



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн та архітектура	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Графічний дизайн	Рік навчання	3
Галузь знань	B2 Культура, мистецтво та гуманітарні науки	Вид дисципліни	обов'язкова
Спеціальність	B2 Дизайн	Семестри	5

ПРОЄКТУВАННЯ

Семестр 5 (осінь 2025)

01 вересня — 20 січня

Викладач	Балашова Дар'я Павлівна, викладач
E-mail	balashova.daria@ksada.org
Заняття	Згідно розкладу (Дистанційно)
Консультації	Згідно розкладу (Дистанційно)
Адреса	Дистанційно на платформі Google Meet (посилання в Google Class)
Телефон	+38-050-281-02-86: 706-28-11 (кафедра)

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Передумовою вивчення дисципліни є опанування дисциплін **«Проектна графіка»**, **«Шрифт»** та **«Композиція»**.

Студенти мають володіти базовими знаннями з композиції, кольорознавства, рисунку та основ графічного дизайну, мати початкові навички роботи з растровою і векторною графікою у **Adobe Photoshop** та **Adobe Illustrator**.

Бажаними є базові навички роботи з **типографікою, формою, кольором і композиційною організацією площини**.

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

- блокнот або скетчбук, ручка;

- матеріали для ескізування від руки: олівці, маркери, папір;
- ноутбук або планшет із доступом до мережі Інтернет;
- програмне забезпечення: **Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma.**

МЕТА КУРСУ

Метою дисципліни є формування у студентів базових професійних навичок **проектування графічного знаку та систем візуальної айдентики**, розвиток образного й концептуального мислення, вміння працювати з формою, кольором, типографікою, композицією та сіткою, а також професійно презентувати результати дизайн-проектування.

ЗАВДАННЯ КУРСУ

- засвоїти основні принципи роботи з **формою, кольором, композицією та візуальною ієрархією**;
- опанувати принципи створення **піктограм і систем графічних знаків**;
- сформувати базові навички роботи з **типографікою та шрифтовою композицією**;
- опанувати принципи проектування **знаку, логотипу та монограми**;
- навчитися використовувати **просту модульну сітку** для побудови й організації графічних елементів;
- навчитися аналізувати існуючі системи айдентики та виконувати їх **редизайн**;
- досліджувати сучасні тенденції у проектуванні логотипів та використовувати результати дослідження у власних проектних рішеннях;
- застосовувати створені елементи айдентики на **мерчі та інших носіях**;
- оформлювати завершені проекти для **Behance** та професійно презентувати результати роботи.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «**Проектування**» на 3 курсі спрямована на послідовне опанування базових принципів створення графічного знаку та систем візуальної айдентики. Навчальний процес побудований за принципом поступового ускладнення: від роботи з **абстрактною формою, кольором, піктограмою та типографікою** до проектування логотипу, монограми та системи візуальної айдентики.

У першому модулі студенти працюють з **абстрактною формою, кольором, піктограмами, шрифтовими рішеннями, власним ім'ям та монограмою**. Створені графічні рішення застосовуються на мерчі та інших носіях, а завершені проекти оформлюються для Behance.

Другий модуль спрямований на **дослідження, аналіз і трансформацію візуальної айдентики**. Студенти досліджують айдентику в реальному середовищі, виконують редизайн, аналізують актуальні тенденції у проектуванні логотипів та застосовують розроблені рішення на носіях. Завершені проекти оформлюються на Behance.

Підсумкові результати семестру систематизуються у **CV, PDF-презентації у Figma та експозиційному аркуші**.

Дисципліна викладається на **3 курсі бакалаврату** та становить **12 кредитів ECTS — 360 навчальних годин**, з яких **180 годин аудиторної та 180 годин самостійної роботи**.

Форма контролю — **модульні перегляди та підсумковий захист**.

МОДУЛІ КУРСУ

Модуль 1. Основи проектування графічного знаку та персональної айдентики.

Абстрактна форма, колір, піктограма, типографіка, знак, логотип, монограма, застосування графічних рішень на мерчі та презентація проєктів на Behance.

Модуль 2. Дослідження, редизайн та розвиток системи візуальної айдентики.

Дослідження айдентики у візуальному середовищі, редизайн, аналіз актуальних тенденцій у проектуванні логотипів, застосування айдентики на носіях та професійна презентація результатів.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна викладається **дистанційно**. Навчальна робота передбачає онлайн-заняття, практичну проєктну роботу, консультації та самостійну роботу студентів.

Практична робота включає **аналіз аналогів, ескізування від руки, пошук і розвиток графічної форми, роботу з кольором, типографікою та сіткою, створення піктограм, знаків, логотипів і монограм, розробку носіїв айдентики та презентацію завершених проєктів**.

