

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Галузь знань – В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність – В2 Дизайн
Рівень вищої освіти – другий (магістерський)
Освітньо-професійна програма – «Графічний дизайн»
Обсяг дисципліни – 8 кредитів ЄКТС. **Шифр дисципліни** – ОФП.03
Мова навчання – українська
Статус дисципліни: обов'язкова (фахової підготовки)
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

Форма здобуття освіти	Курс	Семестр	Загальний обсяг дисципліни		Кількість годин						Курсовий проєкт	Курсова робота	Форма семестрового контролю	
					Аудиторні заняття					Самостійна робота, у т.ч. ІРС			Залік	Іспит
			Кредити ЄКТС	Години	Разом	Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття	Семінарські заняття					
Д	1	1	4	120	50	16	-	34	-	70	-	-	-	+
Д	1	2	4	120	50	-	-	50	-	70	-	-	-	+
Разом денна:			8	240	100	16	-	84	-	140	-	-	-	2
З	1	1	4	120	10	4	-	6	-	110	-	-	-	+
З	1	2	4	120	10	-	-	10	-	110	-	-	-	+
Разом заочна:			8	240	20	4	-	16	-	220	-	-	-	2

Робоча програма складена на основі освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» другого (магістерського) рівня вищої освіти для спеціальності В2 Дизайн.

Робоча програма складена _____ канд. техн. наук Оксана СТРИЖОВА

Схвалена на засіданні кафедри дизайну

Протокол №1 від 29.08.2025 р. Зав. кафедри дизайну _____ Ельвіра БАЗИЛЮК

Програма розглянута та схвалена вченою радою факультету технологій і дизайну

Голова вченої ради факультету _____ Тетяна ІВАНІШЕНА

2 ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ

Посада	Назва	Підпис	Ім'я, ПРІЗВИЩЕ
Гарант ОПП	«Графічний дизайн»		Ельвіра БАЗИЛЮК

З ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Дисципліна «Концептуальне проектування в графічному дизайні» є обов'язковою у системі розвитку рівня креативних компетентностей здобувачів другого магістерського рівня вищої освіти за спеціальністю В2 Дизайн. Здобуті й удосконалені під час освітньої діяльності знання та навички дозволять здобувачам розробляти авторські концепції та концептуальні проекти, застосовуючи інноваційні технології та методи проектування.

Пререквізити: 1 сем. – вихідна дисципліна; 2-й сем.: ОЗП.02 – Візуальна культура, ОФП.01 – Методологія досліджень в графічному дизайні, ОФП.02 – Комунікативні практики в графічному дизайні. **Постреквізити:** ОФП.05 – Переддипломна практика, ОФП.06 – Кваліфікаційна робота.

Відповідно до освітньої програми «Графічний дизайн», за якою здійснюють професійну підготовку в Хмельницькому національному університеті, дисципліна «Концептуальне проектування в графічному дизайні» сприяє формуванню та розвитку у здобувачів:

компетентностей: ПК – Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог; ЗК1 – Здатність генерувати нові ідеї (креативність); ЗК5 – Здатність розробляти та керувати проектами; ЗК6 – Здатність діяти соціально відповідально та свідомо; ФК1 – Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог; ФК2 – Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту, ФК6 – Здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів інноваційних методів і технологій; ФК7 – Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису, а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій; УК1 – Здатність розуміти зміст візуальних повідомлень і створювати їх, спираючись на концепції і багатоканальні (мультисенсорні) асоціації, для передачі визначених ідей та контекстної інформації відповідно до запитів суспільства.

програмних результатів навчання: ПРН1 – Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах; ПРН6 – Формувати проектні складові у межах проектних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності; ПРН7 – Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну; ПРН8 – Здійснювати передпроектний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування; формулювати авторську концепцію проекту; ПРН9 – Застосовувати методику концептуального проектування та здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну; ПРН10 – Критично опрацьовувати художньо-проектний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю; ПРН14 – Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом; ПРН15 – Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проектних завдань; ПРН18 – Формувати візуальні повідомлення з використанням сучасних методів дизайн-проектування і цифрових технологій, базуючись на концептуальних та/або мультисенсорних асоціаціях, орієнтуючись на визначені ідеї та актуальні соціокультурні потреби.

Мета дисципліни – розвиток знань та навичок концептуального проектування для подальшої професійної діяльності.

Предмет дисципліни – концепції та концепти в графічному дизайні.

Завдання дисципліни – розвинути навички створення авторських концепцій і концептуальних проектів з орієнтацією на актуальні ідеї та соціокультурні потреби, застосовуючи сучасні методики досліджень, методи дизайн-проектування та інноваційні технології.

Результати навчання. Здобувач, який успішно завершив вивчення дисципліни, здатен: *генерувати* ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, *застосовувати* основні концепції візуальної комунікації в мистецькій та культурній сферах і в професійній діяльності; *розробляти* науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахових проблем в графічному дизайні;

володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності; здійснювати передпроектний аналіз та *формулювати* авторську концепцію проєкту; *застосовувати* методики концептуального проєктування, з урахуванням сучасних технологій, актуальних вимог до графічних об'єктів; *застосовувати* сучасні методики та технології наукового аналізу, інноваційні методи і технології проєктування; критично *осмислювати* та доцільно *застосовувати* теорії, принципи, прийоми з різних галузей для розв'язання завдань у графічному дизайні; критично *опрацьовувати* художньо-проектний доробок українських і зарубіжних дизайнерів для формування авторської концепції та пошуку власного авторського стилю.

