

**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

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ

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

 **Денис БОРИСЕНКО**

Завідувач кафедри
креативного менеджменту і
дизайну,
д. е. н., проф.

 **Тетяна БЛИЗНЮК**

Гарант програми
к. пед. .н., доцент

 **Денис БОРИСЕНКО**

**Харків
2025**

ВСТУП

У сучасному креативному середовищі дизайн відіграє ключову роль у формуванні візуальної культури, комунікації та сприйняття інформації. Дисципліна «Основи дизайну» спрямована на формування у здобувачів вищої освіти системного розуміння дизайну як комплексного виду професійної діяльності, що поєднує творчість, аналітику та технології.

Мета дисципліни – сформувати у здобувачів вищої освіти професійні компетентності, необхідні для розробки та реалізації ефективних візуальних рішень, орієнтованих на сучасні естетичні, функціональні та комунікативні потреби суспільства. Курс закладає підґрунтя для подальшої творчої, дослідницької та проєктної роботи у сфері дизайну.

Завдання дисципліни:

- ознайомити здобувачів із сутністю дизайну як виду проєктної діяльності та його роллю у сучасній візуальній комунікації;
- сформувати базові знання у галузі графічного дизайну: композиції, типографіки, кольорознавства, стилізації, основ верстки;
- навчити застосовувати професійні інструменти для створення графічних і версткових матеріалів (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign);
- розкрити особливості сучасних тенденцій і трендів у дизайні;
- сформувати розуміння принципів бренд-дизайну та ключових елементів айдентики;
- ознайомити з основами дизайну користувацьких інтерфейсів (UI/UX), принципами проєктування, прототипування та роботи з Figma;
- розвинути практичні навички організації дизайнерської діяльності, ведення проєктів, візуальних досліджень та самопрезентації.

Об'єктом вивчення дисципліни є процеси створення, розробки та впровадження графічних, бренд- і інтерфейсних дизайнерських рішень, спрямованих на задоволення потреб користувачів, бізнесу та суспільства.

Предметом дисципліни є основи графічного дизайну, принципи брендингу, методи формування візуальної айдентики, основи UI/UX-дизайну, сучасні цифрові інструменти дизайнера та організація професійної дизайнерської діяльності.

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
РН1	ЗК1, СК1

PH3	ЗК4
PH7	СК1
PH8	ЗК1, СК1, СК6
PH10	СК1
PH11	СК3
PH12	ЗК10, СК1

де, ЗК1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

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

СК1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

СК3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).

PH1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

PH3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.

PH7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

PH8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

PH10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.

PH11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

PH12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Основи графічного дизайну.

Тема 1. Дизайн як вид проектної діяльності.

Основи дизайну як творчого процесу, що поєднує креативність, функціональність та естетику. Історичні аспекти розвитку дизайну, його роль у суспільстві, основні напрями (графічний, промисловий, інтерактивний дизайн).

Тема 2. Растрова та векторна графіка.

Знайомство із Adobe Photoshop та Adobe Illustrator Отримання знань про особливості растрової та векторної графіки, їх відмінності, переваги та

недоліки. Перше знайомство з Adobe Photoshop для роботи з фотографіями, ретушуванням і створенням графіки, а також Adobe Illustrator для створення векторних ілюстрацій, логотипів і графічних елементів.

Тема 3. Основи композиції, типографіки та кольорознавства у графічному дизайні.

Основи побудови композиції, вибору типографіки (шрифтів) і роботи з кольором у графічному дизайні. Вивчення основних законів гармонії, балансу у дизайні, правил використання шрифтів і психологічного впливу кольору на сприйняття користувачів.

Тема 4. Стилi і стилізація.

Характеристика художніх стилів і їх вплив на дизайн. Вивчення підходів до стилізації, аналіз ключових рис різних стилів (від класичних до сучасних) та методів адаптації стилів у практичній роботі.

Тема 5. Основи верстки та поліграфії.

Знайомство із Adobe InDesign Основи верстки друкованих і цифрових матеріалів: плакатів, буклетів, журналів. Ознайомлення з інтерфейсом та можливостями Adobe InDesign.

Тема 6. Сучасні тренди. Інклюзивність у графічному дизайні.

Аналіз сучасних тенденцій у графічному дизайні: мінімалізм, використання 3D-графіки, динамічних елементів тощо. Формування розуміння інклюзивного дизайну для забезпечення доступності для всіх категорій користувачів, включаючи людей з особливими запитами.

