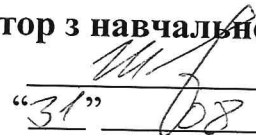


ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»
Факультет суспільних та прикладних наук
Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з навчально-методичної роботи
 **Ярослав ШТАНЬКО**
"31" 08 2026 р.

ДИЗАЙН ПРОЄКТУВАННЯ
СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В2 Дизайн
Освітньо-професійна програма (наукова)	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	обов'язкова
Мова викладання, навчання та оцінювання	Українська
Семестр викладання	3,4

РОЗРОБНИК:
викладач кафедри дизайну



Василь БАСАРАБА

ЗАТВЕРДЖЕНО
на засіданні кафедри дизайну
протокол № 1 від 28 серпня 2026

завідувач кафедри



Ірина МАТОЛЧ

УЗГОДЖЕНО:
Гарант ОПІ



Наталія ГЛЯЗОВА

СХВАЛЕНО:
на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 31 серпня 2026 р.

е-mail	vasyl.basaraba@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	кафедра дизайну
Посилання на сайт	https://ukd.edu.ua/person/basaraba-vasyl
Сторінка курсу в СДО	https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=3868

ВСТУП

Анотація навчальної дисципліни «Дизайн проєктування»

Дисципліна «Дизайн проєктування» спрямований на вивчення процесу формування дизайн проєктів та його складових в графічному дизайні та освоїти інструменти та навички для формування дизайн проєктів незалежно від сфери дизайну.

Мета курсу – навчити дизайнера генерувати ідеї, вміти їх демонструвати, формувати дизайн проєкти за допомогою графічних редакторів, мати необхідну базу знань та вміти застосовувати їх на практиці, а також враховувати специфіку та відповідальність остаточного варіанту дизайну при його втіленні.

Знання що даються на курсі є актуальними згідно вимог суспільства та роботодавця до знань сучасного дизайнера.

Дисципліна «Дизайн проєктування» належить до основних дисциплін освітньої програми. Та є основною в професії «дизайн».

Основними **завданнями** під час вивчення дисципліни є:

- вміння робити ескізи до проєкту;
- вміти робити пошукову роботу по матеріалам до проєкту;
- відображати забум за допомогою комп'ютерних програм;
- оформляти дизайн проєкти для демонстрації;
- працювати з матеріалами в інтернет просторі та на ринку матеріалів;
- застосовувати здобуті знання та навички в галузях графічного дизайну та у вирішенні творчих завдань;
- володіти та застосовувати на практиці знання для роботи в сфері графічного дизайну
- самостійно проводити формування проєкту та розуміти відповідальність за його втілення.

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” (2025/2026).

Код компетентності	Назва компетентності	Результати навчання
СК 1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об’єктів дизайну	<i>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</i> <i>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за проф.. спрямуванням), основи наукових досліджень.</i> <i>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</i> <i>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</i> <i>ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i> <i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності</i>
СК 6	Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю)	<i>ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i> <i>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</i> <i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності.</i> <i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i>
СК 10	Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями)	<i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i>

ЗК 1	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності	<i>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</i> <i>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</i> <i>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію;</i> <i>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.</i> <i>ПРН 19. 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</i>
------	--	--

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	2		
Семестр	3,4		
Кількість кредитів ЄКТС	6 (3+3)		
Аудиторні навчальні заняття		денна форма	заочна форма
	Практичні	3 семестр – 42 4 семестр – 42 (в годинах)	8 8 (в годинах)
Самостійна робота		3 семестр – 48 4 семестр – 48 (в годинах)	82 82 (в годинах)
Форма підсумкового контролю	залік		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни:

Попередні дисципліни	Наступні дисципліни
Формоутворення	Дизайн упаковки та етикетки
Композиція	Дизайн поліграфічної продукції
Кольорознавство	

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Завдання третього семестру:

РОЗРОБКА ЛОГОТИПУ, СТВОРЕННЯ АЙДЕНТИКИ ТА ФІРМОВОГО СТИЛЮ ДЛЯ ТРЬОХ КОМПАНІЙ РІЗНОГО РОДУ ДІЯЛЬНОСТІ

(кондитерська, будівельна та спортивна)

