

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ**

ЗАТВЕРДЖЕНО

на засіданні кафедри
креативного менеджменту і дизайну
Протокол № 11 від 26.08.2025 р.



Проректор з навчально-методичної роботи

Каріна НЕМАШКАЛО

**ІСТОРІЯ УКРАЇНСЬКОГО ТА ЗАРУБІЖНОГО МИСТЕЦТВА,
ДИЗАЙНУ ТА АРХІТЕКТУРИ**

робоча програма навчальної дисципліни (РПНД)

Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В2 Дизайн
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Освітня програма	Дизайн

Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Статус дисципліни	обов'язкова

Розробники програми:
к. пед. .н., доцент

викладач

 _____ **Денис БОРИСЕНКО**

 _____ **Юрій ТЕСЛЕНКО**

Завідувач кафедри
креативного менеджменту і
дизайну,

 _____ **Тетяна БЛИЗНЮК**

Гарант програми

 _____ **Денис БОРИСЕНКО**

**Харків
2025**

ВСТУП

У сучасному культурному просторі фахівець з дизайну має не лише володіти сучасними технологіями, а й розуміти історичні витoki мистецтва, дизайну та архітектури, які формували естетичні засади професії. Дисципліна «Історія українського та зарубіжного мистецтва, дизайну та архітектури» спрямована на формування в здобувачів вищої освіти системного уявлення про розвиток художньої культури від давнини до сучасності, а також розуміння взаємозв'язку між мистецтвом, архітектурою та дизайном у контексті історії цивілізацій.

Мета дисципліни є формування культурної компетентності здобувачів вищої освіти; набуття знань про розвиток мистецтва, дизайну та архітектури в Україні та світі, що сприяє розширенню світогляду та розумінню культурного спадку, розвивати аналітичні здібності здобувачів, стимулюючи їх до самостійного дослідження та інтерпретації художніх явищ; виховання естетичного смаку та здатності до критичного мислення у сфері візуальної культури, вироблення навичок аналізу та оцінки мистецьких творів, а також розуміння контексту їх створення, що є необхідним для професійного становлення сучасного спеціаліста у сфері дизайну.

Завдання дисципліни:

- ознайомлення з розвитком мистецтва та архітектури від первісного суспільства до сучасності;
- формування уявлення про вплив культурного та історичного контексту на розвиток дизайну та архітектури;
- розвиток навичок аналізу та інтерпретації мистецьких творів;
- засвоєння знань про роль дизайну у сучасних креативних індустріях;
- набуття умінь самостійно досліджувати мистецькі явища та оцінювати їх за сучасними стандартами професійної діяльності.

Об'єктом вивчення дисципліни є історичний розвиток мистецтва, дизайну та архітектури, культурна спадщина та професійна діяльність у сфері дизайну..

Предметом дисципліни є закономірності розвитку мистецтва та архітектури, основи дизайну, художні течії, напрями та стилі, методи аналізу мистецьких творів, культурний контекст їх створення.

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна визначено в табл. 1.

Таблиця 1

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна

Результати навчання	Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач вищої освіти
PH13	ЗК9, СК5
PH14	ЗК7, ЗК8, ЗК9, СК5
PH15	ЗК10, СК5

де, ЗК7. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

ЗК8. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.

ЗК9. Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ЗК10. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.

СК5. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

РН13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.

РН14. 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.

РН15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. *Зародження мистецтва та архітектури.*

Тема 1. Мистецтво первісного суспільства і Стародавнього світу.

Тема 2. Мистецтво та архітектура Античного світу.

Тема 3. Мистецтво Візантії та Європейського Середньовіччя

Змістовий модуль 2. *Від епохи Відродження до Неокласицизму.*

Тема 4. Мистецтво Ренесансу.

Тема 5. Мистецтво Західної Європи XVII–XVIII століть

Змістовий модуль 3. *Мистецтво та дизайн XIX–XX ст.*

Тема 6. Мистецтво Європи XIX ст.

Тема 7. Становлення дизайну. Рух мистецтв та ремесл. Баухауз.

Тема 8. Авангардні напрями XX ст.

Тема 9. Розвиток дизайну XX ст.

Змістовий модуль 4. *Сучасне мистецтво, дизайн та архітектура*

Тема 10. Постмодернізаційні процеси у світі. Метамодернізм.

Тема 11. Цифрова ера дизайну.