Самостійна робота спрямована на пошук та аналіз інформації й аналогів, опрацювання навчальних матеріалів, виконання практичних завдань, ескізний пошук та доопрацювання власних проєктних рішень.

Навчальні матеріали та завдання розміщуються у **Google Classroom**, онлайн-заняття проводяться у **Google Meet**.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

1. Поза заняттями офіційним каналом комунікації є **груповий чат у Telegram**, створений старостою групи. У ньому публікується актуальна організаційна інформація та проводяться консультації щодо поточних завдань.

2. Консультації щодо ескізів і поточних робіт у чаті проводяться у **визначений день, попередньо погоджений із групою**. Кожен варіант або ескіз, поданий на консультацію, має бути **пронумерований**.
3. Викладач може надавати зворотний зв'язок текстовими, аудіо- та відеоповідомленнями, скриншотами та графічними позначками. **Аудіоповідомлення від студентів не приймаються**.
4. Персональні повідомлення щодо навчальних завдань і консультацій не розглядаються. Особисті повідомлення використовуються лише для приватних питань, зокрема повідомлення про хворобу або особисті обставини. У такому разі студент залишає у груповому чаті повідомлення **«Написав/ла в особисті повідомлення»**.
5. Готова робота завантажується до **Google Classroom** після погодження викладачем у чаті та отримання позначки **#approved**
6. Назва фінального файлу оформлюється за схемою **26_Imya_Prizvyshche_Nazva**. Ім'я та прізвище студента, назва роботи та рік створення також зазначаються на титульній сторінці роботи.
7. Для перегляду роботи подаються у форматі **JPG**, якщо умовами конкретного завдання не передбачено інше. Робочі файли **AI, PSD, FIG, ZIP, RAR** не подаються замість фінальної роботи, однак викладач може запросити оригінальний файл проєкту для перевірки.
8. Телефонувати викладачу може **лише староста групи** у разі особливої необхідності або форс-мажорних обставин. Консультації телефоном не проводяться.
9. Під час занять вітаються **власна думка, аргументоване обговорення та конструктивна професійна дискусія**. Викладач і студенти дотримуються взаємної поваги та норм професійної етики.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Присутність на онлайн-заняттях є важливою складовою навчального процесу, оскільки заняття передбачають практичну роботу, обговорення та консультації.

Якщо студент з поважних причин не може бути присутнім на занятті, він має **завчасно повідомити викладача**.

Пропущений матеріал студент опрацьовує самостійно та виконує відповідні практичні завдання. Систематичні пропуски та невиконання завдань враховуються під час підсумкового оцінювання.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Усі навчальні роботи мають бути **виконані студентом самостійно**. Плагіат, копіювання чужих дизайнерських рішень, підміна авторства та використання чужих робіт без зазначення автора і джерела **не допускаються**.

Усі сторонні матеріали, використані у проєкті, мають відповідати вимогам **авторського права та умов відповідних ліцензій**.

- **Зображення.** Дозволяється використовувати власні фотографії та ілюстрації, а також матеріали з легальних відкритих або ліцензійних ресурсів. Для сторонніх матеріалів необхідно зазначати джерело. Використання чужих авторських робіт без посилання на автора не допускається.
- **Шрифти.** Використовуються шрифти з легальних джерел: **Google Fonts, Adobe Fonts, Rentafont** та офіційних сайтів шрифтових студій. У проєкті зазначаються назва гарнітури та автор або студія. Використання неліцензійних, піратських та російських шрифтів не допускається.
- **Мокапи.** Дозволяється використовувати безкоштовні та ліцензійні мокапи з легальних ресурсів за умови зазначення джерела. Мокап є **засобом презентації власного дизайну** і не може подаватися як самостійно створена студентом робота.
- **Штучний інтелект (ШІ).** ШІ дозволяється використовувати як **допоміжний інструмент** для роботи з текстом, пошуку та структурування інформації, збору й аналізу аналогів, перекладу, редагування текстів та створення допоміжних мокапів. **Не допускається генерація за допомогою ШІ ескізів, логотипів, знаків, піктограм та готових візуальних рішень, які безпосередньо виконують навчальне завдання замість студента.** Фінальне дизайнерське рішення має бути результатом самостійної роботи студента.

У разі виявлення порушення академічної доброчесності **робота не зараховується та повертається на повторне виконання.**

РОЗКЛАД КУРСУ

Тиж день	Мод уль	Вид заняття	Зміст	Го ди н	Деталі
1	1	практичне	Вступ до курсу. Основи побудови графічного знака. Принципи роботи з геометричною формою та модульною сіткою.	6	Ескізний пошук. 2–3 базові геометричні форми.
2	1	практичне	Проектування системи абстрактних піктограм на основі простих геометричних форм і модульної сітки.	6	Набір 9–12 піктограм на обрану тему.
3	1	практичне	Колір як засіб формування графічної системи. Розробка кольорових варіантів абстрактних піктограм.	6	Кольорові абстракції на основі розробленої системи.
4	1	практичне	Взаємодія знака і типографіки. Пошук шрифтового рішення для обраних піктограм. Робота з латинкою та кирилицею.	6	Вибір 1–2 піктограм. Шрифтове рішення та логотип.

