

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну



2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ

1 курс

Спеціальність В2 Дизайн

Спеціалізація В2.01 Графічний дизайн

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Розробник

Завідувач кафедри розробника

Завідувач кафедри спеціальності

Гарант освітньої програми

Декан факультету комп'ютерних наук

Начальник НМВ

Юрій КОРНЮКОВ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ

Анжела БОЙКО

Євгенія ПОСТИКІНА

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показника	Характеристика дисципліни	
Найменування дисципліни	Дизайн-проектування	
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	
Спеціальність	В2 Дизайн	
Спеціалізація	В2.01 Графічний дизайн	
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама	
Рівень вищої освіти	Бакалавр	
Статус дисципліни	Нормативна	
Курс навчання	1	
Навчальний рік	2025/2026	
Номер(и) семестрів (триместрів):	Денна форма	Заочна форма
	2	
Загальна кількість кредитів ЄКТС/годин	3,5/105	
Структура курсу: – лекції – семінарські заняття (практичні, лабораторні, півгрупові) – годин самостійної роботи здобувачів вищої освіти	Денна форма	Заочна форма
	16	
	32	
	57	
Відсоток аудиторного навантаження	46%	
Мова викладання	українська	
Форма проміжного контролю (якщо є)	–	
Форма підсумкового контролю	залік	

2. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Мета: формування знань щодо специфіки діяльності фахівців в галузі графічного дизайну та практичних навичок роботи з широким спектром об'єктів проектування. Виконання проєктних завдань спрямовано на фахову адаптацію мислення, формування навичок генерування креативних, евристичних ідей, розвиток творчих здібностей та уявлень, отримання навичок роботи з різноманітними складовими, а також на поглиблене усвідомлення принципів і способів їх поєднання, відповідно до функціонального призначення об'єктів проектування.

Завдання:

- ознайомити з комплексними вимогами до графічної проєктно-комунікаційної діяльності;
- виявити сутнісний характер та складові такої діяльності;
- ознайомити з професійними термінами та визначеннями, що використовуються в сфері графічного дизайну;
- надати фундацію культурі сприйняття графічних творів;

- розкрити сутність процесів творення візуальних комунікацій у їх найповнішому значенні, як інтегрованого процесу, в якому поєднуються логічно-раціональне мислення і художня творчість.

Взаємозв'язки з іншими дисциплінами

Пререквізити:

базується на засвоєнні матеріалу дисципліни: «Композиція та проєктна графіка».

Пореквізити:

є базою для проходження «Навчальної практики».

В результаті вивчення дисципліни здобувач вищої освіти отримує:

Загальні компетентності:

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

СК 12. Здатність здійснювати повний цикл дизайн-проєктування, від аналізу проблеми та формування ідеї до розроблення концепції, візуалізації й презентації готового дизайн-продукту, враховуючи функціональні, естетичні та комунікаційні аспекти.

СК 17. Здатність створювати цілісні та впізнавані візуальні ідентичності, включаючи брендбуки, логотипи, фірмові стилі для компаній, продуктів і послуг, забезпечуючи їхнє послідовне застосування на всіх комунікаційних каналах.

Програмні результати навчання:

ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування.

ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.

ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.

ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН 12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

~ ПРН 20. Створювати візуальні рішення для різних медіа, включаючи друковану, цифрову та просторову графіку, з урахуванням принципів композиції, типографіки, кольору та візуальної ієрархії.

~ ПРН 24. Здійснювати повний цикл дизайн-проектування, створюючи креативні та функціональні візуальні комунікації й рекламні продукти.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Денна форма:

№	Теми	Лекції	Практичні (семінарські, лабораторні, півгрупові)	Самостійна робота
1.	Вступ. Композиція як засіб гармонізації об'єктів дизайну.	2	2	4
2.	Види композиції в дизайні. Засоби візуалізації композиції.		2	4
3.	Композиційні засоби виразності		2	4
4.	Категорії композиції. Основні закони композиції.		2	4
5.	Знакові зображення та закономірності їх утворення.	4	2	4
6.	Стилізація і формалізація як способи отримання знакових зображень.		2	4
7.	Принципи утворення знаків на основі відібраних та свідомо виявлених характеристик об'єктів у графічних зображеннях.		2	4
8.	Види знаків.		2	4
9.	Вимоги до об'єктів проєктування.	4	2	4
10.	Методи проведення проєктної діяльності.		2	4
11.	Умови упорядкування елементів графічної мови.		2	4

