

**ВИБІРКОВІ ОСВІТНІ КОМПОНЕНТИ
ОП В2"ДИЗАЙН" (МАГІСТРАТУРА)
з набору 2025 року**



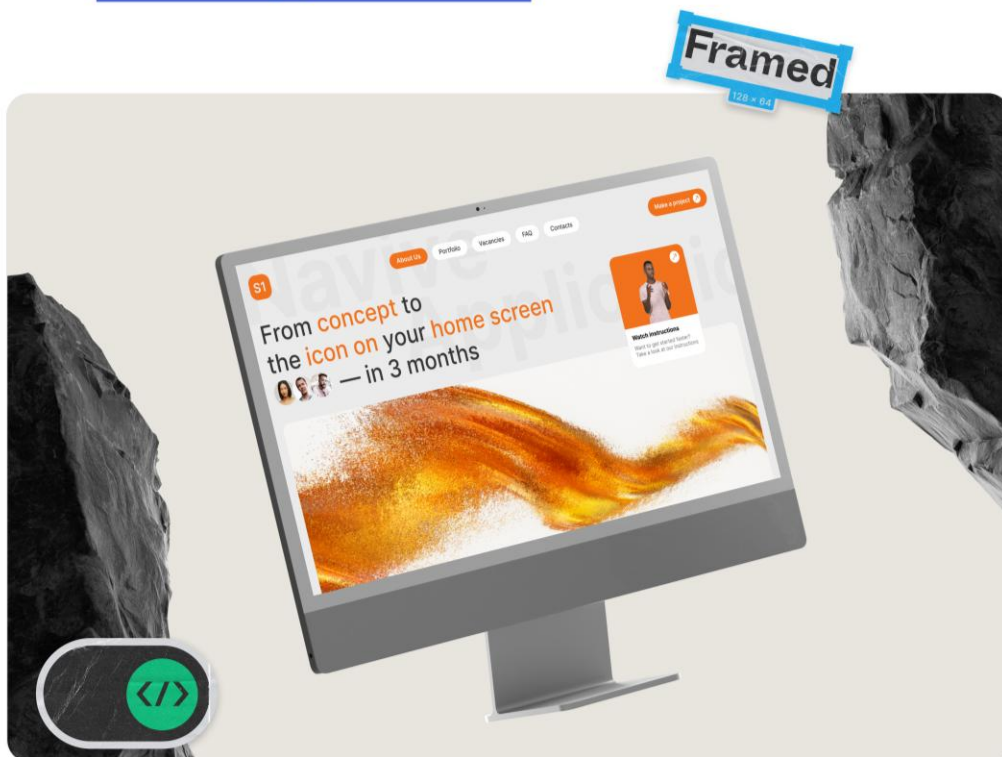
**Навчальні дисципліни за вільним вибором
здобувача вищої освіти
1 семестр :**



ВК 1	Веб-програмування та веб-дизайн
ВК 2	Візуалізація даних і статистика
ВК 3	Системи візуальної інформації у формуванні середовища
ВК 4	Проектна типографіка



Веб-розробка та веб-дизайн



Що будемо робити?



- Топовий UX/UI дизайн сайтів
- Розбиратися з HTML і CSS
- Використовувати конструктори сайтів
- Розберемо як з дизайну у Figma зробити робочий сайт

Що будете вміти?

- Самостійно створювати сучасні веб-сторінки та цілі сайти
- Робити сучасні дизайн-макети
- Працювати з кодом
- Робити адаптивні веб-сайти
- Впевнено презентувати свої роботи



Візуалізація даних і статистика

Дані самі по собі — лише цифри та таблиці. Справжню цінність вони набувають тоді, коли їх можна правильно **проаналізувати, інтерпретувати та показати**.

Ви дізнаєтесь



- Основи описової статистики
- Базові методи статистичного аналізу для дослідження даних
- Як обробляти та готувати дані для подальшої візуалізації
- Принципи хорошого дата-дизайну
- Створення інтерактивних дашбордів і візуальних звітів
- Як перетворювати складні масиви даних на прості візуальні рішення

Ви будете вміти



- Працювати з реальними наборами даних
- Створювати інтерактивні дашборди
- Презентувати результати досліджень
- Аналізувати дані з використанням статистичних методів
- Обирати оптимальні типи графіків та візуалізацій для різних задач



ВК 3

Системи візуальної інформації у формуванні середовища

Система візуальної інформації — це сукупність візуальних елементів (знаків, зображень, табло тощо), призначена для передачі інформації, полегшення навігації та створення зрозумілого простору для людей. Такі системи можуть використовуватися для відображення презентацій на екранах, як системи навігації у великих будівлях (wayfinding), а також для надання інформації через покажчики та таблички.

