


**ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»**

**Факультет суспільних і прикладних наук  
Кафедра дизайну**

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Проректор з методичної роботи**

 Ярослав ШТАНЬКО

“ 30 ” 08 2024 р.

**УПРАВЛІННЯ ДИЗАЙН-ПРОЦЕСОМ**

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітньо-професійна (наукова) програма	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	другий (магістерський)
Статус дисципліни	вибіркова
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська


**Івано-Франківськ  
2024**

РОЗРОБНИК:  
асистент кафедри дизайну




Євген ЄФІМЕНКО

ЗАТВЕРДЖЕНО  
на засіданні кафедри дизайну  
протокол № 1 від 27.08.2024 р.  
завідувач кафедри



Ірина МАТОЛІЧ

УЗГОДЖЕНО:  
Гарант ОПП



Ірина МАТОЛІЧ

СХВАЛЕНО:  
на засіданні Науково-методичної ради, протокол № \_1\_ від 30.08.2024 р.

e-mail	evgen.yefimenko@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	кафедра дизайну

## ВСТУП

### Анотація навчальної дисципліни «Управління дизайн-процесом»

Дисципліна «Управління дизайн-процесом» належить до вибіркових дисциплін освітньої програми «Графічний дизайн» другого (магістерського) рівня вищої освіти. Вивчення курсу передбачає лекційні, практичні заняття, а також самостійне опрацювання матеріалу.

«Управління дизайн процесом» дозволить здобувачам покращити знання, необхідні для успішного управління проектами, від етапу задуму дизайн-продукту до його реалізації клієнту.

**Мета викладання навчального курсу** – поглиблення знань студентів у галузі управління дизайн-процесами, орієнтуючись на комплексні проекти, стратегічне мислення, командну роботу та взаємодію з клієнтами. Особлива увага приділяється реальним кейсам та підготовці до роботи у професійному середовищі.

#### **Основні завдання курсу:**

- оволодіння здобувачами навичками управління дизайн-процесом (планування, організація, контроль, оцінка робіт та реалізація дизайн-продукту);
- сприяння вмінню формулювати ідеї та чітко висловлювати думки;
- формування професійних компетентностей щодо вміння працювати в команді;
- навчання ефективній взаємодії з клієнтами, чіткому розумінню їх вимог й відповідати очікуванням замовника;
- розробка дизайн-продукту від етапу задуму до його реалізації клієнту.

У результаті вивчення курсу здобувач повинен **знати**:

- зміст стратегічного мислення у дизайні;
- роль дизайну у дизайн формуванні іміджу бренду;
- дизайн-системи та їх впровадження;
- правила комунікації з клієнтами, а також з робота емоціями аудиторії через дизайн;
- правила адаптації продуктів для людей з обмеженими можливостями;
- правила управління ризиками у дизайн-процесі;
- особливості підготовки концепції особистого порт фоліо.

У результаті вивчення курсу здобувач повинен **вміти**:

- володіти навичками управління дизайн-процесом (планування, організація, контроль, оцінка робіт та реалізація дизайн-продукту);

- формулювати ідеї та чітко висловлювати думки;
- формувати професійні компетентності щодо вміння працювати в команді;
- ефективно взаємодіяти з клієнтами, чітко розуміти їх вимоги й відповідати очікуванням замовника;
- розробляти дизайн-продукт від етапу задуму до його реалізації клієнту.

**Компетентності та результати навчання, яких набувають здобувачі освіти внаслідок вивчення навчальної дисципліни (шифри та зміст компетентностей та програмних результатів навчання вказано відповідно до ОПП «Графічний дизайн» (2024/2025)).**

<b>Шифр та назва компетентності</b>	<b>Шифр та назва програмних результатів навчання</b>
ЗК5. Здатність розробляти та керувати проектами.	ПРН3. Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.
СК2. Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту.	ПРН5. Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проекту. ПРН7. Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для вирішення задач і проблем в галузі дизайну.
СК10. Вміння переконливо демонструвати споживачу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту.	ПРН9. Застосовувати методіку концептуального проектування і здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних рішень, а також функціональних і естетичних вимог до об'єкта дизайну. ПРН10. Критично опрацьовувати проектний доробок українських та зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методіки та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю. ПРН17. Управляти процесом вироблення продукту дизайну (товарів і послуг) на різних етапах брендингу та ребрендингу (за спеціальностями).

## ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

<b>Курс</b>	<b>1</b>		
<b>Семестр</b>	<b>2</b>		
<b>Кількість кредитів ЄКТС</b>	<b>3</b>		
<b>Аудиторні навчальні заняття</b>		<b>денна форма</b>	<b>заочна форма</b>
	лекції	<b>16 (в годинах)</b>	<b>4 (в годинах)</b>
	практичні	<b>14 (в годинах)</b>	<b>4 (в годинах)</b>
<b>Самостійна робота</b>		<b>60 (в годинах)</b>	<b>82 (в годинах)</b>
<b>Форма підсумкового контролю</b>	<b>залік</b>		

### Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни

<b>Пререквізити</b>	<b>Постреквізити</b>
Управління проектами	КР

## ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### Перелік тем лекційного матеріалу

#### **Тема 1. Стратегічний підхід до управління дизайн-процесом (2 год).**

Що таке стратегічне мислення у дизайні? Ключові принципи: довгострокове планування, орієнтація на результат. Приклад бренду: Apple (стратегічна інтеграція дизайну у всі аспекти бізнесу) (4; 5; 6; 14).

**Тема 2: Дизайн як частина брендової стратегії (2 год).**

Як дизайн формує імідж бренду? Поняття про емоційний дизайн. Приклад бренду: Coca-Cola (формування емоцій через дизайн упаковки та реклами) (1; 2; 5; 6; 11).

**Тема 3: Управління складними дизайн-проектами (2 год).**

Етапи роботи над великими проектами. Як координувати велику команду та дотримуватися дедлайнів. Приклад бренду: Netflix (управління дизайн-системою для глобальної платформи) (3; 4; 5; 6; 9; 14).

**Тема 4: Дизайн-системи та їх впровадження (2 год).**

Що таке дизайн-система? Як вона допомагає масштабувати проєкт? Приклад бренду: Google (Material Design як приклад успішної дизайн-системи) (2; 3; 6; 9).

**Тема 5: Робота з клієнтами (4 год).**

Як правильно комунікувати з клієнтами, обговорювати зміни та досягати компромісів? Приклад бренду: Airbnb (адаптація бренду під вимоги глобального ринку) (5; 6; 9; 10).

**Тема 6: Інклюзивність у дизайні (2 год).**

Як враховувати різноманітні аудиторії? Приклад бренду: Microsoft (адаптація продуктів для людей з обмеженими можливостями) (5; 6; 7; 8).

**Тема 7: Технології майбутнього у дизайні (2 год).**

AR/VR, AI та інші сучасні інструменти. Приклад бренду: Meta (створення дизайну для метавсесвіту) (5; 6; 9; 10).

**Тема 8: Управління ризиками у дизайн-процесі (2 год).**

Як уникати ризиків та вчасно реагувати на виклики. Приклад бренду: Samsung (криза з вибухаючими телефонами та її дизайн-рішення) (5; 6; 10; 13).

### **Тема 9: Управління бюджетом дизайн-проєкту (2 год).**

Як правильно оцінити вартість роботи та розподілити ресурси. Приклад бренду: ІКЕА (ефективне використання бюджету для створення масового продукту) (5; 6; 9; 10).

### **Тема 10: Міжнародні ринки та культурний контекст (2 год).**

Як адаптувати дизайн під різні культури. Приклад бренду: Pepsi (помилки в адаптації реклами для інших ринків) (5; 6; 9; 10; 12).

### **Тема 11: Психологія в дизайні (2 год).**

Як працювати з емоціями аудиторії через дизайн? Приклад бренду: Nike (натхнення через візуальний стиль та меседжі) (5; 6; 9; 10).

