

**ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА
імені О.М. БЕКЕТОВА**

Навчально-науковий інститут Архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ОСНОВИ МЕТОДИКИ ДИЗАЙНУ**

вид дисципліни, шифр за ОП	<i>обов'язкова / ОК 6</i>
семестр	<i>3 семестр</i>
кількість кредитів ЄКТС	<i>4 кредити ЄКТС, 1 модуль</i>
форма підсумкового контролю	<i>екзамен</i>
мова викладання, навчання та оцінювання	<i>українська</i>
кафедра	<i>Дизайну та інтер'єру</i>

для здобувачів вищої освіти:

рівень вищої освіти	<i>перший (бакалаврський)</i>
галузь знань	<i>02 Культура і мистецтво</i>
спеціальність	<i>022 Дизайн</i>
освітня програма	<i>Дизайн</i>
форма навчання	<i>денна</i>

2022 – 2023 НАВЧАЛЬНИЙ РІК

Розробники:

Сергій ВЕРГУНОВ, професор кафедри дизайну та інтер'єру



Наталія ВЕРГУНОВА, доцент кафедри дизайну та 3D-моделювання



Робочу програму схвалено на засіданні **кафедри** Дизайну та інтер'єру

Протокол від «5» вересня 2022 року № 2а

Робоча програма навчальної дисципліни відповідає освітній програмі:
Освітньо-професійна програма «Дизайн»

Гарант освітньої програми

Наталія ВЕРГУНОВА, канд. мистецтвознавства, доцент, завідувач



Директор ННІ АДОМ

Тетяна РИЩЕНКО, к.т.н., професор



1. Мета дисципліни

Навчальна дисципліна «Основи методики дизайну» є однією з основних теоретичних навчальних дисциплін у системі підготовки бакалаврів за спеціальністю 022 «Дизайн».

Мета навчальної дисципліни «Основи методики дизайну» полягає у ознайомленні студентів з сучасними методиками дизайну та їх підготовка до ведення проєктного процесу свідомо й цілеспрямовано. Її вивчення допоможе виконувати проєкти різноманітної складності, які виникають при навчанні по основній профільюючій дисципліні «Проектування». Основна спрямованість курсу визначається професійною адаптацією мислення та логіки, почуттів та емоцій, візуальних особливостей сприйняття характерних для дизайну, а також одержанням початкових засобів і навичок роботи по проведенню аналізу та складанню висновків. Крім цього, студенти оволодівають знанням по складу проєктної документації та засобами художньо-логічної виразності своїх проєктних пропозицій.

2. Міждисциплінарні зв'язки

Вивчення цієї дисципліни безпосередньо спирається на наступні навчальні дисципліни: «Основи композиції в дизайні», «Основи формоутворення», «Проектно-графічне моделювання», «Комп'ютерні технології в дизайні», «Рисунок та живопис в дизайні».

3. Результати навчання

Програмний результат навчання	Методи навчання	Форми оцінювання	Результати навчання за дисципліною
ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.	• словесні (розповідь-пояснення, лекція) • наочні (ілюстрація, демонстрація) • практичні (завдання, доповіді, презентації)	• поточний контроль: прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо); перевірка виконання практичних завдань.	РН 1.1 знати історичне підґрунтя сучасного розуміння дизайну; РН 1.2 знати основні види сучасного дизайну та їх методичні особливості; РН 1.3 вміти вчитися й оволодівати сучасними знаннями у галузі дизайну, розуміти предметну

		• модульний контроль: графічний контроль (альбом практичних завдань); проведення кафедрального проміжного перегляду. • підсумковий контроль у формі екзамену.	галузь та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях; РН 1.4 вміти впроваджувати базові знання з історії мистецтва і дизайну та специфіки його розвитку за професійним спрямуванням у художньо-проектну діяльність.
ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методикку дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.	• словесні (розповідь-пояснення, лекція) • наочні (ілюстрація, демонстрація) • практичні (завдання, доповіді, презентації)	• поточний контроль: прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо); перевірка виконання практичних завдань. • модульний контроль: графічний контроль (альбом практичних завдань); проведення кафедрального проміжного перегляду. • підсумковий контроль у формі екзамену.	ПРН 3.1 знати склад проектної документації; ПРН 3.2 знати засоби активізації проектно-образного мислення і творчого пошуку проектної ідеї; ПРН 3.3 знати методичні уявлення про дизайн-процес; ПРН 3.4 знати проектні класифікації; ПРН 3.5 знати особливості проектних досліджень; ПРН 3.6 вміти шукати, обробляти та аналізувати інформацію з різних джерел.
ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність	• словесні (розповідь-пояснення,	• поточний контроль: прослуховування	РН 6.1 знати основні етапи ведення дизайн-процесу;

