

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан соціально-гуманітарного факультету



Оксана ГОМОТЮК

« 29 » 2025р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ

« 29 » 2025 р.



**РОБОЧА ПРОГРАМА**

з дисципліни **“Дизайн-проектування”**  
ступінь вищої освіти – **бакалавр**  
галузь знань – **02 Культура і мистецтво**  
спеціальність – **022 Дизайн**  
спеціалізація – **022.01 Графічний дизайн**  
освітньо-професійна програма – **“Графічний дизайн”**

**Кафедра архітектури та дизайну**

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції (год.)	Лаб. (год.)	ІРС (год.)	Тренінг (год.)	Самост.робота студ. (год.)	Разом (год.)	Залік (сем.)
Денна	2	3	16	30	3	5	66	120	3

29.08.2025

Тернопіль – ЗУНУ  
2025

Робоча програма розроблена на основі освітньо-професійної програми підготовки бакалавра галузі знань 02 "Культура і мистецтво" спеціальності 022 "Дизайн" спеціалізації 022.01 "Графічний дизайн" затвердженої Вченою радою ЗУНУ (протокол № 11 від 26.06.2024 року, зі змінами, протокол №8 від 26.06.2025 року)).

Робочу програму склав:

викладач кафедри архітектури та дизайну **Цідило Ірина Ігорівна**

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектури та дизайну, протокол №1 від 26.08.2025 р.

В. о. завідувача кафедри архітектури та дизайну,

д. архітектури, професор



**Дячок Оксана Миронівна**

Гарант ОПІ «Графічний дизайн»

к. пед. н, доцент



**Ірина Цідило**

# СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ “Дизайн-проектування”

## 1. Опис дисципліни “Дизайн-проектування”

Дисципліна “Дизайн-проектування”	Галузь знань, спеціальність, ОПП, СВО	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів – 4	галузь знань – 02 “Культура і мистецтво”	<b>Статус дисципліни</b> нормативна  <b>Мова навчання</b> українська
Кількість залікових модулів – 4	” ” – 022  022.01 “ ”	<b>Рік підготовки:</b> <i>Денна – 2</i>  <b>Семестр:</b> <i>Денна – 3</i>
Кількість змістових модулів – 2	Освітньо-професійна програма – “Графічний дизайн”	<b>Лекції:</b> <i>Денна – 16 год.</i>  <b>Лабораторні заняття</b> <i>Денна – 30 год.</i>
Загальна кількість годин – 120	Ступінь вищої освіти – бакалавр	<b>Самостійна робота:</b> <i>Денна – 66 год.</i>  <b>Тренінг – 5 год.</b> <b>Індивідуальна робота :</b> <i>Денна – 3 год</i>
Тижневих годин – 9 з них аудиторних – 5		<b>Вид підсумкового контролю – залік</b>

## **2. Мета і завдання дисципліни “Дизайн-проектування”**

### **2.1. Мета вивчення дисципліни.**

*Метою викладання навчальної дисципліни “Дизайн-проектування” є знати:* сучасні методи та технічні можливості оформлення результатів дизайн-проектування, проведення досліджень, вміння застосовувати дизайн-мислення, готувати проекти до впровадження;

*вміти:* працювати із спеціальною, соціально-економічною та культурологічною літературою; розробляти дизайн-продукт, керуючись особливостями дизайн-проекту;

*володіти навичками:* виявляти та досліджувати образ організації серед основних контактних аудиторій, створювати та проводити іміджеві діяльності та забезпечувати ідентифікацію працівників з корпоративною культурою засобами стилізації комплексних дизайн-проектів.

### **2.2. Завдання вивчення дисципліни**

1. Здатність продемонструвати розробку художніх образів, спираючись на прийоми та принципи проектування певного об’ємно-просторового виробу;
2. Навички організації пошуково-дослідної та проектної роботи, відпрацювання особистого почерку творчих рішень

### **2.3. Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни.**

ІК. Здатність розв’язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

ЗК01. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК02. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

ЗК03. Здатність спілкуватися іноземною мовою.

ЗК04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК05. Здатність працювати в команді.

ЗК06. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

СК01. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об’єктів дизайну.

СК02. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об’єктів дизайну.

СК03. Здатність здійснювати композиційну побудову об’єктів дизайну.