### **Тема 12: Екологічний дизайн (2 год).**

Як враховувати сталий розвиток у дизайні. Приклад бренду: Patagonia (дизайн як частина екологічної місії) (2; 3; 9; 11).

### **Тема 13: Особистий бренд дизайнера (2 год).**

Як будувати свій професійний імідж та портфоліо. Приклад бренду: Beeples (успіх завдяки індивідуальному стилю у цифровому мистецтві) (5; 6; 9; 10).

### **Тема 14: Підсумкова лекція (4 год).**

Презентація проєктів.

## **Зміст практичних занять**

### **Тема 1: Стратегічний підхід до управління дизайн-процесом (2 год).**

Практичне завдання: Розробити стратегічний план розвитку візуальної ідентичності бренду.

### **Тема 2: Дизайн як частина брендової стратегії (2 год).**

Практичне завдання: Розробити дизайн упаковки, який відображає унікальність бренду.

### **Лекція 3: Управління складними дизайн-проектами (2 год).**

Практичне завдання: Створити план реалізації великого проекту (наприклад, редизайн сайту).

### **Тема 4: Дизайн-системи та їх впровадження (2 год).**

Практичне завдання: Розробити базову дизайн-систему для мобільного застосунку.

### **Тема 5: Робота з клієнтами (2 год).**

Практичне завдання: Провести “віртуальну зустріч” з клієнтом (імітація) та підготувати пропозиції на основі їх потреб.

### **Тема 6: Інклюзивність у дизайні (2 год).**

Практичне завдання: Розробити дизайн постера, що враховує принципи інклюзивності.

### **Тема 7: Технології майбутнього у дизайні (2 год).**

Практичне завдання: Створити концепт дизайну віртуального простору.

### **Тема 8: Управління ризиками у дизайн-процесі (2 год).**

Практичне завдання: Розробити план виходу з кризової ситуації для вигаданого бренду.

### **Тема 9: Управління бюджетом дизайн-проекту (2 год).**

Практичне завдання: Скласти бюджет для дизайн-проекту.



**Тема 10: Міжнародні ринки та культурний контекст (2 год).**

Практичне завдання: Розробити адаптивний дизайн для двох різних країн.

**Тема 11: Психологія в дизайні (2 год).**

Практичне завдання: Створити дизайн, що викликає сильну емоцію (радість, довіру, захоплення).

**Тема 12: Екологічний дизайн (2 год).**

Практичне завдання: Розробити концепцію екологічної упаковки.

**Тема 13: Особистий бренд дизайнера (2 год).**

Практичне завдання: Підготувати концепцію особистого портфоліо.

**Тема 14: Підсумкова лекція та презентація проєктів (2 год).**

Підсумок курсу, аналіз помилок та досягнень. Приклад бренду: Lego (успішний брендинг через історії споживачів).

Практичне завдання: Презентувати фінальний проєкт курсу (повний цикл розробки дизайн-рішення).

**Зміст самостійної роботи студентів  
Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни  
«Управління дизайн-процесом»**

Найменування видів робіт	Розподіл годин	
	денна форма	заочна форма
Самостійна робота, год, у т.ч.:	60	82
Опрацювання матеріалу, викладеного на лекціях	8	22
Підготовка до практичних занять та контрольних заходів	12	16
Підготовка звітів з практичних робіт	8	8

Підготовка до поточного контролю	4	4
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	28	32

## ПОЛІТИКА КУРСУ

### 1) щодо системи поточного і підсумкового контролю

Організація поточного та підсумкового семестрового контролю знань студентів, проведення практик та атестації, переведення показників академічної успішності за 100-бальною шкалою в систему оцінок за національною шкалою здійснюється згідно з “Положенням про систему поточного і підсумкового контролю, оцінювання знань та визначення рейтингу здобувачів освіти”. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



### 2) щодо оскарження результатів контрольних заходів

Здобувачі вищої освіти мають право на оскарження оцінки з дисципліни отриманої під час контрольних заходів. Апеляція здійснюється відповідно до «Положення про політику та врегулювання конфліктних ситуацій». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