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

ТРЕТІЙ СЕМЕСТР

№ з/п	Назва теми	Вимоги до завдання	К-ть год.
1	Пошук ідеї	Вивчення ринку	4
2	Ескізна пропозиція	Придумати логотип з назвою компанії та зробити ескіз «від руки» по три варіанти для кожної компанії, який своєю формою візуально відображає характер цієї компанії та прописати формулу змісту логотипу Матеріал: папір, олівець або планшет	8
3	Оцифровка ескізу в програмі CorelDraw	Оцифрувати ескіз в програмі CorelDraw по модульній сітці	4
4	Робота зі шрифтами	Підібрати шрифт для назви компанії який гармонійно підходить до характеру компанії й стилю та його <i>дескриптор</i> не використовуючи бібліотечні шрифти	4
5	Робота з кольором	Підібрати кольірну схему яка підходить під характер компанії та буде відрізняти її від інших компаній (фірмовий стиль)	4
6	Створення варіантів для порівняння	Створити розширений та мінімалізований варіанти логотипу в програмі CorelDraw	8
7	Ротота з елементами графіки	Створити патерн (мінімум три різні варіанти)	2
8	Створення фірмового стилю	Створити мокапи у вигляді стікерів за допомогою генерації ШІ	4
9	Створення презентації сформованого проекту	Створити презентаційний Банер/Муборд для презентації Айдентики та Фірмового стилю для усіх трьох компаній, окремий для	6

		кожної компанії (в електронному варіанті, формат А3 з підписом групи на ПІБ)	
--	--	--	--

Зміст самостійної роботи здобувачів
Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни:

Найменування видів робіт	Розподіл годин за формами навчання	
	денна	заочна
Самостійна робота, год, у т.ч.	48	82
Ескізування логотипів	8	8
Робота з функціями програми CorelDraw для оцифровки логотипів	4	14
Робота з сайтами та базами шрифтів	8	18
Робота з сайтами та базами колірних схем	8	18
Робота з генерацією зображень в ІІІ по попередньо створеним власним матеріалам	8	12
Створення патернів	4	4
Робота зі створення презентації в різних додаткових програмах	8	8

Залікове завдання: Створити презентаційні Банери з додаванням усіх складових семестрової роботи що описані в завданні для презентації Айдентики та Фірмового стилю для усіх трьох компаній, окремий для кожної компанії в електронному варіанті, формат А3 з підписом групи на ПІБ. На заліковій роботі буде враховуватись "як дизайнер відобразив в графіці характер (емоції) кожного бренду - Айдентика, та Фірмовий стиль для впізнаваності бренду на вже існуючому ринку. Як студент оформив Банери (компоновка, фон, підписи тощо). Зразки готових банерів надаються в СДО. Окремі залікові роботи можуть бути використані в виставках та інших заходах які організовує кафедра, тому окремим студентам буде запропоновано банери від друкувати.

Критерії оцінювання по завданні третього семестру (аудиторні заняття):

Бали	Критерії оцінювання
54-60 – 5 А	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й чітко аргументує різницю цих понять та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені по модульній сітці, мають формулу змісту, відповідають вимогам структури, в своєму змісті чітко відображають характер (айдентику) компанії, шрифти та колірні схеми підібрати гармонійно та надають впізнаваності цим компаніям. Шрифти взяті не зі стандартної бібліотеки програми, а завантажені зовні. Колірна схема є складною та відповідає канонам кольорознавства. Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані доречні ілюстрації у вигляді стікерів які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.
50-53 – 4 В	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й чітко аргументує різницю цих понять та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені по модульній сітці <i>але мають неточність в побудові</i> , мають формулу змісту, відповідають вимогам структури, в своєму змісті чітко відображають характер (айдентику) компанії, шрифти та колірні схеми підібрані гармонійно та надають впізнаваності цим компаніям. <i>Шрифти взяті зі стандартної бібліотеки програми, а не завантажені зовні. Колірна схема є не надто складною</i> , та відповідає канонам кольорознавства. Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані доречні ілюстрації у вигляді стікерів які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.
45-49 -4 С	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й чітко аргументує різницю цих понять та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені по модульній сітці <i>але мають неточність в побудові</i> , мають формулу змісту, відповідають вимогам структури, <i>в своєму змісті не чітко відображають характер (айдентику) компанії (її можна сплутати з уже існуючими)</i> , шрифти та колірні схеми підібрані гармонійно та надають впізнаваності цим компаніям. <i>Шрифти взяті зі стандартної бібліотеки програми, а не завантажені зовні. Колірна схема є не надто складною</i> , та відповідає канонам