СК04. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

СК05. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

СК06. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах.

СК07. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

СК08. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

СК09. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини

засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису.

СК10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності.

СК11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

СК12. Вираження ідентичності українського народу сучасною мовою графічного дизайну в контексті взаємодії традиції та іновації.

СК13. Здатність вмотивовано обирати візуальні, шрифтові, орнаментальні, декоративні та інші рішення об'єктів графічного дизайну, які виражають регіонально та національно орієнтований дизайн.

#### **2.4. Передумови для вивчення дисципліни.**

Набуття студентами компетентності з курсу можливе за актуалізації їхніх знань з курсів "Рисунок", "Живопис", "Композиція та кольорознавство", "Комп'ютерна графіка та анімація".

#### **2.5. Результати навчання.**

ПР03. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.

ПР04. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПР05. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

ПР06. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПР07. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розробленнях у художньо-проектних вирішень.

ПР08. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні вирішення професійних завдань, формувати художньо-проектну концепцію.

ПР09. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

ПР10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.

ПР11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПР12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

- ПР13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати еко- культуру засобами дизайну.
- ПР14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.
- ПР15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.
- ПР16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.
- ПР17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності .
- ПР18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.
- ПР19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес- модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.
- ПР20. Знати особливості української культури у контексті її співіснування з культурами інших народів .
- ПР21. Знати принципи та методи застосування графічного дизайну для створення регіонально- та національно-орієнтованого дизайн-продукту.
- ПР22. Популяризувати українську ідентичність через сучасний український графічний дизайн.

### **3. Програма навчальної дисципліни:**

#### **Змістовий модуль 1. Базові основи дизайн-проекту фірмового стилю.**

##### Тема 1. Теоретичні основи брендингу

1. Основні поняття та терміни дизайн-проекування.
2. Стилi сучасного дизайну
3. Основні сфери застосування дизайну

##### Тема 2. Колір у айдентиці

1. Колір у дизайні, особливості кольоросприйняття у бренд-проектах.
2. Характеристики світла.
3. Кольорові моделі – їх походження, порівняння та практичне застосування.
4. Кодування кольору. Палітри кольорів.
5. Оптимальне поєднання кольорів при побудові зображень

### Тема 3. Типи зображень для використання у брендингу.

1. Растрові та векторні зображення. Їх переваги та недоліки.
2. Типи та формати файлів для відтворення растрової та векторної графіки.
3. Базові вимоги до зображень у логобуці і брендбуці.
4. Основні програмні продукти для дизайну логотипів.

### Тема 4. Типографіка

1. Історія
2. Шлях до сучасної типографіки.
3. Одиниці типометрії. Гарнітури шрифтів.
4. Формати шрифтів.
5. Основи верстки. Типографіка, як база для айдентики.

### Тема 5. Бренд-проект

1. Процес проектування
2. Основні етапи
3. Дизайн-дослідження
4. Дизайн-мислення
5. Розробка концепції
6. Ескізний пошук
7. Макет та прототип
8. Авторський нагляд
9. Патентування виробів
10. Розробка брифа

### Тема 6. Дизайнерське дослідження

1. Первинне, вторинне і третинне дослідження
2. Кількісне і якісне дослідження
3. Описове дослідження
4. Пропозиційне дослідження
5. Аналітичне дослідження
6. Аудиторія і соціальні контексти
7. Контексти дизайну
8. Дослідження аудиторії

9. Дослідження ринку
10. Осмислення зібраних даних
11. Реакція на зібрані дані
12. Презентація дослідження

#### Тема 7. Генерування ідей

1. Базові принципи генерування ідей
2. Як стимулювати процес генерування ідей
3. Робота в групі
4. Креативне мислення
5. Аудиторія і контекст
6. Застосування ідей
7. Презентація

#### Тема 8. Модульні сітки

1. Модульні сітки, як база для створення лого
2. Історія і школи модульних сіток. Види сіток
3. Принципи композиції у креативі. Золотий перетин, правило третин.

#### Тема 9. Айдентика

1. Логотип. Види, структура лого.
2. Брендбук. Корпоративні кольори та корпоративна типографіка
3. Оформлення логобуку та брендбуку
4. Аналіз та історія логотипів існуючих брендів.

