

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

Навчально-науковий інститут Архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
ІСТОРІЯ ДИЗАЙНУ**

|                                         |                                  |
|-----------------------------------------|----------------------------------|
| вид дисципліни, шифр за ОП              | <i>обов'язкова / ОК 19</i>       |
| семестр                                 | <i>6 семестр</i>                 |
| кількість кредитів ЄКТС                 | <i>5 кредитів ЄКТС, 1 модуль</i> |
| форма підсумкового контролю             | <i>екзамен</i>                   |
| мова викладання, навчання та оцінювання | <i>українська</i>                |
| кафедра                                 | <i>Дизайну та 3D-моделювання</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>                   |

**2024 – 2025 НАВЧАЛЬНИЙ РІК**

**Розробники:**

Наталія ВЕРГУНОВА, доцент кафедри дизайну та 3D-моделювання



Сергій ВЕРГУНОВ, професор кафедри дизайну та інтер'єру



Робочу програму схвалено на засіданні **кафедри** Дизайну та 3D-моделювання

Протокол від «17» серпня 2024 року № 1

**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 «Історія дизайну» є однією з основних теоретичних навчальних дисциплін у системі підготовки бакалаврів за спеціальністю 022 «Дизайн». Робоча програма навчальної дисципліни побудована за історико-хронологічним принципом, що дозволяє системно та послідовно розглядати світові процеси та еволюційний розвиток дизайну від минулих часів до сучасного періоду

**Мета** навчальної дисципліни «Історія дизайну» полягає у ознайомленні студентів з теоретичними засадами та термінологією дизайну як проектно-художньої діяльності, із наданням всебічного уявлення про історичні, соціально-культурні та професійні умови її становлення і розвитку. Викладання курсу також спрямовано на ознайомлення студентів з передумовами виникнення дизайнерської професії, художньо-пластичними особливостями історичних та новітніх стилів, впливом науково-технічної думки на сферу проектно-культури. Вивчаються творчі концепції провідних національних шкіл дизайну і творча спадщина видатних майстрів, розглядається та аналізується сучасний стан і тенденції розвитку вітчизняного і світового дизайну.

## 2. Міждисциплінарні зв'язки

Вивчення цієї дисципліни безпосередньо спирається на наступні навчальні дисципліни: «Основи композиції в дизайні», «Основи методики дизайну», «Формоутворення», «Проектування», «Рисунок, живопис та скульптура».

## 3. Результати навчання

| Програмний результат навчання                                                                                                                                                               | Методи навчання                                                                                                                                                                            | Форми оцінювання                                                                                                                                                                                 | Результати навчання за дисципліною                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПРН 2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і | <ul style="list-style-type: none"><li>• словесні (розповідь-пояснення, лекція)</li><li>• наочні (ілюстрація, демонстрація)</li><li>• практичні (реферати, доповіді, презентації)</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• поточний контроль: усне або письмове опитування; прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; перевірка виконання практичних завдань.</li></ul> | РН2.1 знати та вільно оперувати базовою термінологією та ключовими теоретичними поняттями історії дизайну;<br>РН2.2 орієнтуватися в основних історичних етапах розвитку світового |

|                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| писемного мовлення.                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>модульний контроль: письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо);</li> <li>підсумковий контроль у формі екзамену.</li> </ul>                                                                                                                                                         | дизайну та вміти реферативно викладати набуті знання.                                                                                                                            |
| ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень. | <ul style="list-style-type: none"> <li>словесні (розповідь-пояснення, лекція)</li> <li>наочні (ілюстрація, демонстрація)</li> <li>практичні (реферати, доповіді, презентації)</li> <li>дослідницький метод.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>поточний контроль: усне або письмове опитування; прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; перевірка виконання практичних завдань.</li> <li>модульний контроль: письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо);</li> <li>підсумковий контроль у формі екзамену.</li> </ul> | РН 3.1 мати навички аналізу стилістичних особливостей творів дизайну.                                                                                                            |
| ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>словесні (розповідь-пояснення, лекція)</li> <li>наочні (ілюстрація, демонстрація)</li> <li>практичні (реферати, доповіді, презентації)</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>поточний контроль: усне або письмове опитування; прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; перевірка виконання практичних завдань.</li> <li>модульний контроль: письмовий</li> </ul>                                                                                            | РН13.1 знати провідних українських майстрів дизайну, найвідоміші пам'ятки українського та світового дизайну. РН13.2 знати про українські та світові провідні дизайнерські школи. |