5	1	практичне	Застосування елементів айдентики на носіях. Принципи підбору та використання мокапів відповідно до характеру візуальної системи.	6	6 носіїв / мокапів.
6	1	практичне	Презентація дизайн-проєкту в цифровому середовищі. Структура та оформлення кейсу на Behance.	6	Обкладинка, опис англійською мовою, процес створення, фінальний результат.
7	1	практичне	Шрифтове проєктування власного імені. Робота з характером літер, композицією та сіткою.	6	Авторське написання власного імені українською мовою.
8	1	практичне	Основи проєктування монограми. Взаємодія ініціалів, пошук спільної пластичної мови та побудова знака на сітці.	6	Ескізний пошук та фінальна монограма.
9	1	практичне	Застосування шрифтового написання та монограми в системі персональної айдентики.	6	Розміщення монограми та імені на відповідних носіях.
10	1	практичне	Формування та презентація завершеного проєкту персональної айдентики.		
РУБІЖНИЙ КОНТРОЛЬ					
Тиждень	Модуль	Вид заняття	Зміст	Годин	Деталі
11	2	практичне	Завдання 1. Навігація навколо нас — аналіз. Дослідження навігаційних систем у міському та громадському середовищі. Аналіз піктограм, знаків, типографіки, кольору та принципів організації навігації.	6	Збір та аналіз матеріалу. 3–5 екранів PDF-презентації.
12	2	практичне	Завдання 1.1. Набір навігаційних піктограм — практичне опрацювання. Створення авторського набору навігаційних знаків на основі проведеного аналізу. Робота з єдиною графічною мовою та простою модульною сіткою.	6	Ескізний пошук → система знаків → фінальний набір навігаційних піктограм. 3–5 екранів PDF-презентації.

13	2	практичне	Завдання 2. Identity is EVERYwhere + It's TRENDY! — аналіз. Спостереження та аналіз логотипів і елементів айдентики у навколишньому та цифровому середовищі. Визначення сильних і слабких рішень. Дослідження сучасних тенденцій у дизайні логотипів за останні 5 років на професійних платформах.	6	6 вдалих + 6 невдалих прикладів; ТОП-3 найкращих і ТОП-3 найгірших з обґрунтуванням. Аналіз 1–3 актуальних тенденцій. 3–5 екранів PDF-презентації.
14	2	практичне	Завдання 2.1. Redesign — практичне опрацювання. Вибір одного з невдалих логотипів, визначених під час аналізу, та його редизайн із застосуванням одного з досліджених сучасних графічних прийомів.	6	Ескізний пошук → вибір тренду → редизайн → фінальне рішення. 3–5 екранів PDF-презентації.
15	2	практичне	Практичне застосування Redesign. Розвиток оновленої айдентики та перевірка її функціонування на різних носіях, у різних масштабах і контекстах.	6	Застосування айдентики на мерчі / мокапах. 3–5 екранів PDF-презентації.
17	2	практичне	Підсумкова PDF-презентація. Систематизація результатів Завдань 1–2 та практичного опрацювання. Об'єднання накопичених матеріалів у цілісний дизайн-проект. ТИТУЛЬНА, РОЗДІЛИ, Зміст, Колонтитули, колонцифри, підписи, різні накреслення	6	Титульний екран, структура, навігація, єдина сітка, типографіка та оформлення всіх етапів в одній графічній мові.
18	2	практичне	Фінальне доопрацювання PDF-презентації. Перевірка структури, послідовності матеріалів, якості зображень, типографіки та цілісності оформлення.	6	Фінальний PDF-файл, готовий до перегляду та захисту.
19	2	практичне	Експозиційний аркуш. Відбір ключових результатів семестру та їх композиційна організація для підсумкової експозиції.	6	Фінальний експозиційний аркуш.
20	2	практичне	Перегляд. Презентація та захист результатів роботи за модулем.	6	Підсумкова PDF-презентація + CV + експозиційний аркуш.
ПЕРЕГЛЯД, ОЦІНЮВАННЯ					