#### Тема 10. Наймінг

1. Наймінг.
2. Застосування наймінгу до початку робіт з створення фірмового стилю.
3. Приклади вдалого та не вдалого наймінгу.

#### Тема 11. Корпоративний дизайн фірмового стилю.

1. Корпоративна ділова документація
2. Бланк, конверт, візитна картка
3. Корпоративна інфографіка
4. Фірмові патерни та плашкові кольори.

Тема 12. Особливості практичної роботи з корпоративним стилем.

1. Корпоративна поліграфія, типи паперу, формати, стандарти галузі.
2. Рекламно-сувенірна продукція
3. Брендинг одягу.
4. Елементи візуальної комунікації.

Тема 13. Логобук.

1. Особливості створення логобуку.
2. Які проміжні етапи можна скоротити для прискорення проєкту.
3. Відмінності підходу між креативом та редизайном. Підводні камені редизайну.

Тема 14. Брендбук.

1. Ключові відмінності від логобуку
2. Розширення об'єктів для проєктування
3. UI/UX дизайн в розрізі брендингу.

Тема 15. Цільова аудиторія

1. Принципи та методи роботи з ЦА
2. Тестування проєкту айдентики на ЦА
3. Робота з замовником. Презентація етапів роботи.

Тема 16. Рефлексія

1. Проєкт здано. Що далі?
2. Авторський нагляд.
3. Патентування проєкту.
4. Рефлексування – це важливий етап кожного проєкту.

#### 4. Структура залікового кредиту з дисципліни «Дизайн-проєктування»

	Кількість годин					
	Лекції	Лабор. заняття	СРС	ІРС	Тренінг	Контр. заходи
Змістовий модуль. Фірмовий стиль						
Модуль 1						
Базові основи дизайн-проєкту фірмового стилю.						
Тема 1. Теоретичні основи брендингу	1	0	4	3	5	
Тема 2. Колір у айдентиці	1	2	4			
Тема 3. Типи зображень для використання у брендингу.	1	2	4			
Тема 4. Типографіка	1	2	4			
Тема 5. Бренд-проєкт	1	2	4			
Тема 6. Дизайнерське дослідження	1	2	4			

Тема 7. Генерування ідей	1	2	4			
Тема 8. Модульні сітки	1	2	4			
Тема 9. Айдентика	1	2	4			
Тема 10. Неймінг	1	2	4			
Тема 11. Корпоративний дизайн фірмового стилю.	1	2	4			
Тема 12. Особливості практичної роботи з корпоративним стилем.	1	2	4			
Тема 13. Логобук.	1	2	4			
Тема 14. Брендбук.	1	2	4			
Тема 15. Цільова аудиторія	1	2	4			
Тема 16. Рефлексія	1	2	6			
<b>Разом</b>	<b>16</b>	<b>30</b>	<b>66</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>залік</b>

## 5. Тематика лабораторних занять

№ п/п	Практичні завдання
1.	Порівняння кольорових моделей на прикладі самостійно знятого зображення.
2.	Створення брифу для створення лого.
3.	Проведення попереднього дослідження за брифом щодо лого. Проблематизація дослідження.
4.	Підбір референсів для дослідження лого. Концептуальне рішення дизайнерської задачі згідно брифу.
5.	Монограма. Створення власної монограми.
6.	Підбір референсів для створення візитки дизайнера.
7.	Робота в групі. Дизайн-дослідження та розробка логотипу навчального підрозділу.
8.	Презентація логотипу.
9.	Створення корпоративного флаєра для навчального підрозділу.
10.	Дослідження соціальної складової айдентики та неймінгу.
11.	Корпоративний одяг. Створення колекції фірмового одягу.
12.	Сертифікати, грамоти, елементи гільошу.
13.	Розробка вітально-презентативної продукції.
14.	Зовнішня реклама.
15.	Айдентика – великий проект з брендингу.
16.	Рефлексія – що можна покращити.

## 6. Самостійна робота студента

Завдання для самостійної роботи з дисципліни «Дизайн-проекування» є видом позааудиторної роботи студентів і виконуються ними самостійно в процесі вивчення програмового матеріалу.

Метою цього виду роботи є оволодіння навичками самостійного вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань студентів з навчального курсу програми.

Завдання:

1. Підготовка референсів до окремих практичних тем проекту;
2. Самостійний пошук і освоєння матеріалу на завдану тематику;
3. Підготовка та створення презентації окремих частин дизайн-проекту.