4 СТРУКТУРА ЗАЛІКОВИХ КРЕДИТІВ ДИСЦИПЛІНИ

Назва розділу (теми)	Кількість годин, відведених на:					
	Денна форма			Заочна форма		
	лекції	ПР	СР	лекції	ПР	СР
<i>Перший семестр</i>						
Розділ 1. Міждисциплінарні методики в концептуальному проєктуванні	8	16	30	2	4	70
Розділ 2. Методи активізації творчої діяльності та практики генерації ідей	8	18	40	2	2	40
Усього за 1-й сем.:	16	34	70	4	6	110
<i>Другий семестр</i>						
Розділ 3. Концептуальне проєктування аналогових ігрових систем: проєкт авторської настільної гри	–	50	70	–	10	110
Усього за 2-й сем.:	–	50	70	0	10	110
Разом:	16	84	140	4	16	220

5 ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

5.1 Зміст лекційного курсу

Перелік лекцій для здобувачів денної форми здобуття освіти

Номер лекції	Перелік тем лекцій, їх анотації	Кількість годин
<i>Перший семестр</i>		
Розділ 1 – Міждисциплінарні методики в концептуальному проєктуванні		
1	Авторська ідея, контекст та наратив в концептуальному проєктуванні. Види, особливості створення. Літ.: [1, с. 63-67, с. 71-77]; [2]	2
2	Візуальна метафора, неймінг, копірайтинг та сторітеллінг в графічних об'єктах. Види, особливості створення. Літ.: [1, с. 67-71]	2
3	Методика Design Thinking. Графічна інклюдія та екологія, сталий розвиток. Особливості. Застосування. Літ.: [3 – 4]	2
4	Концептуальне проєктування на основі генеративного дизайну. Особливості застосування. Літ.: [5]	2
Розділ 2 – Методи активізації творчої діяльності та практики генерації ідей		
5	Візуальні техніки відтворення наративу. Види, застосування. Літ.: [1, с. 77-84]; [6]	2
6	Метод дизайн-спекуляцій. Особливості застосування. Літ.: [6]	2
7	Трансформаційні вправи. Майдмепінг. Символічна синектика. Особливості використання. Moodboard та styleboard. Літ.: [6]	2
8	Практики ігрового, інтуїтивного, сценарного мислення. Генерації ідей за SCAMPER. Техніки Reverse Thinking. What if-дизайн Літ.: [6]	2
Разом:		16

Перелік тем ознайомчих лекцій для здобувачів заочної форми здобуття освіти

Номер лекції	Перелік тем лекцій, їх анотації	Кількість годин
<i>Перший семестр</i>		
Розділ 1 – Міждисциплінарні методики в концептуальному проєктуванні		

1	Концептуальне проєктування та сучасні концепції проєктної діяльності. Концепт, контекст, наратив, авторська ідея. Сучасні концепції, стратегії концептуального та креативного проєктування. Методика Design Thinking. Графічна інклюзія та екологія, сталий розвиток. Концептуальне проєктування на основі генеративного дизайну. Літ.: [1, с. 63-67, с. 81-84]; [2 – 3]; [5 – 8]	2
Розділ 2 – Методи активізації творчої діяльності та практики генерації ідей		
2	Методи активізації творчої діяльності та практики генерації концепцій. Візуальні техніки відтворення наративу. Метод дизайн-спекуляцій. Трансформаційні вправи. Символічна синектика. Майдмепінг. Створення moodboard та styleboard. Генерації ідей за SCAMPER. Техніки Reverse Thinking. What if-дизайн. Літ.: [1, с. 77-84]; [3 – 7]	2
Разом:		4

5.2 Зміст практичних занять

Перелік практичних робіт для здобувачів денної форми здобуття освіти

Номер заняття	Теми практичних занять	Кількість годин
<i>Перший семестр</i>		
Розділ 1 – Міждисциплінарні методики та практики в концептуальному проєктуванні		
1	Тема 1. Дизайн серії реакційних або емоційних мемів за студентською тематикою: аналіз контекстів і стереотипів, копірайтинг. Літ.: [3 – 4]; [7]	4
2	Тема 1. Дизайн серії реакційних або емоційних мемів за студентською тематикою: створення візуальної метафори. Літ.: [3 – 4]; [7]	4
3	Тема 2. Дизайн серії мальованих мотиваційних або комунікативних стікерів на суспільно-важливу тему: аналіз контекстів, сторітеллінг. Літ.: [1, с. 63-67, с. 81-84]; [2]	4
4	Тема 2. Дизайн серії мальованих мотиваційних або комунікативних стікерів на суспільно-важливу тему: формування візуального образу. Літ.: [1, с. 63-67, с. 81-84]	4
Розділ 2 – Методи активізації творчої діяльності та методи генерації ідей		
5	Тема 3. Дизайн серії мотиваційних постерів: аналіз контекстів, формування авторської позиції, наративу, візуального меседжу. Літ.: [1, с. 85-90]; [2 – 4]; [7]	4
6	Тема 3. Дизайн серії мотиваційних постерів: проєктування серії постерів. Літ.: [2 – 4]; [7]	4
7	Тема 4. Дизайн книжкової обкладинки: аналіз сенсу та емоційного фону змісту книги, формування авторського концепту. Літ.: [1, с. 85-90]; [2 – 4]; [7]	4
8	Тема 4. Дизайн книжкової обкладинки: створення візуальної метафори. Літ.: [2 – 4]; [7]	6
Усього за 1-й сем.:		34
<i>Другий семестр</i>		
Розділ 3 – Концептуальне проєктування аналогових ігрових систем: проєкт авторської настільної гри		
1	Тема 5. Вибір ігрової логіки: аналіз референсів настільних ігор та їх контекстів і наративів. Літ.: [9]	6
2	Тема 6. Розробка ігрової системи: розробка концепції гри, moodboard. Літ.: [9]	6
3	Тема 6. Розробка ігрової системи: розробка структури гри, ігрових принципів неймінг. Літ.: [9]	6
4	Тема 7. Розробка візуальної мови та стилістики гри: stileboard, базова графічна мова – кольори, типографіка, принципи композиції. Літ.: [9, 15]	6
5	Тема 7. Розробка візуальної мови та стилістики гри: дизайн ігрових персонажів, дизайн ігрового поля. Літ.: [9, 15]	6
6	Тема 7. Розробка візуальної мови та стилістики гри: дизайн декоративних графічних елементів, дизайн пакування. Літ.: [9, 15]	6
7	Тема 8. Прототипування та презентація гри: інтеграція та підготовка до друку	6

	паперового прототипу гри. Літ.: [9, 15]	
8	Тема 8. Прототипування та презентація гри: підготовка презентації гри. Літ.: [9]	8
Усього за 2-й сем.:		50
Разом:		84