Основні функції систем візуальної інформації:

Навігація: Допомагають людям орієнтуватися в просторі, знаходити потрібні шляхи та зменшувати плутанину.

Передача даних: Відображають зображення, відео, текст та інші дані на екранах, відеостінах або інших візуальних носіях.

Комунікація: Передають повідомлення, підвищують видимість бренду та спрямовують людей у певному напрямку.

Розроблення систем інформації та орієнтації в оточуючому просторі стає невід'ємною частиною архітектурного та дизайнерського проєктування середовищних об'єктів.

Сучасний дизайн інтегрує інформаційні системи, формує появу нової постіндустріальної естетики й нового використання шрифтів і знаків як засобів художньої виразності. Інформаційні технології трансформують природу оточуючих об'єктів.

Візуальна мова є засобом спілкування та орієнтування і долає міжкультурні кордони у сучасному житті, насиченому значною кількістю інформації. Ефективність використання різних знаків і символів залежить від фахової підготовки дизайнерів-графіків. Поняття візуальної комунікації означає інформаційний комплекс, до якого належать вказівники орієнтації у певному просторі, системи знаків та піктограм тощо. Інформаційно-графічні компетенції є одними з ключових компетенцій дизайн-освіти



ВК 4

Проєктна типографіка

Типографіка – це одна із експериментальних сфер графічного дизайну, в якій саме шрифт є основою успішного дизайн-проєкту.

Типографіку можна вважати одночасно і наукою, і мистецтвом. У цій царині існують свої закони, які не слід ігнорувати.

Уміння дизайнера працювати зі шрифтами є показником його професіоналізму.

Типографіка – це свого роду перетворення друкованого тексту в деякий дизайн-об'єкт, який виконує функції – максимального полегшення зчитування інформації та підсилення емоційного враження від поданої інформації.

Типографіка дозволяє створювати художні образи навіть без використання ілюстрацій та образотворчої графіки – лише за допомогою моделювання та монтажу самого тексту.

Проєктна типографіка вивчає особливості візуально-образної мови типографіки в графічному дизайні та вчить використовувати її на практиці.

Дисципліна є важливою, оскільки висвітлює провідний аспект професійної діяльності графічного дизайнера – роботу з текстом завдяки шрифтовим засобам у видавничій, рекламній, пакувальній, просторовій галузі дизайну, веб-дизайну тощо.



**Навчальні дисципліни за вільним вибором
здобувача вищої освіти
2 семестр :**



ВК 5	Параметричне моделювання в дизайні
ВК 6	Принципи універсального дизайну у проєктуванні середовища
ВК 9	UI/UX дизайн
ВК 10	Моушн-дизайн
ВК 7	Сервіс-дизайн
ВК 8	Організація підприємницької діяльності в дизайні



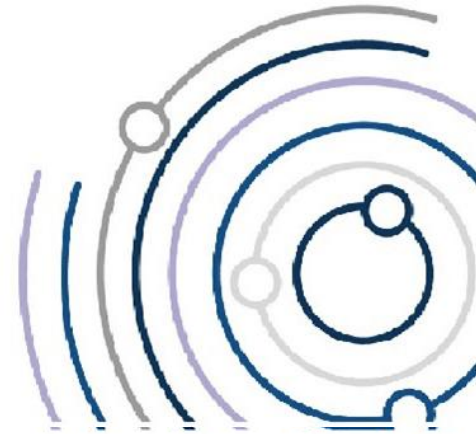
Параметричне моделювання в дизайні

Про що ви дізнаєтесь?

- Параметричне моделювання за допомогою програми NURBS 3D-моделювання Rhinoceros
- Інструмент параметричного проектування Grasshopper (для Rhino)
- Метод створення об'єктів і форм, при якому геометрія визначається за допомогою параметрів, а не вручну, а форма не "малюється", а генерується математично

Що будете вміти?

- В архітектурі: створення складних фасадів, органічних форм будівель
- У промисловому дизайні: оптимізація форми меблів, предметів інтер'єру, ювелірних виробів
- У графічному дизайні: генерація візуальних патернів, 3D-структур, інтерактивних форм



Принципи універсального дизайну у проєктуванні середовища

Про що ви дізнаєтесь?