|                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                | контроль (тестові контрольні роботи тощо);<br>• підсумковий контроль у формі екзамену.                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| ПРН 14.<br>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. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• словесні (розповідь-пояснення, лекція)</li> <li>• наочні (ілюстрація, демонстрація)</li> <li>• практичні (реферати, доповіді, презентації)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• поточний контроль: усне або письмове опитування; прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; перевірка виконання практичних завдань.</li> <li>• модульний контроль: письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо);</li> <li>• підсумковий контроль у формі екзамену.</li> </ul> | РН14.1 знати тенденції розвитку українського дизайну на різних історичних етапах, ключові пам'ятки вітчизняної культурної спадщини, персоналії видатних майстрів;<br>РН14.2 усвідомлювати значний внесок українських дизайнерів у скарбницю світової проєктної культури. |

#### 4. Програма навчальної дисципліни

##### Модуль 1. Історія дизайну

###### Змістовий модуль 1. Становлення дизайну до початку XX ст.

Основні теоретичні положення вивчення історії дизайну, періодизація. Зародження проєктної діяльності. Промислова революція, наукові відкриття та технічні винаходи XVIII – XIX ст. Всесвітні промислові виставки. Теоретики дизайну др. пол. XIX ст. (Г. Земпер, Ф. Рело, Дж. Р'юскін, У. Морріс та ін.). Художньо-естетична концепція модерну в дизайні кін. XIX – поч. XX ст. Провідні майстри модерну: А. Ван де Вельде, Г. Гімар, Ч. Ренні Макінтош, О. Вагнер та ін.

###### Змістовий модуль 2. Дизайн XX ст.

Функціоналізм в дизайні та архітектурі, діяльність німецького Веркбунду, здобутки П. Беренса. Дизайн та європейський авангард поч. XX ст. Група «Де Стил». Супрематизм та його вплив на розвиток графічного дизайну. Конструктивізм та виробниче мистецтво. Становлення шкіл дизайну. Педагогічні принципи Баухауз.

Освітня концепція ВХУТЕМАС. Стильові напрями дизайну 1920-30-х рр. (ар деко, інтернаціональний стиль, стрімлайн тощо).

### Змістовий модуль 3. Дизайн ХХІ ст.

Національні моделі дизайну (скандинавський, італійський, французький, японський тощо. Місце та функції дизайну в сучасному світі. Дизайн в контексті сучасної художньої та проектної культури, особливості дизайну доби постмодернізму. Дизайн-освіта в Україні та світі.

## 5. Структура навчальної дисципліни і розподіл часу

| Змістові модулі               | Кількість годин |           |           |      |           |
|-------------------------------|-----------------|-----------|-----------|------|-----------|
|                               | усього          | лек.      | практ.    | лаб. | сам. роб. |
| <b>МОДУЛЬ 1</b>               | <b>120</b>      | <b>16</b> | <b>32</b> | -    | <b>72</b> |
| <b>Змістовий модуль 1</b>     | 30              | 5         | 10        | -    | 15        |
| <b>Змістовий модуль 2</b>     | 30              | 5         | 10        | -    | 15        |
| <b>Змістовий модуль 3</b>     | 45              | 6         | 12        | -    | 27        |
| <b>Індивідуальне завдання</b> | -               | -         | -         | -    | -         |
| <b>Підсумковий контроль</b>   | 15              | -         | -         | -    | 15        |