Критерії оцінювання: теоретичний та художній рівень проекту, графічна підготовка представлених матеріалів, володіння законами композиції, кольорознавства, уміння студента аргументовано викладати свою концепцію.

#### *Додаткові бали та заохочення за неформальну освіту*

Здобувачі освіти мають можливість отримати додаткові бали (до 10% від загальної оцінки за модуль) за участь у неформальних освітніх активностях, пов'язаних із тематикою курсу:

завершення онлайн-курсів з векторної графіки, дизайну інтерфейсів, типографіки тощо на платформах (Coursera, Udemy, Prometheus, LinkedIn Learning) з наданням сертифікату;

участь у вебінарах, майстер-класах або конкурсах з графічного дизайну; публікація власних робіт на професійних платформах (Behance, Dribbble) з посиланням на курс;

участь у хакатонах або дизайн-чемпіонатах.

Умови зарахування балів: для отримання додаткових балів необхідно надати викладачу сертифікат, посилання на роботу або інший підтверджуючий документ із коротким описом (до 200 слів) того, як отриманий досвід допоміг у вивченні дисципліни.

Важливо: максимальна кількість додаткових балів за неформальну освіту не може перевищувати 10% від вагового коефіцієнту залікового кредиту. Деталі зарахування узгоджуються з викладачем індивідуально.

## **7. Тренінги з дисципліни**

Презентація та донесення ідей дизайн-проектів.

Основна мета тренінгу – формування уміння презентації дизайн-проекту на рівні доступному для розуміння клієнтом.

Завдання тренінгу:

1. Проведення дослідження на задану тему
2. Підготовка та презентація ідей, щодо проекту
3. Представлення дизайн-проекту

## **8. Методи навчання**

Для забезпечення ефективного та всебічного опанування дисципліни пропонується застосовувати комбінацію традиційних, інтерактивних та інноваційних методів навчання, що сприятимуть розвитку теоретичних знань, практичних навичок, критичного мислення та творчих здібностей студентів.

1. *Лекційні заняття*: проблемні лекції, лекції-візуалізації, інтерактивні елементи, запрошені експерти.

2. *Лабораторні заняття*: проєктний підхід, завдання з підвищеною складністю, використання реальних кейсів.

3. *Самостійна робота студентів* :

*Робота над проектами:* продовження та поглиблення роботи над проектними завданнями, розпочатими на практичних заняттях, з подальшою презентацією та захистом.

*Онлайн-ресурси та відеоуроки:* рекомендація та використання сучасних онлайн-платформ (Coursera, YouTube-канали професійних дизайнерів) для самостійного вивчення програмного забезпечення та технік.

*Ведення портфоліо:* створення та регулярне оновлення студентами власного цифрового портфоліо з виконаними роботами, що є важливим для їхнього майбутнього працевлаштування.

*4. Інноваційні та технологічні методи:*

*Інтеграція інструментів ШІ:*

*Демонстрації:* Покази можливостей ШІ для генерації ідей (ChatGPT, Perplexity, DeepL, Ideogram, GeminiPix та ін.)

*Практичні завдання:* завдання, що вимагають інтеграції ШІ-генерованих елементів у дизайнерські проекти з подальшим критичним аналізом, модифікацією та доопрацюванням (згідно з раніше запропонованою політикою використання ШІ).

*Дискусії:* обговорення етичних, правових та творчих викликів, пов'язаних із застосуванням ШІ в дизайні.

*Використання сучасного програмного забезпечення:* активне застосування професійних програмних пакетів, таких як Figma, Inscapе, GIMP, Canva, Adobe Express, Acrobat Reader, Adobe Color, Google Fonts версій та функцій.

*Гейміфікація:* включення елементів гри або змагання у навчальний процес для підвищення мотивації та залучення (наприклад, “дизайнерські челенджі”, конкурси на найкраще рішення).

*5. Контроль та оцінювання:*

*Критеріальне оцінювання:* чітко визначені критерії оцінювання для кожного завдання та проєкту, що дозволяють студентам розуміти вимоги та шляхи покращення своєї роботи.

*Регулярний зворотний зв'язок:* надання конструктивного та своєчасного зворотного зв'язку студентам щодо їхніх робіт на всіх етапах навчання.