Перелік тем практичних робіт для здобувачів заочної форми здобуття освіти

Номер заняття	Теми практичних занять	Кількість годин
<i>Перший семестр</i>		
Розділ 1 – Міждисциплінарні методики в концептуальному проєктуванні		
1	Тема 1. Дизайн серії мальованих мотиваційних або комунікативних стікерів на суспільно-важливу тематику: аналіз контекстів, сторітелінг та формування візуального образу. Літ.: [1, с. 63-67, с. 81-84]; [2]; [7]	2
2	Тема 2. Дизайн серії реакційних та емоційних мемів за студентською тематикою: аналіз контекстів і стереотипів, копірайтинг, формування наративів та створення візуальної метафори. Літ.: [3 – 4]	2
Розділ 2 – Методи активізації творчої діяльності та практики генерації ідей		
3	Тема 3. Дизайн серії мотиваційних постерів: формування авторської позиції, наративу, візуального меседжу. Літ.: [1 – 4]; [7]	2
Усього за 1-й сем.:		6
<i>Другий семестр</i>		
Розділ 3 – Концептуальне проєктування аналогових ігрових систем: проєкт авторської настільної гри		
4	Тема 4. Розробка ігрової системи: аналіз референсів настільних ігор та їх контекстів і наративів, розробка концепції гри, moodboard, неймінг, розробка структури гри, ігрових принципів. Літ.: [9, 15]	2
5	Тема 5. Розробка візуальної мови та стилістики гри: stileboard, базова графічна мова – кольори, типографіка, принципи композиції, дизайн декоративних графічних елементів, дизайн пакування. Літ.: [9, 15]	6
6	Тема 6. Прототипування гри: інтеграція та підготовка до друку паперового прототипу гри. Літ.: [9]	2
Усього за 2-й сем.:		10
Разом:		16

5.3 Зміст самостійної роботи

Самостійна робота, відповідно до рекомендацій «Положення про організацію та контроль самостійної роботи здобувачів вищої освіти у ХНУ» <https://khmnu.edu.ua/wp-content/uploads/normatyvni-dokumenty/polozhennya/pro-organizacziyu-ta-kontrol-samostijnoyi-roboty.pdf> полягає у:

- систематичному опрацюванні програмного матеріалу дисципліни з рекомендованих джерел інформації;
- підготовці до виконання практичних робіт (підбір та аналіз референсів), оформленні їх результатів;
- виконанні контрольної роботи (для здобувачів заочної форми);
- самоконтролі знань;
- підготовці до переглядів (формування й оформлення портфоліо робіт).

Вимоги до виконання контрольної роботи та її варіанти подані у методичних настановах до виконання контрольних робіт, які кожний здобувач отримує в період настановної сесії. Для перегляду здобувач самостійно оформляє портфоліо з результатами практичних робіт.

Зміст самостійної роботи

Номер тижня	Вид самостійної роботи	Кількість годин
<i>Перший семестр</i>		
1-2	Опрацювання теоретичного матеріалу. Підготовка до виконання ПР 1	7

3-4	Опрацювання теоретичного матеріалу. Оформлення результатів ПР 1	7
5-6	Опрацювання теоретичного матеріалу. Підготовка до виконання ПР 2	8
7-8	Опрацювання теоретичного матеріалу. Оформлення результатів ПР 2	8
9-10	Опрацювання теоретичного матеріалу. Підготовка до виконання ПР 3	8
11-12	Опрацювання теоретичного матеріалу. Оформлення результатів ПР 3	8
13-14	Опрацювання теоретичного матеріалу. Підготовка до виконання ПР 4	8
15-16	Опрацювання теоретичного матеріалу. Оформлення результатів ПР 4	8
17	Підготовка до перегляду	8
Усього за 1-й сем.:		70
<i>Другий семестр</i>		
1-2	Підготовка до виконання ПР 5. Оформлення результатів ПР 5	7
3-4	Підготовка до виконання ПР 6	7
5-6	Оформлення результатів ПР 6	8
7-8	Підготовка до виконання ПР 7	8
9-10	Підготовка до виконання ПР 7	8
11-12	Оформлення результатів ПР 7	8
13-14	Підготовка до виконання ПР 8	8
15-16	Оформлення результатів ПР 8	8
17	Підготовка до перегляду	8
Усього за 2-й сем.:		70
Разом:		140

Примітка: ПР – практична робота.

Увесь зміст навчальної дисципліни розміщено у Модульному середовищі для навчання, а саме: робоча програма дисципліни, методичні рекомендації до виконання практичних робіт і контрольних робіт, приклади.

6 ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Процес освітньої діяльності з дисципліни ґрунтується на використанні технологій проблемного навчання та класичних і сучасних навчальних методів, що мають допомогти здобувачам оволодіти необхідними знаннями та набути практичних навичок, зокрема:

- для лекцій: методи контекстного навчання та візуалізації інформації за допомогою інформаційних комп'ютерних та мультимедійних технологій;
- під час практичних занять: проблемно-пошуковий і дослідницький методи навчання за допомогою відповідних художніх та евристичних методів дизайн-проектування (асоціативний, інверсійний, трансформативний) та інструментальних програмних технологій (графічних редакторів та генеративних AI-сервісів), а також майстер-класи, подкасти від практиків;
- для консультування: метод передачі та сприймання інформації та наочні прийоми візуалізації для пояснень шляхів вирішення завдань з використанням прикладів їх виконання;
- для самостійної роботи: пошукові й дослідницькі технології (пошук та аналіз референсів) для підготовки до практичних занять, дизайн-методи проектування під час виконання контрольних робіт, прийоми формування портфоліо для підготовки до переглядів, принципи мнемотехніки (конспектування чи та образно-асоціативна візуалізація) для підготовки до іспитів;
- прийоми мотивування здобувачів (заохочення та визнання);
- комунікаційні технології дистанційного навчання: сервіс для проведення онлайн конференцій Zoom, Модульне середовище для навчання.

7 МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

Контроль результатів освітньої діяльності здобувачів обох форм здобуття освіти здійснюється у дні проведення контрольних заходів, встановлених робочою програмою та графіком освітнього процесу. При оцінюванні результатів освітньої діяльності здобувачів використовують такі методи поточного контролю: *оцінювання* викладачем результатів виконання завдань практичних робіт та *перегляд* кафедральною комісією як колективна оцінка рівня розвитку творчих здібностей здобувачів та вміння презентувати власні розробки.