за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.	лекція) • наочні (ілюстрація, демонстрація) • практичні (завдання, доповіді, презентації)	доповідей із самостійно вивчених тем; письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо); перевірка виконання практичних завдань. • модульний контроль: графічний контроль (альбом практичних завдань); проведення кафедрального проміжного перегляду. • підсумковий контроль у формі екзамену.	РН 6.2 знати основні категорії проєктної діяльності; РН 6.3 види моделювання у проєктній діяльності; РН 6.4 знати основні принципи, засоби і прийоми побудови гармонічної форми; РН 6.5 вміти застосовувати методику проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.
ПРН 14. 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.	• словесні (розповідь-пояснення, лекція) • наочні (ілюстрація, демонстрація) • практичні (завдання, доповіді, презентації)	• поточний контроль: прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо); перевірка виконання практичних завдань. • модульний контроль: графічний контроль (альбом практичних завдань); проведення кафедрального проміжного	РН 14.1 вміти визначати основні стилістичні риси певного стилю аутентичних об'єктів дизайну.

		перегляду. • підсумковий контроль у формі екзамену.	
ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійні кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.	• словесні (розповідь-пояснення, лекція) • наочні (ілюстрація, демонстрація) • практичні (завдання, доповіді, презентації)	• поточний контроль: прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо); перевірка виконання практичних завдань. • модульний контроль: графічний контроль (альбом практичних завдань); проведення кафедрального проміжного перегляду. • підсумковий контроль у формі екзамену.	РН 19.1 знати основи маркетингового підходу до розробки промислового виробу; РН 19.2 знати аналітичну функцію маркетингу; РН 19.3 знати засоби креативності та смислоутворення; РН 19.4 вміти володіти фаховою термінологією, теорією і методикою дизайну; РН 19.5 вміти володіти практичними навичками з проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну.

4. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1. Основи методики дизайну

Змістовий модуль 1. Змістовний та термінологічний апарат дизайну.

Значення сучасного дизайну у суспільстві. Кафедри «ДЗД» та «ДІ» ХНУМГ ім. О.М. Бекетова та їх система підготовки. Професійний ріст дизайнера: конкурси, виставки, акції. Термінологічний апарат дизайну. Роль та місце дизайнера у процесі створення промислових виробів, дизайну середовища, графічних об'єктів та мультимедійних комплексів. Креативність. Смислоутворення.

Змістовий модуль 2. Методичні принципи дизайну.

Загальне уявлення про дизайн-процес. Типовий процес створення продукту. Шість етапів. Сучасний дизайн-процес. Семантика етапів. Рівні етапів. Дизайн-

ікона. Генерація проєктних концепцій. Методи пошуку ідей та створення інновацій. Асоціації та образність у дизайні. Плагіат як метод дизайну. Переосмислення. Оммаж.

Змістовий модуль 3. Склад проєктної документації.

Суть проєктної діяльності та форми її фіксації. Технічне завдання (ТЗ). Склад проєктної документації. Засоби вираження власних проєктних пропозицій. Переваги тривимірного моделювання і його естетична цінність. Матеріали та технології в дизайні. Новий дизайн: ера гібридних продуктів. Сучасний український дизайн.