### 3) щодо відпрацювання пропущених занять

Згідно “Положення про організацію освітнього процесу” здобувач допускається до семестрового контролю з конкретної навчальної дисципліни (семестрового екзамену, диференційованого заліку), якщо він виконав усі види робіт, передбачені на семестр навчальним планом та силабусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання (отримав  $\geq 35$  бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



### 4) щодо дотримання академічної доброчесності

“Положення про академічну доброчесність” закріплює моральні принципи, норми та правила етичної поведінки, позитивного, сприятливого, доброчесного освітнього і наукового середовища, професійної діяльності та професійного спілкування спільноти Університету, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



### **5) щодо використання штучного інтелекту**

“Положення про академічну доброчесність” визначає політику щодо використання технічних засобів на основі штучного інтелекту в освітньому процесі. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).<sup>1</sup> “Положення про систему запобігання та виявлення академічного плагіату, самоплагіату, фабрикації та фальсифікації академічних творів” містить рекомендації щодо використання в академічних текстах генераторів на основі штучного інтелекту. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



### **6) щодо використання технічних засобів в аудиторії та правила комунікації**

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). На гаджетах повинен бути активований режим «без звуку» до початку заняття. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо. Під час виконання заходів контролю використання гаджетів заборонено (за винятком, коли це передбачено умовами його проведення). У разі порушення цієї заборони результат анулюється без права перескладання.

Комунікація відбувається через електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle.

### **7) щодо зарахування результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти**

Процедури визнання результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти визначаються «Положенням про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та / або інформальної освіти». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).<sup>2</sup>



Відпрацювання студентом пропущених або не вчасно створених практичних робіт виконуються в аудиторії. Це потрібно для того, щоб студент міг отримати вчасну консультацію, адже роботи творчі, а також, щоб виключити можливість плагіату.

Академічна доброчесність, яка є сукупністю етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності, є базовою в процесі вивчення дисципліни. Дотримання принципів академічної доброчесності допомагає забезпечити чесність, відповідальність та повагу до інтелектуальної власності інших.

---

1

2

Студенти повинні створювати власні роботи і не копіювати роботи інших дизайнерів без дозволу або належного цитування. При використанні зовнішніх ресурсів, таких як зображення, шрифти або інші графічні елементи, необхідно отримати відповідні дозволи або використовувати ресурси, що мають ліцензії на вільне використання. Важливо вказувати авторів та джерела інформації, які були використані в процесі роботи. Це включає текстові матеріали, зображення, ідеї та інші ресурси. Здобувачі мають бути чесними у своїх діях, не використовувати недобросовісні методи для отримання кращих результатів, поважати права авторів та інших дизайнерів, не використовувати їхні роботи без дозволу.

Після завершення кожної практичної роботи чи проєкту відбувається захист студентом своєї роботи та колективне обговорення результатів. При такому підході здобувач розуміє переваги і недоліки у виконання практичних завдань і це впливає на об'єктивність оцінювання.

Будь-які прояви академічної недоброчесності врегульовуються відповідно до чинних в університеті правил і положень. Усі студенти під час занять мають поводитися відповідно до етичних норм, що діють в Університеті Короля Данила.

Поведінка поведження здобувачів у аудиторії і взаємини з викладачем здійснюються у відповідності до [Кодексу корпоративної етики](#) та [Принципів і норм академічної доброчесності, як функціонують в УКД](#).

## МЕТОДИ НАВЧАННЯ

При вивченні дисципліни застосовується комплекс методів для організації навчання студентів з метою розвитку їх логічного та абстрактного мислення, творчих здібностей, підвищення мотивації до навчання та формування особистості майбутнього фахівця в галузі графічного дизайну.