Перелік практичних занять /завдань за навчальною дисципліною наведено в табл. 2

Таблиця 2

Перелік практичних занять / завдань

Назва теми та / або завдання	Зміст
Тема 1.	Мистецтво первісного суспільства: аналіз печерних малюнків та скульптур.
Тема 2.	Мистецтво Стародавнього світу: архітектура та декоративне мистецтво Єгипту, Месопотамії, Індії. Мистецтво та архітектура Античного світу: вивчення архітектурних ордерів, аналіз скульптурних композицій.
Тема 3. Завдання 1.	Мистецтво Візантії та Європейського Середньовіччя: візантійська іконографія, готична архітектура. Мистецтво Ренесансу: живопис, скульптура, архітектура Італії та Західної Європи.
Тема 4.	Мистецтво Західної Європи XVII–XVIII століть: бароко та рококо, стилістичні особливості, аналіз творів. Мистецтво Європи XIX ст.: романтизм, реалізм, імпресіонізм, історичний контекст.
Тема 5.	Становлення дизайну та рух мистецтв і ремесел: аналіз принципів Баугаузу та їх практичне застосування.
Тема 6.	Авангардні напрями XX ст.: футуризм, кубізм, супрематизм, конструктивізм.
Тема 7.	Розвиток дизайну XX ст.: аналіз промислового, графічного та інтер'єрного дизайну.
Тема 8.	Постмодернізаційні процеси у світі: інтерпретація художніх та архітектурних течій, метамодернізм.
Тема 9.	Цифрова ера дизайну: сучасні інструменти дизайнера, цифрова графіка, 3D та VR-дизайн.
Тема 10. Завдання 2.	Практичний аналіз творів українського та зарубіжного мистецтва: дослідження стилів та напрямів.
Тема 11.	Створення власного ескізу/міні-проекту дизайну на основі історичних та сучасних прикладів мистецтва.

Перелік самостійної роботи за навчальною дисципліною наведено в табл. 3

Таблиця 3

Перелік самостійної роботи

Назва теми та / або завдання	Зміст
Тема 1 – 11	Вивчення нового матеріалу: перегляд відео-лекцій та ознайомлення

	з різними платформами для прототипування та інструментами дизайн-проектування
Тема 1 -4	Поглиблене вивчення матеріалу: виконання типових задач
Тема 1 -11	Вивчення теоретичного матеріалу, підготовка до практичних / лабораторних занять

Кількість годин лекційних та практичних занять та годин самостійної роботи наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

У процесі викладання навчальної дисципліни для набуття визначених результатів навчання, активізації освітнього процесу передбачено застосування таких методів навчання, як:

Словесні (лекція-візуалізація (Тема 1-2, 4-6), проблемна лекція (Тема 3), лекція-діалог (Тема 7)).

Наочні (демонстрація (Тема 1-11)).

Практичні (практичні роботи (Тема 1 – 11)).

ФОРМИ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ

Університет використовує 100 бальну накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти.

Поточний контроль здійснюється під час проведення лекційних та практичних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів, а саме, для дисциплін з формою семестрового контролю екзамен (іспит): максимальна сума – 60 балів; мінімальна сума, що дозволяє здобувачу вищої освіти скласти екзамен (іспит) – 35 балів.

Підсумковий контроль включає семестровий контроль та атестацію здобувача вищої освіти.

Семестровий контроль проводиться у формі семестрового екзамену (іспиту). Складання семестрового екзамену (іспиту) здійснюється під час екзаменаційної сесії.

Максимальна сума балів, яку може отримати здобувач вищої освіти під час екзамену (іспиту) – 40 балів. Мінімальна сума, за якою екзамен (іспит) вважається складеним – 25 балів.

Підсумкова оцінка за навчальною дисципліною визначається:

– для дисциплін з формою семестрового контролю екзамен (іспит) – сумуванням балів за поточний та підсумковий контроль.

Під час викладання навчальної дисципліни використовуються наступні контрольні заходи:

Поточний контроль: виконання та захист практичних/лабораторних робіт (4 комплексні роботи по 10 балів кожна, 40 балів), проходження експрес-опитувань (4 тести по 5 балів кожний, 20 балів).

Семестровий контроль: Екзамен (40 балів).

Більш детальну інформацію щодо системи оцінювання наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

Приклад екзаменаційного білета

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця

Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Спеціальність В2 «Дизайн»

Освітньо-професійна програма «Дизайн».