*Презентації та захист проєктів:* обов'язкова презентація та захист виконаних проєктів, що розвиває навички публічних виступів та аргументації своїх дизайнерських рішень.

## **9. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання**

У процесі вивчення дисципліни «Дизайн-проєктування» використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне оцінювання виконаних практичних завдань;
- демонстраційна графіка, презентація;
- залік.

## 10. ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

*Політика щодо дедлайнів і перескладання.* Для виконання усіх видів завдань студентами і проведення контрольних заходів установлюються конкретні терміни. Перескладання модулів здійснюється в установленому порядку.

*Політика щодо академічної доброчесності.* Списування під час проведення контрольних заходів заборонені. Під час контрольного заходу студент може користуватися лише дозволеними допоміжними матеріалами або засобами, йому забороняється в будь-якій формі обмінюватися інформацією з іншими студентами, використовувати, розповсюджувати, збирати варіанти контрольних завдань.

*Політика щодо відвідування.* Відвідування занять є обов'язковим, пропуски практичних занять відпрацьовуються. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в дистанційній формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції факультету чи інституту.

## ПОЛІТИКА ЩОДО ВИЗНАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Відповідно до «Положення про визнання в Західноукраїнському національному університеті результатів попереднього навчання» ([https://www.wunu.edu.ua/pdf/pologenya/Polozhennya\\_ruzult\\_poper\\_navch.pdf](https://www.wunu.edu.ua/pdf/pologenya/Polozhennya_ruzult_poper_navch.pdf)) здобувачам вищої освіти може бути зараховано результати навчання (неформальної / інформальної освіти, академічної мобільності тощо) на підставі документів, що їх підтверджують (сертифікати, довідки, документи про підвищення кваліфікації тощо). Рішення про зарахування здобувачу результатів (певного освітнього компонента в цілому, або ж окремого виду навчальної роботи за таким освітнім компонентом) приймає вповноважена Комісія з визнання результатів навчання за процедурою, визначеною вищезазначеним положенням

## 11. КРИТЕРІЇ, ФОРМИ ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

### **Критерії оцінювання усного опитування:**

Кожне із питань оцінюється за наступними критеріями:

«відмінно» (90–100 балів) – студент бездоганно засвоїв теоретичний матеріал теми заняття; самостійно, грамотно і послідовно з вичерпною повнотою відповів на запитання; демонструє глибокі і всебічні знання, логічно будує відповідь, висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем; вміє встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, логічно та обґрунтовано будувати висновки; безпомилково відповідає на питання, використовуючи матеріали, що виносяться на самостійну роботу.

«добре» (75–89 балів) – студент добре засвоїв теоретичний матеріал теми заняття, аргументовано викладає його; розкриває основний зміст навчального матеріалу, дає неповні визначення понять, допускає незначні порушення в послідовності викладення матеріалу та неточності при використанні наукових термінів, нечітко формулює висновки, висловлює свої міркування з приводу

тих чи інших проблем, але припускається певних похибок у логіці викладу теоретичного змісту;

«задовільно» (60-74 балів) – студент в основному засвоїв теоретичний матеріал теми заняття, фрагментарно розкриває зміст навчального матеріалу, показує початкову уяву про предмет вивчення, при відтворенні основного навчального матеріалу допускає суттєві помилки, наводить прості приклади, непереконливо відповідає, плутає поняття;

«незадовільно» (1-59 балів) – студент не засвоїв навчальний матеріал теми, не знає основних визначень, понять; дає неправильну відповідь на запитання.

#### **Критерії оцінювання *практичних навичок*:**

«відмінно» (90-100 балів) – студент повністю володіє практичною навичкою, вміє пов'язати теорію з практикою.

«добре» (75-89 балів) – студент частково володіє практичною навичкою, правильно застосовує теоретичні положення при вирішенні практичних завдань.

«задовільно» (60-74 балів) – студент володіє тільки обов'язковим мінімумом виконання практичного завдання, ознайомлений із технікою виконання.

«незадовільно» (1-59 балів) – студент не володіє практичною навичкою.