## 6. Теми лекцій

| Тема                                                             | Зміст (план)                                                                                                                              | Кількість ауд. годин |
|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| <b>Модуль 1. Історія дизайну</b>                                 |                                                                                                                                           |                      |
| <b>Змістовий модуль 1. Становлення дизайну до початку ХХ ст.</b> |                                                                                                                                           |                      |
| Тема 1. Вступ до вивчення історії дизайну                        | 1. Основні теоретичні поняття дизайну.<br>2. Види дизайну.                                                                                | 1                    |
| Тема 2. Перші всесвітні промислові виставки                      | 1. Промислова революція, наукові відкриття та технічні винаходи ХVІІІ – ХІХ ст.<br>2. Всесвітні промислові виставки.                      | 1                    |
| Тема 3. Теорії дизайну кінця ХІХ ст.                             | 1. Практична естетика Г. Земпера.<br>2. Теорія та практика Дж. Раскіна та Рух «Мистецтв і ремесел» В. Морріса.                            | 1                    |
| Тема 4. Стиль модерн в дизайні кінця ХІХ – початку ХХ ст.        | 1. Ар-нуво: основні принципи формоутворення. Синтез мистецтв.<br>2. Діяльність Анрі Ван де Вельде. «Школа Глазго». Чарльз Ренні Макінтош. | 2                    |
| <b>Змістовий модуль 2. Дизайн ХХ ст.</b>                         |                                                                                                                                           |                      |
| Тема 5. Ранній функціоналізм.                                    | 1. Чикагська архітектурна школа.<br>2. Німецький «Веркбунд».                                                                              | 1                    |

|                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                  |   |
|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|                                                               | 3. Пітер Беренс. Художній стиль компанії AEG.                                                                                                                                                                                                                    |   |
| Тема 6. Авангардний рух та розвиток дизайну.                  | 1. Група «Де Сіль».<br>2. Формотворчі принципи супрематизму.<br>3. Конструктивізм та виробниче мистецтво.                                                                                                                                                        | 1 |
| Тема 7. Перші школи дизайну.                                  | 1. Баухауз: історія, педагогічна концепція, провідні діячі.<br>2. ВХУТЕМАС і ВХУТЕІН.                                                                                                                                                                            | 1 |
| Тема 8. Європейський та американський дизайн пер. пол. XX ст. | 1. Арт-деко та інтернаціональний стиль в дизайні та архітектурі.<br>2. Аеродинамічний стиль 1930-х рр.<br>3. Органічний дизайн.                                                                                                                                  | 2 |
| <b>Змістовий модуль 3. Дизайн ХХІ ст.</b>                     |                                                                                                                                                                                                                                                                  |   |
| Тема 9. Національні школи дизайну                             | 1. Американський дизайн.<br>2. Дизайн Великобританії.<br>3. Скандинавська школа.<br>4. Провідні італійські дизайнери.<br>5. Німецький неофункціоналізм<br>6. Дизайн у Франції.<br>7. Традиції та новації в японському дизайні.<br>8. Розвиток дизайну в Україні. | 2 |
| Тема 10. Дизайн епохи постмодернізму                          | 1. Стиль «Мемфіс».<br>2. Швейцарська школа.<br>3. Американський постмодерн.<br>4. Європейська Нова хвиля.                                                                                                                                                        | 2 |
| Тема 11. Сучасні концепції розвитку світового дизайну.        | 1. Функції дизайну в сучасному світі. Теорія глобального дизайну.<br>2. Цифрові технології в дизайні.<br>3. AR- та VR-технології в сучасному дизайні.                                                                                                            | 2 |