Навчальна дисципліна «Історія українського та зарубіжного мистецтва, дизайну та архітектури»

ЕКЗАМЕНАЦІЙНИЙ БІЛЕТ № 1

Питання 1. Які основні риси мистецтва первісного суспільства?

- a. Печерні малюнки та символічні фігури
- b. Масштабні індустріальні конструкції
- c. Графічний дизайн постмодерну
- d. Сучасна цифрова анімація
- e. Комп'ютерне моделювання

Питання 2. Які архітектурні ордери характерні для Античного світу?

- a. Доричний, Іонічний, Коринфський
- b. Готичний, Романський
- c. Бароко, Рококо
- d. Футуризм та конструктивізм
- e. Метамодернізм

Питання 3. Що є характерним для мистецтва Візантії?

- a. Ікони та мозаїки
- b. Індустріальні фабрики
- c. Діджитал-ілюстрації
- d. Готична архітектура Франції
- e. Сучасні VR-інсталяції

Питання 4. Які стилі панують у мистецтві Ренесансу?

- a. Природна перспективна композиція, гуманістична тематика

- b. Абстракціонізм та мінімалізм
- c. Бароко та рококо
- d. Футуризм
- e. Авангард

Питання 5. Що відзначає мистецтво Західної Європи XVII–XVIII ст.?

- a. Бароко та рококо
- b. Поп-арт
- c. Конструктивізм
- d. Метамодернізм
- e. Цифровий дизайн

Питання 6. Які напрями характерні для мистецтва Європи XIX ст.?

- a. Романтизм, Реалізм, Імпресіонізм
- b. Ренесанс
- c. Бароко
- d. Авангард
- e. Постмодернізм

Питання 7. Що визначає рух мистецтв і ремесел та Баугауз?

- a. Єдність мистецтва і промислового дизайну
- b. Ландшафтна архітектура
- c. VR-дизайн
- d. Соціальний дизайн
- e. Електронна музика

Питання 8. Які авангардні напрями XX ст. ви знаєте?

- a. Футуризм, Кубізм, Супрематизм, Конструктивізм
- b. Ренесанс
- c. Бароко
- d. Класичний реалізм
- e. Неокласицизм

Питання 9. Що охоплює розвиток дизайну XX ст.?

- a. Промисловий, графічний, інтер'єрний дизайн
- b. Мистецтво первісного суспільства
- c. Ікони та мозаїки
- d. Античні скульптури
- e. Готичні собори

Питання 10. Які характеристики сучасного постмодернізму та метамодернізму?

- a. Плюралізм стилів, іронія, інтертекстуальність
- b. Симетрія та строгість форм
- c. Прямолінійність і класика
- d. Обмеження креативності
- e. Виключно академічний підхід

Питання 11. Що визначає цифрову еру дизайну?

- a. Використання 3D, VR, AR та графічних редакторів
- b. Створення іконок у кам'яному віці
- c. Розпис стін печер
- d. Класичне скульптурне мистецтво
- e. Мозаїка Візантії

Питання 12. Які інструменти застосовують для сучасного графічного та цифрового дизайну?

- a. Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Blender
- b. Сталева скульптура та кам'яні інструменти
- c. Папірусні сувої
- d. Класична акварель
- e. Масляний живопис

Питання 13. Які основні принципи композиції у мистецтві та дизайні?

- a. Баланс, контраст, ритм, пропорція, єдність
- b. Випадковість, хаос, сумбур
- c. Статика та одноманітність
- d. Лише симетрія
- e. Відсутність структури

Питання 14. Що є характерним для дизайну у креативних індустріях сьогодення?

- a. Інтерактивність, мультимедійність, орієнтація на користувача
- b. Відтворення стародавніх технік
- c. Виключно традиційні матеріали
- d. Суворі академічна дисципліна
- e. Відсутність цифрових інструментів

Питання 15. Які тенденції спостерігаються у сучасному мистецтві та дизайні?

- a. Інтердисциплінарність, поєднання технологій і мистецтва
- b. Лише класичне живописне мистецтво
- c. Відмова від нових медіа
- d. Повне наслідування історичних стилів
- e. Відсутність творчих експериментів

Питання 16. Яке значення має культурна компетентність у професійній підготовці дизайнера?

- a. Розширення світогляду, розуміння культурного спадку, розвиток критичного мислення
- b. Вивчення лише технічних навичок
- c. Виключно володіння програмним забезпеченням
- d. Зосередження на економічних показниках
- e. Мінімізація художніх досліджень

Питання 17. Які види мистецтва використовували символіку для передачі сакральних смислів?