Перегляд – метод поточного контролю, на якому здобувач презентує портфоліо з

семестровими роботами перед комісією, до якої входять викладачі кафедри дизайну та гарант ОП. Метою перегляду є оцінювання динаміки розвитку протягом семестру творчих здібностей та авторського стилю здобувача, його навичок презентування власних розробок. Представлення робіт має вигляд самостійно скомпонованого та належно оформленого електронного портфоліо, показ якого супроводжується презентацією. Здобувачам заочної форми викладач *оцінює* результати виконання семестрової контрольної роботи.

Семестровим контролем, який проводиться з усього матеріалу дисципліни, є *іспит* як узагальнююча оцінка формування компетентностей та програмних результатів з дисципліни. Здобувач вищої освіти, який набрав з будь-якого виду освітньої діяльності, суму балів нижчу за 60% від максимального балу, не допускається до семестрового контролю – іспиту, поки не досягне необхідного позитивного мінімуму. Ліквідація академічної заборгованості із семестрового контролю здійснюється за графіком, встановленим деканатом відповідно до «Положення про контроль і оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ» (<https://khmnu.edu.ua/wp-content/uploads/normatyvni-dokumenty/polozhennya/pro-kontrol-i-oczinuvannya-rezultativ-navchannya.pdf>).

Підсумкова семестрова оцінка з дисципліни автоматизовано визначається в електронному журналі обліку успішності здобувача як сума здобутих балів за усі види контролю.

8 ПОЛІТИКА ДИСЦИПЛІНИ

Політика дисципліни визначається системою вимог, що передбачені чинними положеннями Університету про організацію і навчально-методичне забезпечення освітнього процесу (<https://khmnu.edu.ua/polozhennya-pro-organizacziyu-osvitnoi-diialnosti/>). Зокрема, проходження інструктажу з техніки безпеки та відвідування усіх занять є обов'язковим.

Успішне опанування дисципліни та формування фахових компетентностей і результатів навчання передбачає необхідність: опрацювання теоретичного матеріалу лекцій, підготовки до практичних занять (підбір та аналіз референсів, підбір відповідних матеріалів), активної праці на заняттях, участі у обговореннях кращих проєктних рішень та участі у перегляді.

Здобувачі зобов'язані дотримуватися вчасних термінів виконання усіх видів робіт, передбачених програмою дисципліни. Термін здачі практичної роботи вважається вчасним, якщо здобувач здав її на занятті, наступному після її виконання. Пропущене заняття здобувач зобов'язаний відпрацювати не пізніше, ніж за два тижні до кінця теоретичних занять у семестрі.

Здобувач вищої освіти, виконуючи аудиторну та самостійну роботу з дисципліни, має дотримуватися політики доброчесності. Будь-які форми **порушення академічної доброчесності** під час вивчення навчальної дисципліни **не дозволяються**, згідно діючого в Університеті Положення про систему забезпечення академічної доброчесності. У разі порушення політики академічної доброчесності в будь-якому виді освітньої діяльності здобувач отримує незадовільну оцінку і має виконати нове завдання.

Використання в дисципліні сервісів генерування на основі штучних нейронних мереж є з дозволу викладача, для передпроектного аналізу чи генерування контенту для мультимедіа. У разі порушення правил використання генеративних сервісів здобувач має виконати нове завдання.

У межах вивчення здобувачам навчальної дисципліни «Концептуальне проєктування в графічному дизайні» передбачено визнання та зарахування результатів навчання, набутих ними шляхом неформальної чи інформальної освіти, що сприяють поглибленню навичок, визначених за робочою програмою дисципліни, відповідно до Положення про порядок визнання та зарахування результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ.

9 ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ У СЕМЕСТРІ

Оцінювання академічних досягнень здобувачів вищої освіти з дисципліни здійснюється відповідно до «Положення про контроль і оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ» (<https://khmnu.edu.ua/wp-content/uploads/normatyvni-dokumenty/polozhennya/pro-kontrol-i-oczinuvannya-rezultativ-navchannya.pdf>). Будь-які форми **порушення академічної доброчесності не допускаються**. При оцінюванні виконаного здобувачем будь-якого виду навчальної роботи викладач виставляє здобувачу певну кількість балів, встановлених для цього виду роботи. При цьому кожен вид роботи може бути зарахованим, якщо здобувач набрав не

менше 60 відсотків (мінімальний рівень позитивної оцінки) від максимально можливої кількості балів. Отриманий здобувачем бал викладач виставляє до його електронного журналу обліку успішності.

**Структурування дисципліни за видами робіт
і оцінювання результатів освітньої діяльності у семестрі для денної форми**

Перший семестр						
Аудиторна робота				Самостійна робота	Семестровий контроль	Разом
Практичні роботи:						
ПР 1	ПР 2	ПР 3	ПР 4	Перегляд	Іспит	
Кількість балів за вид навчальної роботи (мінімум – максимум)						
6 – 10	6 – 10	6 – 10	6 – 10	12 – 20	24 – 40	60 – 100
24 – 40						
Другий семестр						
Аудиторна робота				Самостійна робота	Семестровий контроль	Разом
Практичні роботи:						
ПР 5	ПР 6	ПР 7	ПР 8	Перегляд	Іспит	
Кількість балів за вид навчальної роботи (мінімум – максимум)						
6 – 10	6 – 10	6 – 10	6 – 10	12 – 20	24 – 40	60 – 100
24 – 40						

Примітка: ПР – практична робота.

**Структурування дисципліни за видами робіт
і оцінювання результатів освітньої діяльності у семестрі для заочної форми**

Перший семестр						
Аудиторна робота			Самостійна робота		Семестровий контроль	Разом
Практичні роботи:			Контрольна робота	Перегляд	Іспит	
ПР 1	ПР 2	ПР 3				
Кількість балів за вид навчальної роботи (мінімум – максимум)						
6 – 10	6 – 10	6 – 10	9 – 15	3 – 5	30 – 50	60 – 100
18 – 30						
Другий семестр						
Аудиторна робота			Самостійна робота		Семестровий контроль	Разом
Практичні роботи:			Контрольна робота	Перегляд	Іспит	
ПР 4	ПР 5	ПР 6				
Кількість балів за вид навчальної роботи (мінімум – максимум)						
6 – 10	6 – 10	6 – 10	9 – 15	3 – 5	30 – 50	60 – 100
18 – 30						

Примітка: ПР – практична робота; КР – контрольна робота; П – перегляд.