	кольорознавства. Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані доречні ілюстрації у вигляді стікерів які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.
40-44 -3 D	Студент <i>не опанував</i> в повному обсязі теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й <i>чітко не аргументує</i> різницю цих понять та <i>не виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання</i> які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені по модульній сітці <i>але мають неточність в побудові</i> , мають формулу змісту <i>але вона не відповідає</i> вимогам структури, <i>в своєму змісті не чітко відображають характер (айдентику) компанії (її можна сплутати з уже існуючими)</i> , шрифти та колірні схеми підібрані не зовсім гармонійно. <i>Шрифти взяті зі стандартної бібліотеки програми, а не завантажені зовні та є не відповідними до характеру компанії. Колірна схема є дуже простою, кольори відкриті.</i> Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані ілюстрації у вигляді стікерів <i>але вони не зовсім стосуються діяльності компанії</i> які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.
35-40 – 3 E	Студент <i>не опанував</i> в повному обсязі теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й <i>чітко не аргументує</i> різницю цих понять та <i>не виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання</i> які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені <i>без модульної сітки та не мають формулу змісту, шрифти та колірні схеми підібрані не гармонійно. Шрифти взяті зі стандартної бібліотеки програми, а не завантажені зовні та є не відповідними до характеру компанії. Колірна схема є дуже простою, кольори відкриті.</i> Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані ілюстрації у вигляді стікерів <i>але вони не зовсім стосуються діяльності компанії</i> які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.
0-34- 2 F	Студент, не опанував практичний та теоретичний матеріал, не виконав завдання.

Критерії оцінювання по завданні третього семестру (підсумковий контроль/залікове завдання):

Бали	Критерії оцінювання
37-40 – 5 A	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені впродовж усього семестру самим студентом. Усі три Банери оформлені по наданих зразках але в роботі проявлена додаткова креативність яка підсилює рівень роботи студента. Під час захисту здобувач вільно володіє професійною термінологією, аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень професійної підготовки та самостійності.
33-36 – 4 B	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені впродовж усього семестру самим студентом. Усі три Банери оформлені по наданих зразках <i>але в роботі не проявлена додаткова креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач вільно володіє професійною термінологією, аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень професійної підготовки та самостійності.
30-32 – 4 C	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені впродовж усього семестру самим студентом. Усі три Банери оформлені по наданих зразках <i>але в роботі не проявлена додаткова креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач плутається в термінології, <i>та не може чітко та аргументовано відповідати на запитання.</i>
27-29 – 3 D	Залікове завдання виконано повністю <i>але рівень виконання є значно слабший за надані зразки.</i> Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені впродовж усього семестру самим студентом. Усі три Банери оформлені не по наданих зразках <i>та в роботі повністю відсутня креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач плутається в термінології, <i>та не може чітко та аргументовано відповідати на запитання.</i>
25-26 – 3 E	Залікове завдання виконано <i>але рівень виконання є значно слабший за надані зразки.</i> Матеріал <i>не містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені впродовж усього семестру самим студентом.</i> Усі три Банери оформлені не по наданих зразках <i>та в роботі повністю відсутня креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач <i>не орієнтується в термінології, та не може аргументовано відповідати на запитання.</i>
0-24 2 F	Залікове завдання не виконано або виконано на рівні, що не відповідає встановленим вимогам. Відсутнє мінімальне завдання, логотипи не розроблено в належному обсязі, графічний матеріал відсутній.