5. Структура навчальної дисципліни і розподіл часу

Змістові модулі	Кількість годин				
	усього	лек.	практ.	лаб.	сам. роб.
МОДУЛЬ 1	120	30	14	-	76
Змістовий модуль 1.	30	10	5	-	15
Змістовий модуль 2.	30	10	5	-	15
Змістовий модуль 3.	45	10	4	-	31
Індивідуальне завдання	-	-	-	-	-
Підсумковий контроль	15	-	-	-	15

6. Теми лекцій

Тема	Зміст (план)	Кількість ауд. годин
Модуль 1 Методика дизайну		
Змістовий модуль 1. Змістовний та термінологічний апарат дизайну		
Тема 1. Методика дизайну. Вступна лекція	1. Дизайн у суспільстві. 2. Спеціалізації видів дизайну. 3. Кафедри «ДЗД» та «ДІ» ХНУМГ ім. О.М. Бекетова та їх система підготовки.	2
Тема 2. Професійний ріст дизайнера: конкурси, виставки, акції.	1. Умови професійного росту дизайнера. 2. Red Dot Design Award, A' Design Award and Competition, iF design awards та інші міжнародні конкурси з дизайну. 3. Вітчизняні конкурси з дизайну.	2
Тема 3. Термінологічний апарат дизайну.	1. Визначення дизайну. 2. Галузі дизайну.	2
Тема 4. Роль та місце дизайнера у процесі створення промислових виробів, дизайну	1. Визначення поняття «креативності». 2. Техніки та методики креативності.	2

середовища, графічних об'єктів та мультимедійних комплексів. Креативність.	3. Проектний образ.	
Тема 5. Роль та місце дизайнера у процесі створення промислових виробів, дизайну середовища, графічних об'єктів та мультимедійних комплексів. Сміслоутворення.	1. Визначення поняття «сміслоутворення». 2. Сміслоутворення у дизайнерській практиці.	2
Змістовий модуль 2. Методичні принципи дизайну.		
Тема 6. Загальне уявлення про дизайн-процес. Типовий процес створення продукту. Шість етапів. Сучасний дизайн-процес. Семантика етапів. Рівні етапів.	1. Дизайн-процес. 2. Типовий процес створення продукту. 3. Сучасний дизайн-процес та його етапи.	2
Тема 7. Дизайн-ікона. Генерація проектних концепцій. Методи пошуку ідей та створення інновацій.	1. Визначення поняття «дизайн-ікона». 2. Персоналії дизайнерів та їх дизайн-ікони.	2
Тема 8. Асоціації та образність дизайні. Асоціації.	1. Визначення поняття «асоціації». 2. Прямі та непрямі асоціації. 3. Характер «асоціацій».	2
Тема 9. Асоціації та образність дизайні. Образність.	1. Визначення поняття «образність». 2. Характер «образності». 3. У дизайні нема «заборонених» тем. 4. «Начитаність» та «Насмотреність»	2
Тема 10. Плагіат в дизайні. Переосмислення. Оммаж.	1. Визначення поняття «плагіат». 2. Плагіат у мистецтві та дизайну. 3. Акція «Репліканти». 4. Переосмислення знакових об'єктів дизайну. 5. Оммаж.	2
Змістовий модуль 3. Склад проектної документації		
Тема 11. Матеріали та технології в дизайні. Традиційні	1. Традиційні матеріали та технології в дизайні.	2
Тема 12. Матеріали та технології в дизайні. Нетрадиційні	1. Нетрадиційні матеріали та технології в дизайні.	2
Тема 13. Суть проектної діяльності та форми її фіксації.	1. Форми проектної діяльності. 2. Технічне завдання (ТЗ). 3. Структура пояснювальної записки.	2

	4. Склад проектної документації.	
Тема 14. 3D або HAND-MADE. Що краще?	1. Проектно-графічне моделювання. 2. 3D або HAND-MADE. Що краще?	2
Тема 15. Сучасний український дизайн.	1. Спеціалізації українського дизайну. 2. Персоналії українського дизайну.	2