- a. Первісне та Візантійське мистецтво
- b. Бароко
- c. Неокласицизм
- d. Футуризм
- e. Постмодернізм

Питання 18. Що характеризує архітектуру готичного стилю?

- a. Високі шпиль, вітражі, стрілчасті арки
- b. Куполи та мозаїки
- c. Мінімалістичні конструкції
- d. Індустріальні фабрики
- e. Тривимірне моделювання

Питання 19. Які методи візуальної комунікації застосовує сучасний графічний дизайн?

- a. Типографіка, ілюстрація, кольорова палітра, композиція
- b. Виключно ручна гравюра
- c. Тільки архітектурні креслення
- d. Іконопис
- e. Розпис печер

Питання 20. Який внесок авангардних течій ХХ ст. у сучасний дизайн?

- а. Формування нових форм, експерименти з матеріалами, інтеграція технологій
- б. Відтворення Ренесансу
- с. Виключно декоративне мистецтво
- д. Повне наслідування античних зразків
- е. Ігнорування функціональності

Затверджено на засіданні кафедри креативного менеджменту і дизайну
Протокол №___ від _____р.

Екзаменатор

к.пед.н., доцент Денис БОРИСЕНКО

Зав. кафедрою

д.е.н., професор Тетяна БЛИЗНІЮК

Критерії оцінювання

Підсумкові бали за екзамен складаються із суми балів за відповіді всіх тестових питань. Кожне тестове питання має лише одну правильну відповідь.

- За кожную правильну відповідь нараховується **2 бали**.
- Неправильна відповідь або пропуск питання – **0 балів**.
- Максимальна сума балів за всі 20 питань – **40 балів**.
- Мінімальна сума балів для успішного складання екзамену – **24 бали** (60% від максимальної кількості).

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Дизайн і культура: сучасні підходи / О. М. Нагорна. – Київ: Мистецтво, 2022.
2. Дизайн у креативних індустріях: теорія та практика / М. С. Дяченко, Л. П. Кравець. – Львів: ЛНУ, 2021.

Додаткова

3. Основи креативної економіки та роль дизайну / Д. Л. Котлер. – Київ: Фоліо, 2020.
4. Дизайн і культура: сучасні підходи / О. М. Нагорна. – Київ: Мистецтво, 2022.
5. Новикова Д. Розробка онлайн-галереї художників епохи відродження / Д. Новикова, Науковий керівник: стар. викл. Т.Ю. Андрющенко //

Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених, аспірантів та студентів, 27 – 28 лютого 2025 р. : тези допов. – Харків : ХНЕУ імені Семена Кузнеця, 2025. – С. 155. - Режим доступу: <https://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/36454>.

6. Хандуріна К. С. Картини Середньовіччя: символічний складник у процесі інтерпретації / К. С. Хандуріна // Естетичні цінності сучасної людини: матеріали 14 тому наукового журналу «Школа відкритого розуму». – Тернопіль - Кельце : «Крок», 2023. – С. 50-64.- Режим доступу: <http://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/29655>.
7. Hagag R., Feisal Z., Eleshy A. та ін. Design thinking for commercial street architecture between sustainability techniques and local identity / R. Hagag, Z. Feisal, A. Eleshy та ін. // Journal of Engineering and Applied Science. – 2025. – Vol. 72. – P. 94. – Режим доступу : <https://doi.org/10.1186/s44147-025-00656-2>
8. Boschiero L., Pisano R. Renaissance Architecture: The Rise of the City / L. Boschiero, R. Pisano // An Intellectual History of Science in the Renaissance / ed. by R. Pisano. – Cham: Springer, 2025. – (Logic, Epistemology, and the Unity of Science, vol. 65). – Режим доступу : https://doi.org/10.1007/978-3-031-90490-5_2.
9. Zhao Y. Semiotics of Art / Y. Zhao // Semiotics: Principles & Problems. – Singapore: Springer, 2025. – (China Academic Library). – Режим доступу : https://doi.org/10.1007/978-981-96-0037-3_11

Інформаційні ресурси

10. Міністерство освіти і науки України: <https://mon.gov.ua>.
11. Національне агентство із забезпечення якості вищої освіти: <https://naqa.gov.ua>.
12. UNESCO Higher Education: <https://www.unesco.org/en/higher-education>.