#### **Критерії оцінювання *самостійної роботи студентів*.**

Матеріал для самостійної роботи студентів, який передбачений в темі практичного заняття одночасно із аудиторною роботою, оцінюється під час поточного контролю теми на відповідному аудиторному занятті. Оцінювання тем, які виносяться

на самостійне опрацювання і не входять до тем аудиторних навчальних занять, контролюються під час підсумкового контролю.

В процесі проведення контрольних заходів викладач оцінює:

- рівень засвоєння студентом навчального матеріалу, винесеного на самостійне опрацювання;
- вміння використовувати теоретичні знання при виконанні практичних задач;
- обґрунтованість та логічність викладення самостійно вивченого матеріалу;
- повноту розкриття теми дослідження;
- оформлення матеріалів згідно з висунутими вимогами.

Відмітки про виконання або невиконання різних видів самостійної роботи студентів проставляються в Журналі обліку відвідувань та успішності студентів викладача.

#### **Критерії оцінювання *тренінгу*:**

«відмінно» (90-100 балів) – студент бездоганно засвоїв теоретичний матеріал, демонструє глибокі і всебічні знання відповідної теми або навчальної дисципліни, основні положення наукових першоджерел та рекомендованої літератури, логічно мислить і будує відповідь, вільно використовує набуті теоретичні знання при аналізі практичного матеріалу, висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем, демонструє високий рівень програмних результатів, рівень засвоєння практичних навичок;

«добре» (75-89 балів) – студент добре засвоїв теоретичний матеріал, володіє основними аспектами з першоджерел та рекомендованої літератури, аргументовано викладає свої міркування; має практичні навички, висловлює свої думки щодо аналізованих проблем, але припускається певних неточностей

і похибок у логіці викладу теоретичного змісту або при аналізі практичного завдання;

«задовільно» (60-74 балів) – студент в основному опанував теоретичними знаннями навчальної теми або дисципліни, орієнтується в першоджерелах та рекомендованій літературі, але непереконливо відповідає, плутає поняття, додаткові питання викликають у студента невпевненість або відсутність стабільних знань; відповідаючи на запитання практичного характеру, виявляє неточності у знаннях, не вміє оцінювати факти та явища, пов'язувати їх із майбутньою діяльністю;

«незадовільно» (1–59 балів) – студент не опанував навчальний матеріал теми (дисципліни), не знає наукових фактів, визначень, майже не орієнтується в першоджерелах та рекомендованій літературі, відсутні наукове мислення, практичні навички не сформовані.

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Дизайн проектування» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожного складника залікового кредиту:

Модуль 1 (теми 1-16)		Модуль 2	Модуль 3
40%	40%	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль	Тренінг	Самостійна робота
1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять 2. Підсумкова модульна робота, яка охоплює всі теми курсу. Оцінка визначається як складова теоретичних знань – макс.20 балів, проведеного дослідження – максимум 20 балів та фінального проекту – максимум 60 балів..		Оцінка за тренінг визначається як середнє арифметичне оцінок, отриманих під час виконання двох тренінгів	1.Створення проекту айдентики, яке включає створення структури проекту, каркасного макету, дизайн-системи та безпосередньо логотипу. 2.Захист проекту.

### Шкала оцінювання:

За шкалою університету	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90–100	Відмінно	A (відмінно)
85–89	Добре	B (дуже добре)
75-84		C (добре)
65-74	Задовільно	D (задовільно)
60-64		E (достатньо)
35-59	Незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1-34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)

*Критерії оцінювання практичного завдання з дизайн проектування*

<b>Назва критерію</b>	<b>Характеристика критерію</b>
<i>ціннісно-цільовий</i>	переклад (інформування)
<i>художній</i>	володіння основами дизайнерської граматики
<i>творчий</i>	створення (надання форми)
<i>технологічний</i>	технологія цифрових зображень
<i>оцінювально-аналітичний</i>	артикуляція (пояснення ідей)