Завдання четвертого семестру:
РОЗРОБКА БРЕНДБУКУ для компанії на вибір

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ
ЧЕТВЕРТИЙ СЕМЕСТР

№ з/п	Назва теми	Вимоги до завдання	К-ть год.
1	Пошук ідеї	Вивчення ринку	2
2	Ескізна пропозиція	Придумати логотип з назвою компанії та зробити ескіз «від руки» який своєю формою візуально відображає характер цієї компанії та прописати формулу змісту логотипу Матеріал: папір, олівець або планшет	2
3	Оцифровка ескізу в програмі CorelDraw	Оцифрувати ескіз в програмі CorelDraw по модульній сітці	4
4	Робота зі шрифтами	Підібрати шрифт для назви компанії який гармонійно підходить до характеру компанії й стилю та його дескриптор не використовуючи бібліотечні шрифти	4
5	Робота з кольором	Підібрати колірну схему яка підходить під характер компанії та буде відрізняють її від інших компаній (фірмовий стиль)	4
6	Створення варіантів для порівняння	Створити розширений та мінімалізований варіанти логотипу в програмі CorelDraw	2
7	Ротота з елементами графіки	Створити «Паспорт» логотипу з усіма необхідними складовими для його патентування	2
8	Ротота з елементами графіки	Створити патерн (мінімум три різні варіанти)	2
9	Ротота з елементами графіки	Створити ілюстрації у вигляді Маскота (персонажа)	8
10	Створення фірмового стилю	Створити мокапи по категоріях: мокапи з поліграфією (візитка, бланк тощо) - 5 шт мокапи з сувенірною продукцією - 3 шт	2

		<i>мокапи з зовнішньою рекламою - 3 шт (білборд, сітілайт, вивіска на фасаді)</i> <i>мокапи з одягом (має відповідати діяльності компанії) - 3 шт</i> можна використовувати генерації III	
11	Створити макети до друку	Створити макети до друку (по вимогам друкарні з урахуванням запасу на обріз) <i>макет візитної картки (розмір 90*50, двостороння)</i> <i>макет фірмового бланку (A4)</i> <i>макет флаєра (флаєр книжка на 4 розвороти)</i>	6
12	Створення презентації сформованого проєкту	Створити презентаційний Брендбук на 20-30 сторінок у вигляді альбому (в електронному варіанті, формат А3 з підписом групи на ПІБ)	4

Зміст самостійної роботи здобувачів
Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни:

Найменування видів робіт	Розподіл годин за формами навчання	
	денна	заочна
Самостійна робота, год, у т.ч.	48	82
Ескізування логотипів	4	8
Робота з функціями програми CorelDraw для оцифровки логотипів	4	8
Робота з сайтами та базами шрифтів	4	8
Робота з сайтами та базами колірних схем	4	8
Робота з генерацією зображень в III по попередньо створеним власним матеріалам	2	4
Робота з ілюстрацією	12	18

Робота зі створення мокапів різного напрямку	6	8
Робота з макетами до руку враховуючи вимогами друкарень	6	10
Робота зі створення презентації в різних додаткових програмах	6	10

Залікове завдання: Створити презентаційний Брендбук на 20-30 сторінок у вигляді альбому (в електронному варіанті, формат А3 з підписом групи на ПІБ) в якому містяться усі етапи семестрової роботи які є в переліку завдань та містяться в презентаційному матеріалі на сторінці предмету в СДО (приклад альбому надається).