Оцінювання результатів виконання практичних робіт

Оцінка за виконання практичної роботи, з урахуванням своєчасності її здачі, складається з оцінювання: а) правильності рішень та оригінальності ідей; б) якості виконання й оформлення (композиційна цілісність та гармонійність).

Результат виконання й оформлення здобувачем кожної практичної роботи оцінюється з виставленням йому відповідної суми балів відповідно до критеріїв оцінювання навчальних досягнень здобувача для обох форм здійснення навчальної діяльності на дисципліні.

**Критерії оцінювання результатів виконання практичних робіт з дисципліни
здобувачами денної та заочної форм**

Оцінка досягнення здобувачем запланованих ПРН і сформованих компетентностей	Зміст критерію оцінювання
10 балів	Здобувач, на основі критичного аналізу відомих дизайнерських доробок, вміє продукувати ідеї для вироблення власних креативних дизайн-пропозицій, здатен вибудовувати якісну систему візуальної комунікації з цільовою аудиторією, вміє ефективно застосовувати методики концептуального проектування, використовувати різні форми і засоби візуальної комунікації для

	рішення проєктного завдання. Здобувач в роботі чітко вирізняє і враховує усі контексти цільової аудиторії, вміє якісно сформувати наратив та створити відповідні візуальні метафори, що дозволяє йому формувати виразні й ефективні візуальні повідомлення. Здобувач створеними графічними об'єктами вміє задовольнити актуальні соціокультурні потреби суспільства. Копірайтинг на сторітеллінг оригінальні, відображають відповідні наративи. Результат демонструє високий рівень оригінальності творчої концепції. В рішеннях і в композиції нема похибок і недоліків . Робота є зразковою
9 балів	Здобувач вміє продукувати ідеї для вироблення власних креативних дизайн-пропозицій, здатен вибудовувати якісну систему візуальної комунікації з цільовою аудиторією, вміє ефективно застосовувати форми і засоби візуальної комунікації для рішення проєктного завдання. Вирізняє контексти цільової аудиторії, вміє для неї якісно сформувати наратив та створити відповідні візуальні метафори, що дозволяє йому формувати виразні й ефективні візуальні повідомлення. Здобувач при створенні графічних об'єктів вміє визначити та задовольнити основні соціокультурні потреби суспільства. Результат демонструє оригінальність творчої концепції, але має незначні недоліки в оформленні чи в композиції
8 балів	Здобувач свідомо та самостійно використовує знання для розроблення дизайн-пропозицій, вміє формувати наратив та застосовувати основні форми й засоби візуальної комунікації, але припустився несуттєвих помилок у врахуванні контекстів для проєктних рішень чи недоліків в композиції. Результат відображає типові творчі ідеї та візуальні образи. Копірайтинг на сторітеллінг типові, але відображають відповідні наративи
7 балів	Здобувач виявив хороше знання основного матеріалу. Набув навичок, необхідних для виконання типових практичних завдань і володіє здатностями, що дозволяють йому знаходити типові рішення та створювати знайомі візуальні образи. Результат демонструє прості рішення, здобувач припустився помилки в композиції, є суттєві недоліки в композиції та в оформленні результатів
6 балів	Здобувач виявив достатній рівень базових знань. Набув лише мінімально необхідних навичок виконання нескладних практичних завдань і володіє здатностями, що дозволяють йому розробляти рішення на основі стереотипних образів. Здобувач припустився суттєвих помилок при виконанні завдань та в композиції рішень
недостатньо	Здобувач не розрізняє контекст та наратив, не в змозі самостійно сформувати власне проєктне рішення, для виконання завдання використав сервіси генерування зображень. Результат свідчить про потребу повторного вивчення та опрацювання тематичного матеріалу

Оцінювання якості виконання контрольної роботи здобувачами заочної форми

Кожна контрольна робота передбачає виконання проєктного завдання. Зміст завдань наведено в методичних настановах до виконання контрольної роботи.

Критерії оцінювання результатів виконання контрольної роботи здобувачами заочної форми

Оцінка досягнення здобувачем запланованих ПРН і сформованих компетентностей	Зміст критерію оцінювання
15 балів	Здобувач, на основі критичного аналізу відомих дизайнерських доробок, вміє продукувати ідеї для вироблення власних креативних дизайн-пропозицій, здатен вибудовувати якісну систему візуальної комунікації з цільовою аудиторією, вміє ефективно застосовувати методики концептуального проєктування, використовувати різні форми і засоби візуальної комунікації для рішення проєктного завдання. Здобувач в роботі чітко вирізняє і враховує усі контексти цільової аудиторії, вміє якісно сформувати наратив та створити відповідні візуальні метафори, що дозволяє йому формувати виразні й ефективні візуальні повідомлення. Здобувач створеними графічними об'єктами вміє задовольнити актуальні соціокультурні потреби суспільства. Копірайтинг на сторітеллінг оригінальні, відображають відповідні наративи. Результат демонструє високий рівень оригінальності творчої концепції. В рішеннях і в композиції нема похибок і недоліків
14 балів	Здобувач вміє продукувати ідеї для вироблення власних креативних дизайн-пропозицій, здатен вибудовувати якісну систему візуальної комунікації з цільовою аудиторією, вміє ефективно застосовувати форми і засоби візуальної комунікації для рішення проєктного завдання. Вирізняє контексти цільової аудиторії, вміє для неї якісно сформувати наратив та створити відповідні візуальні метафори, що дозволяє йому формувати виразні й ефективні візуальні повідомлення. Здобувач при створенні графічних об'єктів вміє визначити та задовольнити основні соціокультурні потреби суспільства. Результат демонструє оригінальність творчої концепції, але має незначні недоліки в оформленні чи в композиції
12 – 13 балів	Здобувач свідомо та самостійно використовує знання для розроблення дизайн-пропозицій, вміє формувати наратив та застосовувати основні форми й засоби візуальної комунікації, але припустився несуттєвих помилок у врахуванні контекстів для проєктних рішень чи недоліків в композиції. Результат відображає типові творчі ідеї та візуальні образи. Копірайтинг на сторітеллінг типові, але відображають відповідні наративи
10 – 11 балів	Здобувач виявив хороше знання основного матеріалу. Набув навичок, необхідних для виконання типових практичних завдань і володіє здатностями, що дозволяють йому знаходити типові рішення та створювати знайомі візуальні образи. Результат демонструє прості рішення, здобувач припустився помилки в композиції, є суттєві недоліки в композиції та в оформленні