Змістовий модуль 2. Основи бренд-дизайну.

Тема 7. Бренд, брендинг та візуальна айдентика як продукт графічного дизайну. Розуміння основ бренду, брендингу та візуальної айдентики. Процес створення візуального стилю бренду, його значення у комунікації з аудиторією та забезпеченні впізнаваності через призму дизайну.

Тема 8. Логотип як найважливіша складова візуального ряду.

Види та еволюція логотипів. Вивчення типів логотипів (текстові, графічні, комбіновані), їх еволюції та основних принципів створення. Практика проєктування логотипів із урахуванням вимог замовників та цільової аудиторії.

Тема 9. Особливості проєктування елементів фірмового стилю.

Основні засади розробки елементів фірмового стилю: візиток, бланків, сувенірної продукції тощо. Основи створення брендбуків і забезпечення цілісності візуального стилю.

Змістовий модуль 3. Основи дизайну взаємодії.

Тема 10. Введення в дизайн інтерфейсів користувача (UI/UX дизайн).

Основи UI/UX дизайну, принципи створення інтерфейсів, орієнтованих на користувача. Значення користувацького досвіду, usability та accessibility у дизайні.

Тема 11. Основи проєктування та прототипування інтерфейсів.

Знайомство з робочою середою Figma Етапи створення інтерфейсів: від концепту до прототипування. Знайомство з Figma для проєктування, створення інтерактивних прототипів та роботи в команді.

Тема 12. Дизайн-процес вивчення досвіду користувача як запорука якісного дизайн-продукту.

Вивчення користувацького досвіду, аналіз поведінки користувачів і тестування інтерфейсів. Знання про методи валідації дизайну та створення зручного продукту.

Змістовий модуль 4. Організація дизайнерської діяльності.

Тема 13. Проєктна робота, візуальні дослідження та самопрезентація дизайнера. Планування та реалізація проєктів, проведення візуальних досліджень для аналізу цільової аудиторії та конкурентів. Формування навичок самопрезентації, створення портфоліо та комунікації з клієнтами.

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.	Створення дизайн-макету серії публікації у соціальні мережі засобами графічного редактору Canva.
Тема 2.	Відтворення макету засобами Adobe Photoshop.
Тема 3.	Проста ілюстрація засобами Adobe Illustrator.
Тема 4.	Створення постеру із заданими вимогами до композиції.
Тема 5.	Стилізація плакату.
Тема 6.	Відтворення макету засобами Adobe InDesign.
Тема 7.	Робота з мудбордами.
Тема 8.	Створення прототипу логотипу.
Тема 9.	Створення патерну на основі логотипу.
Тема 10.	Створення банеру для веб-сайту засобами Figma.
Тема 11.	Створення Landing Page засобами Figma
Тема 12.	Публікація власної роботи на Behance, Pintetest та Dribbble.
Тема 13.	Проєктна робота.

Перелік самостійної роботи за навчальною дисципліною наведено в табл. 3

Таблиця 3

Перелік самостійної роботи

Назва теми та / або завдання	Зміст
Тема 1 – 13	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 -13.	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 1-5, 7-11), проблемна лекція (Тема 6,12), лекція-діалог (Тема 13)).

Наочні (демонстрація (Тема 1-13).

Практичні (практичні роботи (Тема 1 – 13).

ФОРМИ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ

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

Поточний контроль здійснюється під час проведення лекційних та лабораторних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів:

– для дисциплін з формою семестрового контролю залік: максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє здобувачу вищої освіти складати залік – 60 балів.

Підсумковий контроль включає семестровий контроль та атестацію здобувача вищої освіти.

Семестровий контроль проводиться у формах семестрового заліку.

Максимальна сума балів, яку може отримати здобувач вищої освіти під час заліку – 100 балів. Мінімальна сума, за якою залік вважається складеним – 60 балів.

Підсумкова оцінка за навчальною дисципліною визначається:

– для дисциплін з формою семестрового контролю залік – 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 20 балів кожна, 80 балів), проходження експрес-опитувань (4 тести по 5 балів кожний, 20 балів).