Критерії оцінювання по завданні третього семестру (аудиторні заняття):

Бали	Критерії оцінювання
54-60 – 5 А	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: створення Брендбуку та всіх його складових та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені по модульній сітці, мають формулу змісту, відповідають вимогам структури, в своєму змісті чітко відображають характер (айдентичу) компанії, шрифти та колірні схеми підібрані гармонійно та надають впізнаваності цим компаніям. Шрифти взяті не зі стандартної бібліотеки програми, а завантажені зовні. Колірна схема є складною та відповідає канонам кольорознавства. Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані доречні ілюстрації у вигляді стікерів які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.
50-53 – 4 В	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й чітко аргументує різницю цих понять та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені по модульній сітці <i>але мають неточність в побудові</i> , мають формулу змісту, відповідають вимогам структури, в своєму змісті чітко відображають характер (айдентичу) компанії, шрифти та колірні схеми підібрані гармонійно та надають впізнаваності цим компаніям. <i>Шрифти взяті зі стандартної бібліотеки програми, а не завантажені зовні. Колірна схема є не надто складною</i> , та відповідає канонам кольорознавства. Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані доречні ілюстрації у вигляді стікерів які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим

	студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.
45-49 -4 C	Студент в повному обсязі опанував теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й чітко аргументує різницю цих понять та виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені по модульній сітці <i>але мають неточність в побудові, мають формулу змісту, відповідають вимогам структури, в своєму змісті не чітко відображають характер (айдентику) компанії (її можна сплутати з уже існуючими)</i> , шрифти та колірні схеми підібрані гармонійно та надають впізнаваності цим компаніям. <i>Шрифти взяті зі стандартної бібліотеки програми, а не завантажені зовні. Колірна схема є не надто складною, та відповідає канонам кольорознавства. Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані доречні ілюстрації у вигляді стікерів які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.</i>
40-44 -3 D	Студент <i>не опанував</i> в повному обсязі теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й <i>чітко не аргументує</i> різницю цих понять та <i>не виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання</i> які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені по модульній сітці <i>але мають неточність в побудові, мають формулу змісту але вона не відповідає вимогам структури, в своєму змісті не чітко відображають характер (айдентику) компанії (її можна сплутати з уже існуючими)</i> , шрифти та колірні схеми підібрані не зовсім гармонійно. <i>Шрифти взяті зі стандартної бібліотеки програми, а не завантажені зовні та є не відповідними до характеру компаній. Колірна схема є дуже простою, кольори відкриті. Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані ілюстрації у вигляді стікерів але вони не зовсім стосуються діяльності компанії які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам (логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.</i>
35-40 – 3 E	Студент <i>не опанував</i> в повному обсязі теоретичний матеріал: створення логотипів зі змістом, фірмового стилю, айдентики й <i>чітко не аргументує</i> різницю цих понять та <i>не виконав в повній мірі усі етапи практичного семестрового завдання</i> які є в переліку практичних завдань. Робота виконана у відповідній програмі (Corel Draw). Усі три логотипи створені <i>без модульної сітки та не мають формулу змісту, шрифти та колірні схеми підібрані не гармонійно. Шрифти взяті зі стандартної бібліотеки програми, а не завантажені зовні та є не відповідними до характеру компаній. Колірна схема є дуже простою, кольори відкриті. Для підсилення впізнаваності (фірмового стилю) додані ілюстрації у вигляді стікерів але вони не зовсім стосуються діяльності компанії які згенеровані ШІ по заздалегіть підготовленим студентом гафічним матеріалам</i>

	(логотип, шрифт, колір тощо) і використані виключно для допомоги презентаційних матеріалів.
0-34- 2 F	Студент, не опанував практичний та теоретичний матеріал, не виконав завдання.

Критерії оцінювання по завданні третього семестру (підсумковий контроль/залікове завдання):

Бали	Критерії оцінювання
37-40 – 5 A	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Брендбук оформлений на наповнений матеріалом з усіх практичних завдань та в роботі проявлена додаткова креативність яка підсилює рівень роботи студента. Під час захисту здобувач вільно володіє професійною термінологією, аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень професійної підготовки та самостійності.
33-36 – 4 B	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Брендбук оформлений на наповнений матеріалом з усіх практичних завдань <i>але в роботі не проявлена додаткова креативність студента, робота має суто технічний характер.</i> Під час захисту здобувач вільно володіє професійною термінологією, аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень професійної підготовки та самостійності.
30-32 – 4 C	Залікове завдання виконано повністю та на високому професійному рівні. Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Брендбук оформлений на наповнений матеріалом з усіх практичних завдань <i>але в роботі не проявлена додаткова креативність студента, робота має суто технічний характер. Під час захисту здобувач плутається в термінології, та не може чітко та аргументовано відповідати на запитання.</i>
27-29 – 3 D	Залікове завдання виконано повністю <i>але рівень виконання є значно слабший за надані зразки.</i> Матеріал є ґрунтовним, системним і містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Брендбук оформлений не по наданих зразках <i>та в роботі повністю відсутня креативність студента, робота має суто технічний характер. Під час захисту здобувач плутається в термінології, та не може чітко та аргументовано відповідати на запитання.</i>