<b>Програмний результат навчання</b>	<b><u>Метод навчання</u></b>	<b><u>Метод оцінювання</u></b>
ПРН3. Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.	словесні методи (лекція, розповідь пояснення); інтерактивні методи (дискусія, мозковий штурм, робота в команді (групах))	практичні роботи – захист
ПРН5. Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання	репродуктивний та творчий	практичні роботи – захист

проекту.	(передбачає відтворення способів діяльності за визначеним викладачем алгоритмом)	
ПРН7. Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для вирішення задач і проблем в галузі дизайну.	словесні методи (лекція, розповідь пояснення); наочні методи (ілюстрування, комп'ютерні і мультимедійні методи)	усний контроль програмований контроль
ПРН9. Застосовувати методіку концептуального проектування і здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних рішень, а також функціональних і естетичних вимог до об'єкта дизайну.	наочні методи (ілюстрування, комп'ютерні і мультимедійні методи)	дослідницькі роботи і практичні роботи – захист
ПРН10. Критично опрацьовувати проектний доробок українських та зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методіки та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю.	словесні методи (лекція, розповідь пояснення); наочні методи (ілюстрування, комп'ютерні і мультимедійні методи); інтерактивні методи (дискусія, мозковий штурм, робота в команді (групах))	залік
ПРН17. Управляти процесом вироблення продукту дизайну (товарів і послуг) на різних етапах брендингу та ребрендингу (за спеціальностями)	практичний (виконання завдань допомагає набути практичні навички, розвиває розуміння предмету та відчуття і розуміння матеріалу)	практичні роботи - захист

## ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Вид	Зміст	% від загальної оцінки	Бал	
			min	max
Поточні контрольні заходи	всього	60	35	60
Підсумкові контрольні заходи	екзамен	40	24	40
Всього:	-	100	60	100

Підсумковою формою контролю дисципліни «Графічний дизайн у міському середовищі» є екзамен, який передбачає здачу студентом усіх практичних завдань за семестр у відповідному вигляді (відповідність завданню, оформлення).

Усі практичні заняття з курсу «Графічний дизайн у міському середовищі» проводяться у форматі, що визначений деканатом університету (онлайн/офлайн чи змішаному). Їх відвідуваність здобувачами є добровільною.

Фіксація **поточного** контролю здійснюється в “Електронному журналі обліку успішності академічної групи” на підставі чотирибальної шкали – “2”; “3”; “4”; “5”. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі, автоматично визначається підсумкова оцінка, здійснюється підрахунок пропущених занять.

### **Критерії оцінювання:**

<b>«незадовільно»</b>	володіє навчальним матеріалом на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів, елементів, об’єктів, що позначаються окремими словами чи реченнями; володіє матеріалом на елементарному рівні засвоєння, викладає його уривчастими реченнями, виявляє здатність висловити думку на елементарному рівні; володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу;
<b>«задовільно»</b>	володіє матеріалом на початковому рівні, значну частину матеріалу відтворює на репродуктивному рівні; володіє матеріалом на рівні, вищому за початковий, здатний за допомогою викладача логічно відтворити значну його частину; може відтворити значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, порівнювати та робити висновки, виправляти допущені помилки;

«добре»	здатний застосовувати вивчений матеріал на рівні стандартних ситуацій, частково контролювати власні навчальні дії, наводити окремі власні приклади на підтвердження певних тверджень: вміє порівнювати, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність, виправляти помилки і добирати аргументи на підтвердження певних думок під керівництвом викладача; вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, та вміє застосовувати його на практиці; самостійно виправляє допущені помилки, добирає переконливі аргументи на підтвердження вивченого матеріалу;
«відмінно»	виявляє початкові творчі здібності, самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності, оцінює окремі нові факти, явища, ідеї; знаходить джерела інформації та самостійно використовує їх відповідно до цілей, поставлених викладачем; вільно висловлює власні думки і відчуття, визначає програму особистої пізнавальної діяльності, самостійно оцінює різноманітні життєві явища і факти, виявляючи особисту позицію щодо них; без допомоги викладача знаходить джерела інформації і використовує одержані відомості відповідно до мети та завдань власної пізнавальної діяльності; використовує набуті знання і вміння в нестандартних ситуаціях; виявляє особливі творчі здібності, самостійно розвиває власні обдарування і нахили, вміє самостійно здобувати знання.