7. Теми практичних занять

Тема	Зміст (план)	Кількість ауд. годин
Модуль 1 Основи методики дизайну		
Змістовий модуль 1. Змістовний та термінологічний апарат дизайну		
Тема 1. Методика дизайну. Вступна лекція	ЗАВДАННЯ № 01. Підібрати і представити один фільм на свій смак, який слід подивитися дизайнеру. Обґрунтувати свій вибір і проілюструвати прикладами. ЗАВДАННЯ № 02. «Вдалий і невдалий дизайн». Порівняльний аналіз двох простих побутових предметів у близькій цінovій категорії. Доповідь на 3-5 хвилин з їх демонстрацією - індивідуальний доклад кожного студента.	1
Тема 2. Професійний ріст дизайнера: конкурси, виставки, акції.	ЗАВДАННЯ № 03. Кількість об'єктів дизайну в день на одну людину впродовж одного дня (контактно). Всю інформацію помістити в таблицю. ЗАВДАННЯ № 04. Знайти не менше чотирьох діючих дизайнерських конкурсів по галузям промислового дизайну, дизайну інтер'єру, дизайну візуальних комунікацій та мультимедійного дизайну. Крім red dot design award, a' design award, If design award, lexus design award, electrolux ideas lab. Всю інформацію помістити в таблицю. Також навести приклади переможних проєктів - фото + назва + автор.	1

Тема 3. Термінологічний апарат дизайну.	ЗАВДАННЯ № 05. Знайти і записати п'ять висловлювань відомих дизайнерів. Чотири з яких, про промисловий дизайн, дизайн інтер'єрів, дизайн візуальних комунікацій і мультимедійний дизайн. П'яте висловлювання про дизайн на власний розсуд. Крім цитати дизайнера та його фото обов'язково вказати джерело інформації: друковане або електронне.	1
Тема 4. Роль та місце дизайнера у процесі створення промислових виробів, графічних об'єктів та мультимедійних комплексів. Креативність.	ЗАВДАННЯ № 06. «Моя креативна ідея». Запропонувати власну креативну ідею. Наприклад, прилад для попередження про потенційну небезпеку в темний час доби, або пристрій для позбавлення від кліщів у весняний період, або пристосування для різання овочів і фруктів дрібними кубиками за один прохід і т. д. і т. п.	1
Тема 5. Роль та місце дизайнера у процесі створення промислових виробів, графічних об'єктів та мультимедійних комплексів. Сміслоутворення.	ЗАВДАННЯ № 07. «Реклама помиляється!». Запропонувати інші способи використання презервативів без обмежень в будь-яких кількостях і будь-яких ситуаціях.	1
Змістовий модуль 2. Методичні принципи дизайну.		
Тема 6. Загальне уявлення про дизайн-процес. Типовий процес створення продукту. Шість етапів. Сучасний дизайн-процес. Семантика етапів. Рівні етапів.	ЗАВДАННЯ № 08. «Дизайн-процес. Який він може бути». Знайти, описати і проілюструвати дизайн-процес по створенню продукту в будь-якої дизайнерської галузі: об'єкт, автор, країна, інструментарій, послідовність дій. ФОРМА подачі: від 3 до 5 сторінок тексту та ілюстрацій на А4 + електронна версія.	1
Тема 7. Дизайн-ікона. Генерація проектних концепцій. Методи пошуку	ЗАВДАННЯ № 09. «Дизайн-ікона». За заданим шаблоном виконати добірку з	1

ідей та створення інновацій.	трьох об'єктів в категорії «дизайн – ікона». Предмети / об'єкти в різних галузях дизайну підібрати в трьох тимчасових інтервалах: - 1900 - 1950-ті роки, - 1950 - 2000-ті роки, - 2000-ті роки по теперішній час. + Опис / історія + портрет дизайнера. Обов'язково доповнити добірку прикладами використання (рекламне фото, фото публічної особи, фотосесія моделей і т.п.) одного об'єкта на вибір.	
Тема 8. Асоціації та образність дизайні. Асоціації.	ЗАВДАННЯ №10. «Асоціації та образність в дизайні» Використовуючи техніку колажу * виконати концептуальну пропозицію настільного / підлогового світильника в характері прямого асоціативного рішення. Зображення для колажу не мають обмежень і підбираються відповідно до запропонованої ідеї. Формат А3. ОБОВ'ЯЗКОВА умова: ескізна пропозиція виконується на двох сторінках: - на першій сторінці поміщаються всі ісходники (файл CorelDRAW, сторінка 1), - на другій сторінці розміщується кінцеве зображення (файл CorelDRAW, сторінка 2). Форма подачі - файли CorelDRAW не вище X8 + jpg в електронному вигляді 1920 x 1080. ЗАВДАННЯ №11. «Асоціації в дизайні». За заданим шаблоном виконати добірку об'єктів в категорії «прямі асоціації» і «непрямі асоціації». Предмети підібрати в двох варіантах: одухотворений об'єкт і неживий предмет. Разом повинно бути не менше 4 картинок: «прямі	1