## 7. Теми практичних занять

| Тема                                                             | Зміст (план)                                                                                                                                                      | Кількість ауд. годин |
|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| <b>Модуль 1. Історія дизайну</b>                                 |                                                                                                                                                                   |                      |
| <b>Змістовий модуль 1. Становлення дизайну до початку XX ст.</b> |                                                                                                                                                                   |                      |
| Тема 1. Дизайнери у Game-дизайні                                 | Завдання 1. Висловлювання про дизайн. Обрання та презентація дизайнера та його проєктних робіт (не менше 3-х) у галузі Game-дизайну. Формат А3. Мінімум 2 аркуші. | 5                    |

|                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |    |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Тема 2. Дизайн-бюро у Game-дизайні         | Завдання 2. Обрання та презентація дизайн-бюро та їх проєктних робіт (не менше 3-х) у галузі Game-дизайну. Формат А3. Мінімум 2 аркуші.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 5  |
| <b>Змістовий модуль 2. Дизайн XX ст.</b>   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |    |
| Тема 3. Архітектори у Game-дизайні         | Завдання 3. Обрання та презентація архітектора (тобто ця людина має архітектурну освіту) та його проєктних робіт (не менше 3-х) у галузі саме Game-дизайну. Формат А3. Мінімум 2 аркуші.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 5  |
| Тема 4. Розвиток дизайну. Періодизація.    | Завдання 4. «Дизайн-ікона». За заданим шаблоном виконати добірку:<br>– об'єкти промислового дизайну, включаючи побутові прилади, гаджети, об'єкти для інтер'єру, об'єкти ювелірного дизайну, транспортні засоби і т.д.;<br>– об'єкти візуальних комунікацій, включаючи фірмові знаки, логотипи, фірмові блоки, шрифтові композиції, плакати;<br>– об'єкти мультимедійного дизайну, включаючи образні рішення персонажів комп'ютерних ігор, коміксів, маскотів (рекламні, спортивні, закладів вищої освіти і т.д.)<br>Предмети / об'єкти в різних галузях дизайну підібрати в трьох тимчасових інтервалах:<br>- 1900 - 1950-ті роки,<br>- 1950 - 2000-ті роки,<br>- 2000-ті роки по теперішній час.<br>Додати опис, історію створення та портрет дизайнера. | 5  |
| <b>Змістовий модуль 3.3 Дизайн XXI ст.</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |    |
| Тема 5. Реферативна робота по заданій темі | Завдання 5. Написання реферативної роботи по заданій темі з історії дизайну, що містить зміст, вступ, розділи, що розкривають задану тему, список бібліографічних посилань, формат А4.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 12 |

## 8. Індивідуальне завдання (ІЗ)

*не передбачено*



## 9. Методи контролю та порядок оцінювання результатів навчання

Поточний контроль:

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

Модульний контроль:

- графічний контроль (альбом практичних завдань);
- письмовий контроль (тестові контрольні роботи тощо);
- проведення кафедрального проміжного перегляду.

Підсумковий контроль засвоєння знань здійснюється у формі *екзамену* в кінці семестру, що складається з підсумкового тесту на платформі Moodle, візуальної частини і презентації реферативної роботи в середовищі Teams. 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 |
| <b>МОДУЛЬ 1</b>                         | <b>100</b>                  |        |      |                   |                    |
| <b>Змістовий модуль 1</b>               | <b>20</b>                   | 7      | -    | 8                 | 5                  |
| <b>Змістовий модуль 2</b>               | <b>20</b>                   | 7      | -    | 8                 | 5                  |
| <b>Змістовий модуль 3</b>               | <b>30</b>                   | 10     | -    | 15                | 5                  |
| <b>Індивідуальне завдання</b>           | -                           | -      | -    | -                 | -                  |
| <b>Підсумковий семестровий контроль</b> | <b>30</b>                   | -      | -    | -                 | -                  |

### Види завдань, засоби контролю і максимальна кількість балів

| <b>МОДУЛЬ 1</b>                                                                                                 |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Змістовий модуль 1.</b>                                                                                      | <b>20</b> |
| Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 1.<br>(прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем) | 1         |
| Практичне завдання 1. «Дизайнери у Game-дизайні» (формат А3)<br>(перевірка виконання практичного завдання)      | 3         |