*Характеристика рівнів проектних завдань з дизайн проектування*

<b>За шкалою ЗУНУ</b>	<b>Характеристика рівнів виконаних завдань</b>
90-100	Точно визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано особливу систему ефектів в монтажних переходах; застосовано точно керовані ефекти; виконано коректно трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Можливо, створено тривимірні об'єкти, поєднано з будь-якими відзнятими зображеннями. Відредаговано виразність написання шрифтів. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено якісні характеристики художнього образу. Відібрано необхідну (за можливості найменшу) кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору, вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту та образ, який у концентрованому вигляді є сенсом повідомлення. Знайдено композиційний прийом, що дозволяє тому, хто сприймає, освоювати необхідну для нього інформацію.
85-89	Визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано систему ефектів в монтажних переходах; застосовано керовані ефекти; виконано трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено характеристики художнього образу. Відібрано необхідну кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору, вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту та образ. Знайдено композиційний прийом.
75-84	Визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано ефекти в монтажних переходах; застосовано ефекти; виконано трансформації зображення. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено характеристики художнього образу. Відібрано необхідну кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту. Не знайдено композиційний прийом, що дозволяє тому, хто сприймає, освоювати необхідну для нього інформацію.

65-74	Неточно визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано неточно керовані ефекти; виконано некоректно трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу. Не відібрано необхідну кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору, не вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів та образ, який у концентрованому вигляді не є сенсом повідомлення. Не знайдено композиційний прийом.
60-64	Неточно визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Не застосовано точно керовані ефекти; не виконано трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу, не вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Не створено набір виражальних засобів та образ, який у концентрованому вигляді є сенсом повідомлення.
35-59	Не визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Не застосовано керовані ефекти; не виконано трансформації зображення. Не збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу.
1-34	Не визначено тонально-колірні параметрами зображення. Не застосовано ефекти; не виконано трансформації. Не збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення.

*Залікове завдання  
з дисципліни “Дизайн-проектування”*

Комплексне творче завдання з створення фавікону для власного сайту-портфолію.

*Мета:* створити фавікон – піктограму, символ що зможе максимально передати проєктне значення виконавця, його стиль, його сильні сторони..

*Практичні завдання:*

1. Дослідження розміру та формату.
2. Генерація зображень (ітерація та конотація зображень).
3. Робота з текстом (конотація та денотація).
4. Робота з формою та кольором.
5. Робота з контрастами.
6. Композиція у контексті.
7. Перегляд та оцінювання макетної частини у мокапі.

*Критерії оцінювання практичного завдання з дизайн-проектування*

<b>Назва критерію</b>	<b>Характеристика критерію</b>
<i>ціннісно-цільовий</i>	переклад (інформування)
<i>художній</i>	володіння основами дизайнерської грамоти
<i>творчий</i>	створення (надання форми)
<i>технологічний</i>	технологія цифрових зображень

**12. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна**

<b>№ п/п</b>	<b>Найменування</b>	<b>Номер теми</b>
1	Мультимедійний проектор	1-15
2	Проекційний екран	
3	Комунікаційне програмне забезпечення (Google Chrome)	
4	Наявність доступу до мережі Інтернет	
5	Персональні комп'ютери, ноутбук.	
6	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	
7	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	
8	Програмне забезпечення: ОС Windows	
9	Інструменти Microsoft Office (Word; Excel; Power Point і т. і.)	

## РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

### Базова література:

1. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01 Підхід і мова. ArtHuss, 2019. 192 с.
2. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 02 Дизайнерське дослідження. ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 03 Генерування ідей, ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Іттен И. Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. ArtHuss, 2021. 136 с.
5. Кен Сігал. Шалено просто. Ідея, що привела Apple до успіху / пер. з англ. Валерія Колодій — Київ: ArtHuss, 2023.— 224 с.
6. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн: Нові основи. Друге видання, змінене і доповнене / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філліпс. Пер. з англ. І. Михайлишена. Київ: ArtHuss, 2020. 264 с.
7. Беркун С. Дизайн всього. Як з'являються речі, про які ми не замислюємось. Альпіна Паблішер, 2020. 192 с.
8. Девід Ейрі. Лого Дизайн Любов: Посібник зі створення довершеної айдентики бренду, ArtHuss, 2024, 232с

### Додаткова література:

1. James Felici. The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type (2-ге видання), 2012, Peachpit Press, 496 с.
2. Cleaver Phil. What They Didn't Teach You in Design School. Ilex, 2014. 224 с.
3. Steve Krug. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders; 3rd edition, 2013. 216 с.
4. Donald A. Norman. The Design of Everyday Things. Efnito, 2022. 300 с.
5. William Lidwell, Kritina Holden. Jill Butler. Universal Principles of Design. Rockport Publishers, 2023. 424 с.