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів), без права перездачі. Відпрацьоване лекційне заняття в електронному журналі позначається літерою «в».

До підсумкового контролю допускаються студенти які за результатами поточного контролю отримали не менше 35 балів. Усі студенти, що отримали 34 балів і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру. За результатами підсумкового контролю (диференційований залік/екзамен) студент може отримати 40 балів. Студенти, які під час підсумкового контролю отримали 24 бали і менше, вважаються такими, що не здали екзамен/диференційований залік і повинні йти на перездачу.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях оцінюється в балах (згідно з **Шкалою оцінювання знань за ЄКТС**) і є сумою балів отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

### Шкала оцінювання знань за ЄКТС:

Оцінка за національною шкалою	Рівень досягнень, %	Шкала ECTS
<b>Національна диференційована шкала</b>		
Відмінно	90 – 100	A
Добре	83 – 89	B
	75 – 82	C
Задовільно	67 – 74	D
	60 – 66	E
Незадовільно	35 – 59	FX
	0 – 34	F
<b>Національна недиференційована шкала</b>		
Зараховано	60 – 100	-
Не зараховано	0 – 59	-

Студенти, які не з'явилися на екзамен без поважних причин, вважаються такими, що одержали незадовільну оцінку.

## РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

### Основна література:

1. Гардабхадзе І.А. Інновації у дизайні: ролі, тенденції, управління, ефективність : Монографія. Київ: КНУКіМ, 2019. 178 с.
2. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів: монографія. Київ: ArtHuss, 2019. 296 с.
3. Довгань Л.Є., Мохонько Г.А., Малик І.П. Управління проектами: навч. посіб. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2017. 420 с.
4. Ейрі Девід. Лого Дизайн Любов: Посібник зі створення довершеної айдентики бренду. Київ: ArtHuss 2024. 184 с.
5. Лаптон Е., Філліпс Д. Графічний дизайн. Нові основи: монографія. Київ: Arthuss, 2020. 264 с.
6. Маєр Дорон. Workflow. Практичний посібник до творчого процесу. Київ: ArtHuss, 2020. 304 с.



7. Науменко П. Від ідеї створення нового продукту до реалізації інноваційного проекту. *Інтелектуальна власність*. 2004. № 1. С. 33–38.
8. Нетепчук В.В. Управління бізнес-процесами: Навч. посібник. Рівне: НУВГП, 2014. 158 с
6. Саймон Бейлі, Енді Мілліган. Міфи про брендинг. Харків: Фабула. 2022. 256 с.
7. Технології розробки стартапів: навч. посібник. Під заг. ред. Подольчака Н.Ю., Шаповалової Т.В. 2021. Київ, МФСА, 129 с.
8. Філ Найт. Взуття-буття. Історія Nike, розказана її засновником. Київ: Наш Формат. 2022. 432 с.
9. Contino Jon. Brand by Hand: Blisters, Calluses, Clients: A Life in Design. Abrams. 2018. 240 p.
10. Milani Armando, Remington Roger and Massimo Vignelli. 100 Logos: The Power of the Symbol. LetteraVentidue Edizioni. 2017. 120 p.

### **Інтернет-ресурси:**

11. Айдентика: навіщо бренду візуальне «обличчя» і як його створити: веб-сайт. URL: <https://sendpulse.ua/blog/creating-a-brand-identity> (дата звернення: 15.08.2024).
12. Дизайн і брендинг у стартапах: створення першого враження: веб-сайт. URL: <https://brander.ua/blog/dyzayn-i-brendynh-u-startapakh-stvorennnya-persho-ho-vrazhennya> (дата звернення: 28.08.2024).
13. Чому важливо створювати унікальну айдентіку для бренду: веб-сайт. URL: <https://webpromoeexperts.net/ua/blog/chomu-vazhlyvo-stvoryuvati-unikalnu-aydentiku-dlya-brendu/> (дата звернення: 25.08.2024).
14. Що таке брендинг і навіщо він потрібний: веб-сайт. URL: <https://sendpulse.ua/blog/what-is-branding> (дата звернення: 25.08.2024).