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Модуль	Форма звітності	Бали
1	Модульний перегляд	0–45
2	Модульний перегляд	0–45
1,2	Екзаменаційний перегляд	0–10
	Всього балів	100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали		Критерії оцінювання
	0–45	0–10	
A	45	10	Студент в повному обсязі опанував матеріал, продемонстрував уміння збирати та аналізувати інформацію, оригінальні графічні рішення, брав участь у конкурсах, виставках та фестивалях. Експозиційна подача акуратна, оригінальна
A	41-44	8-9	Студент в повному обсязі опанував матеріал, продемонстрував уміння збирати та аналізувати інформацію, оригінальні графічні рішення. Експозиційна подача акуратна
B	35-40	6-7	Студент в повному обсязі опанував матеріал. Експозиційна подача акуратна.
C	22-34	5-6	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки, продемонстрував відсутність творчого підходу та вміння збирати та аналізувати інформації
D	12-21	3-5	Студент не в повному обсязі опанував матеріал, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (малий обсяг, недостатні навички роботи з ПО, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з оформленням експозиції
E	1-12	1-3	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал, виконана робота має багато значних недоліків (відсутність творчого підходу, малий обсяг, недостатні навички роботи з ПО, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо).
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Студент повинен продемонструвати вміння

аналізувати проєктні завдання та застосовувати візуальні методи їхнього розв'язання з розумінням законів композиції, кольорознавства, типографіки в рамках завдання.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A
добре	82–89	B
	75–81	C
задовільно	64–74	D
	60–63	E
незадовільно	35–59	FX
незадовільно (повторне проходження неможливе)	0–34	F

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

- участь у професійних конкурсах, фестивалях, виставках та інших профільних заходах;
- перемогу або відзнаку в професійному конкурсі чи фестивалі;
- проходження додаткових професійних курсів та отримання сертифікатів за напрямками графічного дизайну, типографіки, айдентики та суміжних дисциплін;
- активну участь у навчальній та проєктній роботі групи.

Кількість додаткових балів визначається викладачем залежно від рівня заходу, результату участі та обсягу виконаної додаткової роботи.

Для підтвердження участі у конкурсі, фестивалі або виставці студент надає **сертифікат учасника, скриншот із підтвердженням прийняття / експонування роботи або фотографію з місця проведення заходу**.

Для зарахування професійного курсу необхідно надати відповідний сертифікат.

Максимальна кількість додаткових балів — 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Під час роботи над окремими завданнями викладач може рекомендувати додаткові джерела відповідно до тематики проекту.

1. Даниленко В. Я. *Дизайн : підручник*. — Харків : ХДАДМ, 2004. — 320 с.
2. Іваненко Т. О. *Шрифтовий дизайн : основи : навч. посіб.* — Харків : ХДАДМ, 2019. — 144 с.
3. Косів В. *Українська ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років : монографія*. — Київ : Родовід, 2019. — 480 с.
4. Лесняк В. І. *Графічний дизайн: основи професії*. — Київ : Bios Design Books, 2009. — 416 с.
5. Сбітнева Н. Ф. *Історія графічного дизайну : навч. посіб.* — Харків : ХДАДМ, 2014. — 224 с.
6. Победін В. О. *Знаки у графічному дизайні*. — Харків : Ранок, 2001.

ІНОЗЕМНІ ДЖЕРЕЛА

1. **Arnheim R.** *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. — Berkeley : University of California Press, 1974. — 508 p.
2. **Frutiger A.** *Signs and Symbols: Their Design and Meaning*. — New York : Van Nostrand Reinhold, 1989.
3. **Koffka K.** *Principles of Gestalt Psychology*. — New York : Harcourt, Brace & Company, 1935. — 432 p.
4. **Lupton E.** *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students*. — 2nd ed. — New York : Princeton Architectural Press, 2010. — 224 p.
5. **Meggs P. B., Purvis A. W.** *Meggs' History of Graphic Design*. — 6th ed. — Hoboken : Wiley, 2016.
6. **Müller-Brockmann J.** *Сіткові системи в графічному дизайні : посібник із візуальної комунікації для графічних дизайнерів, верстальників і 3D-дизайнерів / пер. з англ.* — Київ : ArtHuss, 2025. — 176 с.
7. **Ruder E.** *Typographie: A Manual for Design*. — Zürich : Verlag Niggli, 1967. — 240 p.
8. **Samara T.** *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. — 2nd ed. — Beverly, MA : Rockport Publishers, 2017. — 240 p.

ЕЛЕКТРОННІ РЕСУРСИ

1. **Behance.** Платформа для дослідження сучасних проєктів у сфері графічного дизайну, айдентики та професійної презентації дизайн-проєктів [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [Behance](#) (дата звернення: 16.09.2026).
2. **LogoLounge.** Професійний ресурс із дослідження сучасних тенденцій у дизайні логотипів [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [LogoLounge](#) (дата звернення: 16.09.2026).
3. **Rentafont.** Блог про шрифтовий дизайн, типографіку та сучасну шрифтову культуру [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [Rentafont Blog](#) (дата звернення: 16.09.2026).
4. **Cases.media.** «Анатомія шрифту» — цикл матеріалів із типографіки [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [Анатомія шрифту — Cases.media](#) (дата звернення: 16.09.2026).