	асоціації» / живий об'єкт (О.О.) і неживий предмет (Н.П.); «непрямі асоціації» / живий об'єкт (О.О.) і неживий предмет (Н. П.). Виконується в двох видах: - файли CorelDRAW не вище X8 + JPG в електронному вигляді 1920 x 1080.	
Тема 9. Асоціації та образність дизайні. Образність.	ЗАВДАННЯ № 12. «Образність в дизайні». За заданим шаблоном виконати образне рішення в будь-якій категорії об'єктів або предметів (хуманізація) в двох варіантах: чоловічої та жіночої фігури (задані або свої). Виконується в двох видах: - файли CorelDRAW не вище X8 + jpg в електронному вигляді 1920 x 1080.	1
Тема 10. Плагіат як метод дизайну. Переосмислення. Омаж.	ЗАВДАННЯ №13. «Плагіат як метод дизайну». Придумати, провести неймінг і розробити образ персонажа, своєрідної «нагороди» для студентів викритих в плагіаті. Крім персонажа, також можливий (не обов'язково) слоган. Форма проекту вільна - від 2D стікера до об'ємної моделі 3D. Виконується в двох видах: - файли CorelDRAW не вище X8 + jpg в електронному вигляді 1920 x 1080. ЗАВДАННЯ №14. «Плагіат як метод дизайну». Вчинити акт ОММАЖа - вдячності, данини поваги творцям в дизайні, мистецтві або архітектурі. Виконати роботу-наслідування будь-якому дизайнеру, художнику або архітектору. Географічні локації та часовий інтервал не мають значення.	1

	Виконується на форматі А3, форма подачі вільна. У разі використання «ручної» графіки обов'язкове сканування в електронну копію. Виконується в двох видах: файли CorelDRAW не вище X8 + jpg в електронному вигляді 1920 x 1080.	
Змістовий модуль 3. Склад проєктної документації		
Тема 11. Матеріали та технології в дизайні. Традиційні та нетрадиційні	ЗАВДАННЯ №15. «Матеріали та технології в дизайні». Підібрати по одному прикладу з максимальною виразністю використовуваного матеріалу в об'єкті: один матеріал — один об'єкт. ОБОВ'ЯЗКОВА умова: вказувати назву об'єкта, дизайнера, фірму виробника, країну, рік випуску. Географічні локації та часовий інтервал не мають значення. Виконується в шаблоні та в двох видах: файли CorelDRAW не вище X8 + jpg в електронному вигляді 1920 x 1080.	2
Тема 12. Сучасний український дизайн.	ЗАВДАННЯ №16. «Сучасний український дизайн». Підібрати по одному (більше одного буде вітатися!) прикладу представників українського дизайну будь-якої галузі + не менше трьох об'єктів ними зроблених: - чоловічої статі, - жіночої статі, - дизайнерську студію / бюро / фірму / компанію. ОБОВ'ЯЗКОВА умова: в останньому випадку обов'язково вказувати назву об'єкта і прізвище дизайнера, рік випуску. Виконується в шаблоні та в двох видах: файли CorelDRAW не вище X8 + jpg в електронному вигляді 1920 x 1080.	2

	ЗАВДАННЯ №17. «Ціна українського дизайну». Знайти п'ять будь-яких об'єктів українського дизайну, які продаються. Провести статистику необхідності покупки цих об'єктів для дівчини, юнака, жінки і чоловіка (вказати вік). Виконується в шаблоні та в двох видах: файли CorelDRAW не вище X8 + jpg в електронному вигляді 1920 x 1080.	
--	---	--

8. Індивідуальне завдання (ІЗ) не передбачено

9. Методи контролю та порядок оцінювання результатів навчання

Поточний контроль:

- прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем;
- усне або письмове опитування;
- перевірка виконання практичних завдань.

Модульний контроль:

- графічний контроль (альбом практичних завдань);
- проведення кафедрального проміжного перегляду.

