком всього. Харків: ist publishing, 2025. 128 с.
19. Норман Д. Дизайн звичайних речей. Харків: КСД, 2026. 320 с.
20. Норман Д. Емоційний дизайн: чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас / пер. з англ. П. Білак, С. Святенко. Київ: ArtHuss, 2019. 304 с.
21. Рижова І. С. Філософія дизайну: теоретико-методологічні засади. Запоріжжя: ЗНТУ, 2006. 540 с.
22. Папанек В. Дизайн для реального світу. Київ: ArtHuss, 2020. 480 с.
23. Simon H. A. The Sciences of the Artificial. MIT Press, 2019. 256 p.

24. Слівінська А. Ф. Філософія мистецтва: навчально-методичний комплекс дисципліни. Київ: КНУКіМ, 2018. 200 с.
25. Стикдорн М., Лоуренс А., Шнайдер Я. Сервіс-дизайн у дії. Київ: Спів, 2025. 523 с.
26. Татаркевич В. Історія шести понять. Київ: Юніверс, 2001. 366 с.
- Інтернет-ресурси*
27. Захарова С. О. Людиновимірність дизайнерської діяльності (соціально-філософський контекст): дис. ... канд. філос. наук. Запоріжжя, 2012. URL: <https://mydisser.com/ru/catalog/view/315/324/14906.html>
28. Електронна бібліотека «Культура України» Національної бібліотеки України імені Ярослава Мудрого.
29. Костюк О. Філософія мистецтва та дизайну: осмислення культурного простору та рефлексія. Естетика і етика педагогічної дії. 2024. Вип. 30. С. 54–63. URL: <https://aesthetethicpedaction.pnpri.edu.ua/article/download/320915/311546/744174>
30. Мартін Гайдеггер і дизайн: як філософія повертає нас до самих себе. Матеріали лекцій Пітера Осборна, 24–27.06.2025. URL: <https://lpnu.ua/news/martin-haidegger-i-dazain-iak-filosofii-povertaie-nas-do-samykh-sebe>
31. Osborne P. Anywhere or Not at All: Philosophy of Contemporary Art. London: Verso Books, 2013. 288 p.
32. Рижова І. Філософія дизайну як гармонізація предметного світу. Humanities Studies. 2025. Вип. 23 (100). С. 108–123. URL: <https://humstudies.com.ua/article/view/335594>
33. Сергеева Н. Естетика в структурі сутності дизайну. ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну. 2023. № 25(1). С. 10–15. URL: <https://hudprom.org.ua/index.php/hp/article/view/3>
34. Про схвалення Національної стратегії із створення безбар'єрного простору в Україні на період до 2030 року: розпорядження Кабінету Міністрів України від 14.04.2021 № 366-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/366-2021-p>