- Підхід до створення середовища, яке є зручним і доступним для всіх людей незалежно від віку, статі, фізичних чи когнітивних особливостей
- 7 принципів універсального дизайну та їх практичне застосування:
 - ✓ 1. Справедливе використання — комфорт для різних груп користувачів
 - ✓ 2. Гнучкість у використанні — можливість обрати різні способи застосування
 - ✓ 3. Простота та інтуїтивність — легкість у розумінні та користуванні
 - ✓ 4. Інформація, що легко сприймається — подання інформації різними способами
 - ✓ 5. Толерантність до помилок — безпечність та мінімізація ризиків
 - ✓ 6. Мінімальні фізичні зусилля — легкість у виконанні дій
 - ✓ 7. Розміри та простір для доступу — зручність для людей з різними фізичними можливостями

Що будете вміти?

- Основна ідея: не адаптувати середовище під окремі групи, а проєктувати одразу так, щоб воно було зручним для всіх



Сервіс-дизайн

Що будете знати?

- ✓ основи сервіс- та продуктового дизайну;
- ✓ інструменти дослідження клієнтського досвіду;
- ✓ методи прототипування та тестування продуктів;
- ✓ підходи до створення мінімально життєздатного продукту (MVP).

Що будете вміти?

- ✓ генерувати і перевіряти ідеї продукту;
- ✓ досліджувати клієнтів і створювати карту їхньої подорожі;
- ✓ створювати прототипи та перевіряти їх на реальних користувачах;
- ✓ презентувати своє рішення й переконувати команду та клієнтів.



Організація підприємницької діяльності в дизайні

Що будете знати?

- ✓ Як відкрити власний бізнес у сфері дизайну;
- ✓ Правові основи та захист інтелектуальної власності;
- ✓ Як працює ринок дизайну та які тренди його формують;
- ✓ Стратегії розвитку бізнесу та основи брендування;
- ✓ Етичні й екологічні принципи підприємництва.

Що будете вміти?

- ✓ Розробити бізнес-план і бізнес-модель;
- ✓ Зареєструвати СПД;
- ✓ Аналізувати ринок і знайти свою нішу;
- ✓ Просувати свої послуги та працювати через фріланс-платформи;
- ✓ Керувати командою й ефективно спілкуватися з клієнтами.



UI/UX дизайн – це сучасна дисципліна на перетині технологій, креативності та психології користувача.

Чому варто обрати саме цю дисципліну?

- ✓ Актуальність на ринку праці. UI/UX спеціалісти належать до найбільш затребуваних професій у світі, адже якісний дизайн визначає успіх будь-якого цифрового продукту.
- ✓ Креативність + аналітика. Ви навчитеся поєднувати дизайн-мислення, естетику та аналіз даних користувачів для створення максимально ефективних рішень.
- ✓ Практичний фокус. Замість сухої теорії – робота з реальними кейсами, створення прототипів у Figma, тестування інтерфейсів та презентація результатів.
- ✓ Міждисциплінарність. Дизайн користувацького досвіду охоплює знання з психології, маркетингу, програмування та менеджменту.
- ✓ Можливість власного портфоліо. За час навчання ви створите низку проєктів, які можна буде показати роботодавцям або використати для стартап-ідей.

Основні теми курсу:

- Основи UI та UX: відрізняємо інтерфейс від досвіду користувача
- Принципи дизайн-мислення та користувацькі сценарії
- Основи кольору, типографії та візуальної ієрархії
- Прототипування та інструменти (Figma, Miro та ін.)
- Юзабіліті-тестування та робота з відгуками користувачів
- Тренди у сучасному дизайні (від мобільних застосунків до VR/AR)

Що ви отримаєте після курсу?

- Розуміння ключових принципів UI/UX та вміння застосовувати їх на практиці
- Навички створення інтерактивних прототипів і тестування інтерфейсів
- Персональне портфоліо з готовими кейсами
- Конкурентну перевагу на ринку праці та перспективи роботи у сфері IT, маркетингу, креативних індустрій



Моушн-дизайн

Про що ви дізнаєтесь?

- Основи анімації та принципи руху
- Роботу з камерами, світлом і матеріалами у Blender
- Створення 3D-анімацій для реклами, презентацій, інтро та освітніх продуктів
- Pipeline виробництва анімаційного продукту

Що будете вміти?

- Створювати анімацію у Blender
- Застосовувати принципи моушн-дизайну в рекламі, медіа, іграх та освіті
- Інтегрувати 2D-анімаційні елементи у 3D-проекти для більшої виразності
- Будувати власне портфоліо з моушн-дизайну



Дякую за увагу!