9 балів	Здобувач виявив мінімально достатній рівень базових знань. Набув мінімально необхідних навичок виконання нескладних практичних завдань і володіє здатностями, що дозволяють йому розробляти рішення на основі стереотипних образів. Здобувач припустився <i>суттєвих помилок</i> при виконанні завдань та в композиції рішень
недостатньо	Здобувач не розрізняє контекст та наратив, не в змозі самостійно сформувати власне проєктне рішення, для виконання завдання використав сервіси генерування зображень. Результат свідчить про потребу <i>повторного вивчення та опрацювання</i> тематичного матеріалу

Оцінювання результатів на перегляді

До перегляду допускаються здобувач, який виконав усі види освітньої діяльності за семестр та отримали за них позитивні оцінки. На перегляд здобувач виставляє електронне портфоліо усіх робіт. Демонстрацію портфоліо здобувач супроводжує презентацією та поясненнями.

Критерії оцінювання навчальних досягнень на перегляді для здобувачів денної форми

Оцінка досягнення здобувачем запланованих ПРН і сформованих компетентностей	Зміст критерію оцінювання
20 балів	Портфоліо відображає високий рівень виразності авторського стилю, високу оригінальність концепцій, цілісність та гармонійність композиції розроблених графічних об'єктів, що свідчить про впевнений розвиток протягом семестру у здобувача фахових навичок креативного мислення та вміння ґрунтовно пояснювати та ефективно презентувати власні рішення
18 – 19 балів	Портфоліо відображає авторський стиль, оригінальність концепцій, гармонійність композиції розроблених графічних об'єктів, що свідчить про впевнений розвиток протягом семестру у здобувача фахових навичок креативно мислити та вміння пояснювати й презентувати власні рішення
16 – 17 балів	Портфоліо демонструє хороший, хоча й не поступовий розвиток фахових навичок здобувача протягом семестру, показує хороший рівень вміння представляти власні рішення, пояснення рішень конкретні, стислі
13 – 15 балів	Портфоліо демонструє непослідовний розвиток фахових навичок здобувача протягом семестру, показує достатній рівень вмінь креативно мислити та представляти і пояснювати власні рішення
12 балів	Портфоліо не відображає позитивної динаміки у формуванні фахових навичок здобувача, рішення стереотипні, презентація стисла й неповна на рівні констатації прийнятих рішень

Критерії оцінювання навчальних досягнень на перегляді для здобувачів заочної форми

Оцінка досягнення здобувачем запланованих ПРН і сформованих компетентностей	Зміст критерію оцінювання
5 балів	Портфоліо демонструє сформований авторський стиль, оригінальність концепцій, гармонійність композиції розроблених графічних об'єктів, що свідчить про впевнений розвиток протягом семестру у здобувача фахових навичок та вміння пояснювати й презентувати власні рішення
4 бали	Портфоліо відображає хороший, хоча й не поступовий розвиток фахових навичок здобувача протягом семестру, показує середній рівень вміння креативно мислити та презентувати власні рішення
3 бали	Портфоліо не відображає позитивної динаміки у формуванні й розвитку професійних навичок здобувача, роботи містять типові рішення, що свідчить про слабкий рівень творчих навичок, презентація стисла й неповна

Оцінювання результатів підсумкового семестрового контролю

Освітня програма передбачає підсумковий семестровий контроль з дисципліни у формі іспиту, завданням якого є системне й об'єктивне оцінювання практичної підготовки здобувача з навчальної дисципліни. Складання іспиту відбувається за попередньо розробленими та затвердженими на засіданні кафедри дизайну практичними завданнями, зміст яких спирається на навчальний матеріал семестру.

Критерії оцінювання та розподіл балів на іспиті з дисципліни для здобувачів денної та заочної форми

Оцінка та рівень сформованості компетентностей і досягнення програмних результатів		Зміст критерію оцінювання
для денної форми	для заочної форми	
40 балів	50 балів	Здобувач підтвердив глибоке та системне опанування навчального матеріалу, вільно та вміло використовує його для вирішення завдання, точно і повно визначає концепти,

		влучно формує візуальний наратив, вміє створювати креативний концепт. В роботі доцільно використані доречні графічні прийоми та засоби. Розробка відображає авторський стиль, композиція гармонійна. Розробка є зразковою
38 балів	45 балів	Здобувач впевнено використовує знання та вміння для створення оригінального рішення. Правильно враховано контексти та сформовано відповідний наратив. Ідея глибока, рішення оригінальне. Композиції завдання гармонійна, але має <i>несуттєві похибки</i>
35 балів	40 балів	Здобувач врахував основні концепти та сформував відповідний наратив. Припустився <i>незначних недоліків</i> в оформленні результатів або <i>двох-трьох незначних помилок</i> у композиції
30 балів	35 балів	Здобувач виявив несистемні теоретичні знання, але достатні для типового рішення завдання. Набуті навички дозволили створити просту композицію, але з <i>помилками та похибками</i>
24 балів	30 балів	Робота демонструє мінімальний рівень сформованості основних результатів навчання та фахових компетентностей. Здобувач припустився <i>кількох суттєвих помилок</i> в композиційній побудові, <i>є значні недоліки</i> в оформленні результатів
недостатньо		Здобувач не виявив якісних фахових навичок, не орієнтується в змісті базових понять, не в змозі без <i>повторного вивчення та опрацювання</i> дисципліни продовжити освітню діяльність

Семестрова підсумкова оцінка розраховується в автоматизованому режимі в інформаційній підсистемі «Електронний журнал», а відповідно до накопиченої у семестрі суми балів автоматизовано визначаються оцінки за інституційною шкалою та шкалою ЄКТС, які заносяться в екзаменаційну відомість, а також до Індивідуального навчального плану здобувача вищої освіти.