25-26 – 3 E	Залікове завдання виконано але рівень виконання є значно слабший за надані зразки. Матеріал не містить достатню кількість графічних матеріалів які були зроблені в продовж усього семестру самим студентом. Брендбук оформлений не по наданих зразках та в роботі повністю відсутня креативність студента, робота має суто технічний характер. Під час захисту здобувач не орієнтується в термінології, та не може аргументовано відповідати на запитання.
0-24 2 F	Залікове завдання не виконано або виконано на рівні, що не відповідає встановленим вимогам. Відсутнє мінімальне завдання, брендбук не розроблено в належному обсязі, графічний матеріал відсутній.

ПОЛІТИКА КУРСУ

Коротко, з покликанням на відповідну нормативну базу УЖД, висвітлити питання:

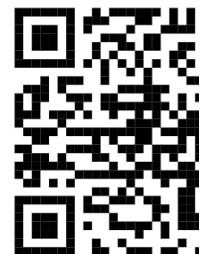
1) щодо системи поточного і підсумкового контролю

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 [посиланням](#).



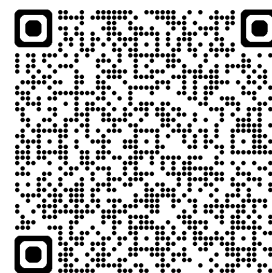
2) щодо оскарження результатів контрольних заходів

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 ≥ 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](#). Ознайомитись з “Політикою академічної доброчесності” - 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](#). “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](#).



На даному курсі використання ШІ студентом для виконання всього семестрового завдання є неприпустимим.

ШІ можна використовувати для завдання – генерація мокапів у вигляді стікюрів з додаванням виключно своїх: логотипу, кольорів, шрифтів, ілюстрацій, патернів.

ШІ можна використовувати виключно як допоміжний матеріал для ідей і презентаційного матеріалу який не стосується індивідуальної розробки.

При будь-якому використанні ШІ студент повинен детально описати який саме інструмент ШІ він використовував, для якої конкретної цілі та в якому відсотковому еквіваленті відносно етапів семестрового завдання.

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. Ознайомитись з відповідним документом можна за [посиланням](#).



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](#).

Аудиторні та дистанційні заняття (заочна форма) з дисципліни «Дизайн проектування» проходять у формі практичних занять з використанням пояснюючих текстів та зразків, що стосуються конкретного завдання.

Необхідною умовою участі у всіх видах дистанційних занять здобувачів і викладачів є увімкнена вебкамера. При авторизації учасника освітнього процесу в системі відеозв'язку Google Meet з корпоративного акаунту, ідентифікація відбувається автоматично. Ідентифікація в інших системах має бути виконана шляхом відображення його імені та прізвища, здійсненого кирилицею або в латинській транслітерації. Інша інформація у текстовому ідентифікаторі не допускається.

У випадку тимчасової неможливості транслявання свого поточного відеозображення засобами відео конференції на навчальному занятті здобувач освіти з дозволу викладача може її вимкнути, у цьому випадку ідентифікатором здобувача має бути його актуальна фотографія яка забезпечує його надійну ідентифікацію.

Відпрацювання студентом пропущених або не вчасно створених практичних робіт виконуються додатковими завданнями в аудиторії. Це потрібно для того, щоб виключити можливість плагіату, тобто присвоєння і здачі студентом чужої роботи.