Підсумковий контроль засвоєння знань здійснюється у формі письмового екзамену в кінці семестру, проте екзамен може бути проведений і в усній формі. На підсумкову оцінку знань студента впливають також наступні фактори: регулярність відвідування лекційних та практичних занять, бажання участі в творчих дискусіях, написання статей, виступ із доповідями на наукових конференціях. Під час оцінки знань враховується логічність мислення, повнота та послідовність розкриття учбового завдання, культура технічної мови і рівень володіння професійною термінологією.

Структура навчальної дисципліни і розподіл балів

Змістові модулі	Максимальна кількість балів				
	усього	практ.	лаб.	самостійна робота	
				завдання	модульний контроль
МОДУЛЬ 1	100				
Змістовий модуль 1	20	5	-	10	5
Змістовий модуль 2	20	5	-	10	5
Змістовий модуль 3	30	5	-	20	5
Індивідуальне	-	-	-	-	-

завдання					
Підсумковий семестровий контроль	30	-	-	-	-

Види завдань, засоби контролю і максимальна кількість балів

МОДУЛЬ 1	
Змістовий модуль 1.	20
Виконання практичного завдання № 01 «Фільм, який слід подивитися дизайнеру» та № 02 «Вдалий і невдалий дизайн» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Виконання практичного завдання № 03 «Кількість об'єктів дизайну в день на одну людину впродовж одного дня» та № 04 «Конкурси з дизайну» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Виконання практичного завдання № 05 «П'ять висловлювань відомих дизайнерів» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Виконання практичного завдання № 06 «Моя креативна ідея» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Виконання практичного завдання № 07 «Реклама помиляється!» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 01 «Фільм, який слід подивитися дизайнеру» та № 02 «Вдалий і невдалий дизайн» (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 03 «Кількість об'єктів дизайну в день на одну людину впродовж одного дня» та № 04 «Конкурси з дизайну» (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 05 «П'ять висловлювань відомих дизайнерів» (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 06 «Моя креативна ідея» (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 07 «Реклама помиляється!» (графічний контроль, формат А3)	2
Графічний контроль за ЗМ 1	5
Змістовий модуль 2.	20
Виконання практичного завдання № 08 «Дизайн-процес. Який він може бути» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1

Виконання практичного завдання № 09 «Дизайн-ікона» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Виконання практичного завдання № 10 «Асоціації та образність в дизайні» та № 11 «Асоціації в дизайні» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Виконання практичного завдання № 12 «Образність в дизайні» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Виконання практичного завдання № 13 «Плагіат як метод дизайну» та № 14 «Оммаж» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	1
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 08 «Дизайн-процес. Який він може бути» (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 09 «Дизайн-ікона» (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 10 «Асоціації та образність в дизайні» та № 11 «Асоціації в дизайні» (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 12 «Образність в дизайні» (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 13 «Плагіат як метод дизайну» та № 14 «Оммаж» (графічний контроль, формат А3)	2
Усне або письмове опитування за теоретичним матеріалом ЗМ 1. та ЗМ 2.	2
Графічний контроль за ЗМ 2 (проведення кафедрального проміжного перегляду)	3
Змістовий модуль 3.	30
Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 3. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)	1
Виконання практичного завдання № 15 «Матеріали та технології в дизайні» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	2
Виконання практичного завдання № 16 «Сучасний український дизайн» (графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (графічний контроль, формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 15 «Матеріали та технології в дизайні» (графічний контроль, формат А3)	10
Завдання до самостійної роботи. Доопрацювання та оформлення завдання № 16 «Сучасний український дизайн» (графічний контроль, формат А3)	10
Графічний контроль за ЗМ 3	5

Підсумковий контроль – екзамен	30
Теоретичне питання 1	10
Теоретичне питання 2	10
Альбом практичних робіт, виконаний протягом семестру (графічний контроль, проведення кафедрального підсумкового перегляду)	10
ВСЬОГО ЗА МОДУЛЕМ	100

Шкала оцінювання

100-бальна шкала	Рівень компетентності	Чотирибальна/двобальна шкала	
		екзамен	залік
90-100	високий	відмінно	зараховано
82-89	достатній	добре	
74-81			
64-73	середній	задовільно	
60-63			
35-59	низький	незадовільно	не зараховано
0-34			