Семестровий контроль: Залік

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

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Дизайн / В. Я. Даниленко. — Харків: Видавництво ХДАДМ, 2003. — 320 с.
2. Основи графічного дизайну: підручник для студентів вищих навчальних закладів / М. Я. Куленко ; Київ. нац. ун-т будівництва та архітектури ; за ред. Є. А. Антонович. — Вид. 3-тє, перероб. та допов. — Київ: Кондор, 2018
3. Основи дизайну: навч. посіб. / Ю. М. Білодід, О. П. Поліщук. — Київ: ПАРАПАН, 2004. — 240 с.
4. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова / Г. Емброуз, Н. Оно-Біллсон. — Київ: ArtHuss, 2019. — 184 с.
5. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження / Г. Емброуз, Н. Леонард. — Київ: ArtHuss, 2019. — 136 с.
6. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей / Г. Емброуз, Н. Леонард. — Київ: ArtHuss, 2019. — 144 с.
7. Графічний дизайн. Нові основи / Е. Лаптон, Дж. Коул Філіпс. — Київ: ArtHuss, 2020. — 264 с.

Додаткова

8. Основи графічного дизайну: третє видання / Алекс В. Вайт ; пер. з англ. Лесі Коцюк, Олексія Пелипенка. — Київ: ArtHuss, 2023. — 232 с.
9. Композиція: Тотальний контроль / Наталія Синєпупова. — Київ: ArtHuss, 2019. — 200 с.
10. Технології комп'ютерного дизайну [Електронний ресурс] : навч. посіб. / О. І. Пушкар, Є. М. Грабовський ; Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця. — Електрон. текстові дан. (5,68 МБ). — Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2025. — 217 с. : іл. — Загол. з титул. екрану. — Бібліогр. : с. 213-214. - Режим доступу: <https://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/36010>.
11. Liu Y., Yu D., Yue J. Virtual Reality and Interactive Experience Design for Intangible Cultural Heritage Yao Embroidery / Y. Liu, D. Yu, J. Yue // HCI International 2025 Posters / eds. C. Stephanidis, M. Antona, S. Ntoa, G. Salvendy. — Cham: Springer, 2025. — (Communications in Computer and

- Information Science, vol. 2527). – Режим доступу : https://doi.org/10.1007/978-3-031-94165-8_5.
12. Misal A. Design for Sustainability / A. Misal // Responsible and Resilient Design for Society, Volume 8 / eds. A. Chakrabarti, V. Singh, P. S. Onkar, M. Shahid. – Singapore: Springer, 2025. – (Lecture Notes in Mechanical Engineering). – Режим доступу : https://doi.org/10.1007/978-981-96-7316-2_29
13. Як дизайн спонукає нас думати / Шон Адамс. – Київ: ArtHuss, 2020. – 256 с.
14. Наука дизайну та форми / Йоганнес Іттен. – Київ: ArtHuss, 2018. – 184 с.
15. Кривобок К. В. Дизайн мислення як сучасний інструмент забезпечення якості освітньої діяльності / К. В. Кривобок, О. А. Канова // Забезпечення якості вищої освіти : збірник матеріалів VII Всеукраїнської науково-методичної конференції, 09-11 квітня 2025 р. : тези допов. – Одеса, 2025. – С. 53-57. – Режим доступу: <https://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/36566>.
16. Anggrianto C. The Shifting Paradigm of Visual Communication Design Profession / C. Anggrianto // Sustainability in Creative Industries / eds. M. N. Tunio, J. M. Chica Garcia, A. M. Zakaria, Y. M. L. Hatem. – Cham: Springer, 2024. – (Advances in Science, Technology & Innovation). – Режим доступу : https://doi.org/10.1007/978-3-031-52726-5_16.

Інформаційні ресурси

17. Офіційний вебсайт Adobe [Електронний ресурс] – <https://www.adobe.com> (Ресурси та навчальні матеріали з Photoshop, Illustrator, InDesign).
18. Figma Community [Електронний ресурс] – <https://www.figma.com/community> (Бібліотека шаблонів, інструментів для прототипування та навчання).
19. Awwwards [Електронний ресурс] – <https://www.awwwards.com> (Сучасні тренди та приклади UI/UX дизайну).
20. Behance [Електронний ресурс] – <https://www.behance.net> (Платформа для перегляду портфоліо дизайнерів, натхнення та вивчення практичних кейсів).
21. Canva Design School [Електронний ресурс] – <https://www.canva.com/learn> (Безкоштовні уроки для початківців у сфері графічного дизайну).
22. Coursera: Graphic Design [Електронний ресурс] – <https://www.coursera.org/learn/adobegraphic-design>.