Співвідношення інституційної шкали оцінювання та шкали оцінювання ЄКТС

Оцінка ЄКТС	Рейтингова шкала балів	Інституційна оцінка (рівень досягнення здобувачем вищої освіти запланованих результатів освітньої діяльності з дисципліни)
		Іспит
A	90 – 100	<i>Відмінно/Excellent</i> – високий рівень досягнення запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни, що свідчить про безумовну готовність здобувача до подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
B	83-89	<i>Добре/Good</i> – середній (максимально достатній) рівень досягнення запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни та готовності до подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
C	73 – 82	
D	66 – 72	<i>Задовільно/Satisfactory</i> – наявні мінімально достатні для подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом результати навчання з навчальної дисципліни
E	60 – 65	
FX	40 – 59	<i>Незадовільно/Fail</i> – відсутні основні заплановані результати навчання з дисципліни. Рівень набутих результатів навчання є недостатнім для професійної діяльності за фахом
F	0 – 39	<i>Незадовільно/Fail</i> – результати навчання відсутні

10 ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ ЗНАНЬ З ДИСЦИПЛІНИ

1 семестр

1 Що таке концептуальне проєктування в графічному дизайні та чим воно відрізняється від традиційного проєктування?

2 Які ключові етапи формування концепту в дизайн-проєкті?

3 Які функції виконує візуальна метафора в графічному дизайні?

4 Чим відрізняються мудборд і стайлборд, і яке їхнє місце у процесі концептуального проєктування?

5 Як формується наратив у візуальній комунікації?

6 Яка роль контексту в графічному дизайні?

7 Чим відрізняється унікальна ідея від концептуального підходу?

8 Як застосовуються принципи сторітеллінгу в серіях графічних продуктів?

9 У чому полягає соціальна відповідальність дизайнера при створенні концепцій?

10 Як аналізувати культурні та соціальні контексти для формування дизайн-рішення?

11 Як стереотипи можуть впливати на формування наративу в графічному дизайні?

12 Які приклади успішних концепт-кейсів у світовому графічному дизайні ви можете навести?

13 Як створити серію мотиваційних стікерів із цілісним наративом?

14 Як сформувати візуальний меседж?

15 Які дизайнерські та композиційні прийоми можна використати для створення візуальної метафори?

16 Як за допомогою наративу можна підсилити вплив рекламного або соціального постера?

17 Як перейти від салогану, копірайтингу до візуального сторітеллінгу?

- 18 Як створювати неймінг на основі новотворів, звуконаслідувань чи асоціативних комбінацій?
- 19 Які методики активізації творчої діяльності ви використовуєте?
- 20 Яка різниця між ідеєю, концепцією та дизайн-стратегією в графічному проєкті?
- 21 Як візуальна система формується навколо одного концептуального ядра?
- 22 Яку роль відіграє обмеження формату, кількості графічних елементів для розробки концепту?
- 23 Як працює принцип абстрагування в побудові візуальних образів?
- 24 Яким чином концепція визначає вибір графічної мови проєкту?
- 25 Як відрізнити формальну стилізацію від концептуально обґрунтованого рішення?
- 26 Як формується ієрархія візуальних елементів у межах концептуального проєкту?
- 27 Яку роль відіграє користувач у побудові наративу?
- 28 Як багатозначність образу впливає на сприйняття візуального меседжу?
- 29 Яким чином візуальний наратив може розгортатися в серії або в системі графічних об'єктів?
- 30 Як концептуальне проєктування працює з часом і послідовністю сприйняття?
- 31 Яку роль відіграє матеріальність носія в реалізації концепції?
- 32 Як дизайн-рішення можуть провокувати інтерпретацію, а не давати однозначну відповідь?
- 33 У чому полягає різниця між ілюстративним і концептуальним підходами в графічному дизайні?
- 34 Як концепція допомагає забезпечити цілісність складного дизайн-проєкту?
- 35 Які ризики виникають при надмірній ускладненості концепції?
- 36 Як перевірити життєздатність концепції на ранніх етапах проєктування?
- 37 Яким чином концептуальне мислення впливає на вибір композиційних рішень?
- 38 Як поєднати емоційний вплив і раціональну структуру в концептуальному дизайні?
- 39 Яку роль відіграє дослідження аудиторії у формуванні концепту?
- 40 У чому полягає роль концептуального мислення при абстрактному проєктуванні?

2 семестр

- 1 Що таке ігрова система і з яких базових елементів вона складається?
- 2 У чому полягає відмінність між ігровою механікою, динамікою та естетикою?
- 3 Як ігрові правила формують поведінку гравців?
- 4 Яким чином ігрова система може функціонувати без наративу?
- 5 У чому полягає різниця між грою як об'єктом і грою як процесом?
- 6 Як системне мислення застосовується в проєктуванні настільних ігор?
- 7 Яку роль відіграє баланс у дизайні ігрових систем?
- 8 Як обмеження впливають на складність ігрової системи?
- 9 Як формується концепція настільної гри як дизайн-проєкту?
- 10 Яку функцію виконує візуальна та ігрова метафора в настільних іграх?
- 11 Як абстрактна ідея трансформується в ігрові дії?
- 12 Яким чином наратив може бути інтегрований у правила гри?
- 13 У чому різниця між тематичною та концептуальною грою?
- 14 Як ігрова система може передавати соціальні або культурні сенси?
- 15 Яку роль відіграє інтерпретація гравця у формуванні ігрового досвіду?
- 16 Які типи ігрових полів використовуються в настільних іграх?
- 17 Як модульність впливає на варіативність ігрового процесу?
- 18 У чому полягає різниця між кооперативними та змагальними механіками?
- 19 Як проєктуються ігрові ролі та їх взаємодія?
- 20 Чим відрізняється лінійна ігрова структура від нелінійної?
- 21 Як темп і ритм гри враховуються в графічному оформленні гри?
- 22 Яку роль відіграє візуальна ідентичність у настільній грі?
- 23 Як формується графічна мова ігрової системи?
- 24 Яким чином дизайн ігрового поля впливає на ігрову поведінку?
- 25 Як забезпечити читабельність ігрових елементів?
- 26 Яку функцію виконує іконографіка в настільних іграх?
- 27 Як колір і форма впливають на орієнтацію в ігровому середовищі?
- 28 Яким чином типографіка працює в ігрових складових компонентах?
- 29 Як досягти балансу між декоративністю та функціональністю?
- 30 Як масштаб і пропорції елементів впливають на сприйняття гри?
- 31 Яку роль відіграють персонажі в ігровій системі настільної гри?
- 32 Як образ персонажа пов'язаний із його ігровою функцією?
- 33 Яким чином стилізація персонажів впливає на загальний характер гри?
- 34 Як персонажі взаємодіють з ігровим середовищем?
- 35 У чому полягає різниця між персонажем і аватаром у настільних іграх?
- 36 Навіщо потрібне прототипування в розробці настільних ігор?