10. Матеріально-технічне та інформаційне забезпечення

Методичне забезпечення

1. Дистанційний курс з дисципліни «Основи методики дизайну» для студентів спеціальності 022 Дизайн
<https://dl.kname.edu.ua/course/view.php?id=2806>

Рекомендована література та інформаційні ресурси

1. Вергунов, Сергій. Трансформаційне формоутворення в дизайні [Текст] : На прикладі транспортного засобу для людей з обмеженими можливостями здоров'я : [монографія] / С. Вергунов, Н. Вергунова, О. Левадний . — [Б. м.] : LAP Lambert Academic Publishing, 2021 . — 338 с.
<http://koha.kname.edu.ua/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=172532>

2. Вергунов, Сергій 3D-моделювання як інструмент комп'ютерних технологій в дизайні України [Текст] : [монографія] / С. Вергунов, Н. Вергунова, Л. Звенігородський . — [Б. м.] : LAP Lambert Academic Publishing, 2021 . — 416 с.
<http://koha.kname.edu.ua/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=174243>

3. Вергунова Н. С. Концепція структуралізму в контексті історичного розвитку мистецтва та дизайну / Н. С. Вергунова // Культура і сучасність. – К.: Інститут культурології Національної академії мистецтв, 2021. №19(1). С. 46–54.
https://www.culturology.academy/wp-content/uploads/KD19_Vergunova.pdf

4. Вергунова Н. С. До питання про виникнення промислового дизайну на пострадянському просторі. Початок (20-ті роки XX століття) / Н. С. Вергунова, С.

В. Вергунов // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: мистецтвознавство. – Тернопіль : ТНПУ ім В. Гнатюка, 2019. №1 (40). С. 244–249.

http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/13182/1/Vergunov%d0%b0_Vergunov.pdf

5. Вергунова Н. С. До питання про виникнення промислового дизайну на пострадянському просторі. Вплив конструктивізму / Н. С. Вергунова // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: мистецтвознавство. – Тернопіль : ТНПУ ім В. Гнатюка, 2019. №2 (41). С. 126–131.

<http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/15061/1/Verhunova.pdf>

6. Вергунова Н. С. Неопластицизм та його вплив на пласт проектно-художньої культури кінця XX – початку XXI століття. Піт Мондріан та Тео ван Дусбург / Н. С. Вергунова, С. В. Вергунов, О. М. Левадний // Вісник КНУКіМ. Серія: мистецтвознавство. – Випуск 44. – К.: Видав. центр КНУКіМ, 2021. С. 185–194. <http://arts-series-knukim.pp.ua/article/view/235424/235796>

7. Вергунова Н. С. Міждисциплінарність неопластицизму на прикладі проектної діяльності Томаса Герріта Рітвельда / Н. С. Вергунова, С. В. Вергунов // Вісник КНУКіМ. Серія: мистецтвознавство. – Випуск 45. – К.: Видав. центр КНУКіМ, 2021. С. 224–232.

8. Вергунова Н. С. Цифрові технології в дизайні та архітектурі. До питання про термінологію / Н. С. Вергунова // Українська культура : Минуле, сучасне, шляхи розвитку. Серія: мистецтвознавство. – Випуск 26. – Рівне : РДГУ, 2018. С. 168–172. <http://ucpm.rv.ua/index.php/ucpm/article/view/39/35>

9. Вергунова Н. С. Концепція цифрового морфогенезу в дизайні. Емергентність та самоорганізація. / Н. С. Вергунова, С. В. Вергунов // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. – К.: ІДЕЯ-ПРИНТ, 2019. №3. С. 226–231.

<http://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/3423/%D0%92%D0%B5%D1%80%D0%B3%D1%83%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%20%D0%9D.%D0%A1.%20%D0%92%D0%B5%D1%80%D0%B3%D1%83%D0%BD%D0%BE%D0%B2%20%D0%A1.%D0%92..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

10. «Дизайн Хнумг» [Електронний ресурс] // Портал «Facebook» — в соціальній мережі «Facebook». — Режим доступу : <https://www.facebook.com/D3DKname/>

Обладнання, устаткування, програмні продукти

Не потребує спеціального обладнання.