Важливим елементом у навчальному процесі є **академічна доброчесність** – сукупність етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень. Відповідно до цього викладач повинен надавати достовірну інформацію про використані джерела та власну творчу діяльність, а студент у свою чергу посилення на джерела інформації у разі використання при створенні ідей, ескізів та розробок.

У разі застосування AI у процесі виконання практичного завдання здобувач повинен надати супровідну інформацію: зазначити конкретні програми, плагіни чи нейромережі які використовувалися; яку саме частину роботи згенеровано за допомогою ШІ. Практичні роботи повністю згенеровані за допомогою ШІ не допускаються до здачі.

Загалом після завершення кожної практичної роботи відбувається колективне обговорення між студентами та викладачем щодо виявлення негативних та позитивних моментів у виконаному завданні. При виконанні графічної роботи важливим є творчий підхід до завдання, використання власних ідей, вміння працювати з програмами на ПК.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

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

Програмний результат навчання	<u>Метод навчання</u>	<u>Метод оцінювання</u>
ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування. ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію; ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання. ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах. ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну і професійній діяльності. ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності. ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.	МН 1.2 – розповідь -пояснення МН 2.4 - комп'ютерні і мультимедійні методи МН 3.4 - практичні роботи МН 14 – творчий МН 18 - методи самостійної роботи вдома МН 19 - робота під керівництвом викладача	МФО 2 – залік МФО 4 - поточний контроль МФО 9 - програмований контроль

МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНІ РЕСУРСИ

Для вивчення навчальної дисципліни «Дизайн проектування» необхідно:

- 1) проектор або інший мультимедійний екран для демонстрації презентацій теоретичного матеріалу та практичних завдань;
- 2) доступ до мережі Інтернет (пошукова система Google, платформа ІІІ, наприклад такі як Gemini) для пошуку й порівняльного аналізу референсів та роботи з презентаційними зображеннями;
- 3) програмне забезпечення CorelDraw 2022-2026, Adobe Illustrator 2024-2026 для створення практичних завдань;
- 4) робоче місце обладнане сучасним ПК відповідає вимогам роботи в даних та необхідним мультимедійним матеріалом

ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Вид	Зміст	% від загальної оцінки	Бал	
			min	max
Поточні контрольні заходи	всього	60	35	60
Підсумкові контрольні заходи	залік	40	24	40

Всього:	-	100	60	100
---------	---	-----	----	-----

Усі практичні заняття з предмету «Дизайн проектування» проводяться у форматі, що визначений деканатом університету (онлайн/офлайн чи змішаному).

Відвідування практичних занять з курсу є обов'язковим. Усі пропущені заняття повинні відпрацюватися впродовж трьох наступних тижнів після отримання пропуску, або після того, як студент повернувся до навчання.

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.

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.

Підсумковою формою контролю дисципліни є залік, який передбачає виконання розробки дизайн-об'єкту.

Процедура проведення контрольних заходів, а саме підсумкового семестрового контролю, регулюється «Положенням про систему поточного та підсумкового контролю оцінювання знань та визначення рейтингу студентів», яке розміщено на сайті університету в розділі «Публічна інформація»: <https://ukd.edu.ua/node/1149>

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
Національна диференційована шкала		
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
Національна недиференційована шкала		
Зараховано	60 – 100	-
Не зараховано	0 – 59	-

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

Об'єктивність процедур проведення контрольних заходів забезпечується відмежуванням результатів поточного контролю від результатів підсумкового контролю.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна література

1. Шумега С.С. Дизайн. Київ, 2004. 300с.
2. Дональд А. Норман. Емоційний дизайн. Київ, 2019. 304 с.
3. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 03.. Київ, 2013. 192с.
4. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 01..Київ, 2011. 192с
5. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02.. Київ, 2011. 192с
6. Михайло Пічугін, Іван Канкін, Володимир Воротніков
Комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. Київ, 1971. 346 с.

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

- Система кольорів: веб-сайт.
https://uk.wikipedia.org/wiki/Система_відповідності_кольорів_Pantone ;
<https://www.pantone.com>