- 37 Які типи прототипів застосовуються на різних етапах проєктування?
38 Як тестування впливає на розвиток ігрової системи?
39 Які критерії дозволяють оцінити ефективність ігрового дизайну?
40 Яку роль відіграє зворотний зв'язок від гравців?

11 НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Освітній процес з дисципліни забезпечений навчально-методичними та наочними матеріалами, зокрема викладачами кафедри дизайну розроблені методичні рекомендації:

1) Презентації лекційних матеріалів з дисципліни «Концептуальне проєктування в графічному дизайні» (для ОПП «Графічний дизайн» магістерського рівня). URL: <https://msn.khmnpu.edu.ua/course/view.php?id=9998>

2) Концептуальне проєктування в графічному дизайні: методичні рекомендації до виконання практичних робіт для студентів спеціальності В2 Дизайн (освітній рівень магістр) URL: <https://msn.khmnpu.edu.ua/course/view.php?id=9998>

12 МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Доступ до мережі Інтернет.

Комп'ютерне забезпечення: ноутбук (параметри: мінімум Intel i5-4590 або AMD FX 8350), проєктор та екран або мультимедійний монітор. Електронний додаток «Google-презентації», інформаційна система Модульне середовище для навчання Хмельницького національного університету. Вивчення дисципліни потребує використання графічних редакторів пакету Adobe та онлайн сервісів генерування на базі штучних нейронних мереж.

13 РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

- 1 Грег Рутковські, Девін Ель Курц, Натан Фоуксарт. Композиція і наратив. Київ: ArtHuss, 2025. 280 с.
2 Ден Нелкен. Пиши, не панікуй: посібник із заголовків і творчої впевненості. Київ: ArtHuss, 2025. 158 с.
3 Джонатан Хейбер. Критичне мислення. Київ: ArtHuss, 2023. 198 с.
4 Кет Холз. Як інклюзія формує дизайн. Київ: ArtHuss, 2024. 144 с.
5 Краковецький Олександр. ChatGPT, DALL E, Midjourney: як генеративний штучний інтелект змінює світ. Київ: ArtHuss, 2024. 190 с.
6 Ніта А. Фарагані. Битва за твій мозок. Київ: ArtHuss, 2024. 280 с.
7 Сьюзен Вайншенк. 100 речей, які кожен дизайнер повинен знати про людей. Київ: ArtHuss, 2024. 244 с.
8 Веллер Аліна. Ідентичність бренду: базові рекомендації щодо створення фірмового стилю. Київ: Вид. група КМ-БУКС, 2021. 336 с.
9 Дакс Газавей. Вступ до дизайну ігрових систем. Київ: Фабула, 2024. 368 с.

Додаткова

- 10 Стрижова О., Базилук Е. Дослідження можливостей використання штучного інтелекту у візуальному та комунікативному видах генеративного дизайну. *Вісник Хмельницького національного університету*, №4. 2023(323). С. 307-309. DOI 10.31891/2307-5732-2023-323-4-307-3079. URL: <http://journals.khnu.km.ua/vestnik/wp-content/uploads/2023/09/323-307-309.pdf>
11 Стрижова О., Горний П., Базилук Е. Класифікація візуальних ефектів для комп'ютерної графіки, анімації та мультимедіа. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип. 85, том 3, 2025. С. 69-76. DOI: [10.24919/2308-4863/85-3-9](https://doi.org/10.24919/2308-4863/85-3-9). URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/85_2025/part_3/11.pdf
12 Стрижова О. Сучасні контексти візуальної культури в графічному дизайні. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів міжнар. наук.-практ. конфер. м. Київ, 25 квіт. 2024 р.* Київ: КНУТД. Том 2. С. 369-374. ISBN 978-617-7763-36-8.
13 Шугайло Я.В. Можливості використання методики SCAMPER для розвитку креативності здобувачів вищої освіти. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 40, Т. 3. С. 285-290.
14 Прищенко С. Екологія культури: візуальні стереотипи в рекламі vs креативні технології.

Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. Т. 2. № 2. 2019. С. 221-240.

15 Cosimini, Michael Josef, and Jolene Collins. Card and board game design for medical education: length and complexity considerations. *Korean journal of medical education* 35.3 (2023) 291-296. DOI: [10.3946/kjme.2023.267](https://doi.org/10.3946/kjme.2023.267)

16 Чернікова О. Вербальний, невербальний та комплексний мему: класифікація за способом подання та сприйняття інформації в інтернетсередовищі (на матеріалі англomовних мемів). *Вісник КНЛУ*. Серія Філологія. Т. 18. № 1. 2015. С. 151–156.

17 Традиції та інновації в сучасному дизайні: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Івано-Франківськ, 25 квіт. 2024 р.). Івано-Франківськ: ВВ ЗВО «Університет Короля Данила». 2024. 111 с.

18 Шон Адамс. Як дизайн спонукає нас думати. Київ: ArtHuss, 2022. 256 с.

19 Люк Салліван. Віпле, ану пожакай! Класичний посібник для творців чудової реклами. Київ: ArtHuss, 2025. 400 с.

20 Кайна Лескі. Креативність як шторм. Київ: ArtHuss, 2021. 144 с.

14 ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1 Модульне середовище для навчання URL: <https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=9998>

2 Електронна бібліотека університету. URL: http://lib.khmnu.edu.ua/asp/php_f/p1age_lib.php

3 Репозитарій ХНУ. URL : <https://library.khmnu.edu.ua/#>.