|                                                                                                               |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Практичне завдання 2. «Дизайн-бюро у Game-дизайні» (формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)     | 3          |
| Завдання до самостійної роботи (доопрацювання та оформлення завдань «Дизайнери у Game-дизайні», формат А3)    | 4          |
| Завдання до самостійної роботи (доопрацювання та оформлення завдання «Дизайн-бюро у Game-дизайні», формат А3) | 4          |
| Графічний контроль за ЗМ 1                                                                                    | 5          |
| <b>Змістовий модуль 2.</b>                                                                                    | <b>20</b>  |
| Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 2. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)  | 1          |
| Практичне завдання 3. «Архітектори у Game-дизайні» (формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)     | 3          |
| Практичне завдання 4. «Дизайн-ікона» (формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)                   | 3          |
| Завдання до самостійної роботи (доопрацювання та оформлення завдання «Архітектори у Game-дизайні», формат А3) | 4          |
| Завдання до самостійної роботи (доопрацювання та оформлення завдання «Дизайн-ікона», формат А3)               | 4          |
| Графічний контроль за ЗМ 2 (проведення кафедрального модульного перегляду)                                    | 5          |
| <b>Змістовий модуль 3.</b>                                                                                    | <b>30</b>  |
| Усне або письмове опитування (усне опитування в Teams)                                                        | 2          |
| Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 3. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)  | 2          |
| Написання реферативної роботи по заданій темі, формат А4 (перевірка виконання практичного завдання)           | 6          |
| Завдання до самостійної роботи (доопрацювання та оформлення реферативної роботи по заданій темі, формат А4)   | 15         |
| Письмовий контроль за ЗМ 3                                                                                    | 5          |
| <b>Підсумковий контроль – екзамен</b>                                                                         | <b>30</b>  |
| Теоретична частина: екзаменаційні тести (тести в Moodle)                                                      | 10         |
| Візуальна частина: зображення об'єктів дизайну (візуальний ряд в Teams)                                       | 10         |
| Презентація реферативної роботи (усне опитування в Teams)                                                     | 10         |
| <b>ВСЬОГО ЗА МОДУЛЕМ</b>                                                                                      | <b>100</b> |

### Шкала оцінювання

| 100-бальна<br>шкала | Рівень<br>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 «Історія дизайну» для студентів спеціальності 022 Дизайн <https://dl.kname.edu.ua/course/view.php?id=2819>

2. Гервас О.Г. Історія дизайну, науки і техніки. Навчально-методичний посібник / Гервас Ольга Геннадіївна. – Умань: ФОП Жовтий О.О., 2015. 150 с. <https://shorturl.at/fyCG2>

### Рекомендована література та інформаційні ресурси

1. Крейзер І. І. Історія архітектури, містобудування, мистецтва та дизайну Стародавнього світу : конспект лекцій для студентів 1 курсу першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 191 – Архітектура та містобудування / І. І. Крейзер; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. — Вінниця : ГО «Європейська наукова платформа», 2022. — 114 с. <https://shorturl.at/gEL37>

2. 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>

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](https://www.culturology.academy/wp-content/uploads/KD19_Vergunova.pdf)

4. Вергунова Н. С. Неопластицизм та його вплив на пласт проектно-художньої культури кінця ХХ – початку ХХІ 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>

5. 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. <http://arts-series-knukim.pp.ua/article/view/247399/245942>

6. Нариси з історії українського дизайну ХХ століття : 3б. статей / Ін-т проблем сучасно-го мистецтва НАМ України ; За заг. ред. М. І. Яковлева ; Редкол. : В. Д. Сидоренко (голова), А. О. Пучков, О. В. Сіткарьова та ін. – К. : Фенікс, 2012. – 256 с. : іл. [http://mari.kiev.ua/sites/default/files/inline-images/pdfs/\\_works-istor\\_design\\_text.pdf](http://mari.kiev.ua/sites/default/files/inline-images/pdfs/_works-istor_design_text.pdf)

### **Обладнання, устаткування, програмні продукти**

Графічний редактор GIMP (free version), завантаження не потребує реєстрації:

<https://www.gimp.org/downloads/>

Графічний редактор Inkscape (free version), завантаження не потребує реєстрації:

<https://inkscape.org/release/inkscape-1.2.2/windows/64-bit/msi/?redirected=1>