12.	Метроритмічні зв'язки в об'єктах проєктування.		2	4
13.	Умови утворення візуальних текстів.	2	4	4
14.	Алегорично-метафоричні трансформації у зображеннях.	4	4	5
	Всього за курсом	16	32	57

4. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

4.1. План лекцій

№	Тема заняття / план	К-сть годин
1.	Лекція 1. Вступ. Композиція як засіб гармонізації об'єктів дизайну. Формулювання понять композиції. Роль і значення композицій у професійній діяльності дизайнера. Сфери застосування графічних композицій. Характеристика важливості знань, умінь та навичок з основ композиції у професійній діяльності дизайнера. Пояснює різницю між видами композицій в дизайні, застосовуючи порівняльний аналіз. Теорія декоративно-стилізованої композиції. Поняття знакових об'єктів: симетричних, частково симетричних та асиметричних.	2
2.	Лекція 2. Знакові зображення та закономірності їх утворення. Знакові зображення, застосування стилізованих зображень у промисловій графіці і рекламі. Закономірності утворення знакових зображень. Основні відмінності стилізованих зображень від реалістичних. Створення стилізованих зображень.	4
3.	Лекція 3. Вимоги до об'єктів проєктування. Об'єкт проєктування в графічному дизайні та вимоги до нього. Проєктно-прогностична діяльність з передбачення властивостей об'єктів візуальних комунікацій та забезпеченню їх функціональних і технологічних якостей. Значення допроєктних досліджень та формування вимог до об'єктів проєктування в графічному дизайні. Графічна культура як умова ефективного представлення змістової складової в об'єктах графічного дизайну. Значення графічної культури. Критерії і вимоги до естетичного рівня представлення результатів проєктної діяльності. Вплив технічних засобів створення та обробки елементів графічної мови на формування графічної культури візуальних творів.	4
4.	Лекція 4. Умови утворення візуальних текстів.	2

	Умови утворення візуальних текстів та візуальних повідомлень та їх структурні елементи. Визначення візуального тексту та візуального повідомлення. Види текстів (зображувальні, шрифтові). Спільні та відмінні властивості. Значення системності у застосуванні елементів зображувальної мови та дотримання законів композиції в процесі укладання візуальних текстів та візуальних повідомлень.	
5.	Лекція 5. Алегорично-метафоричні трансформації у зображеннях. Алегорично-метафоричні зображення у структурі візуальних повідомлень. Визначення та властивості алегорії і метафори як прийомів образотворення. Необхідність та доречність застосування прийомів алегорично-образної трансформації об'єктів в процесі створення візуальних повідомлень. Технічні способи створення алегорично-метафоричних зображень. Фотоколаж. Формалізація на основі принципу подібності. Застосування текстурних та фактурних метонімії. Трансформація формоутворюючих складових. Співвідношення формату і зображення. Застосування алегорично-метафоричних трансформацій на зображувальних і на шрифтових елементах.	4
Всього:		16

4.2. План лабораторних занять

№	№ зан.	К-ть год.	Тема заняття
1.	1	2	Лабораторна робота №1. Створення тематичних асоціативних зображень на задані теми: порожнеча, щастя, нескінченність, вхід, соліст, сні, падіння, ізоляція, вихід. Дев'ять зображень на одному аркуші А3.
2.	2	2	Лабораторна робота №2. Тематичні асоціативні зображення на задані теми: «Я», «Птах». На одному аркуші А3 три зображення на тему «Я», та три зображення на тему «Птах».
3.	3,4	4	Лабораторна робота №3. Графічні зображення 8 акцидентних шрифтових символів (літер кириличного алфавіту) на основі предметів, або об'єктів, об'єднаних однією тематикою.
4.	5	2	Лабораторна робота №4. Лаконічне графічне зображення знака образу «Графічний дизайн». Розмір знаку – не більше 10х10 см. Кольоровий папір А3 (білий, жовтий, темно-сірий), гуаш (під кольори паперу) – біла, жовта, темно-сіра. На кожному аркуші паперу створити зображення знаку «Графічний дизайн» застосовуючи два кольори інших аркушів.
5.	6	2	Лабораторна робота №5. Графічне зображення знаку (різновид лігатури) на основі композиції з 2-х літер. Перші літери ім'я та прізвища (латиниця). (На одному аркуші два зображення - у

			відтінках сірого та колірне).
6.	7	2	Лабораторна робота №6. Створення галереї зображень, кожне з яких, засноване на одному з 10 принципів візуального дизайну. Багатосторінковий документ у форматі PDF, створений у Photopea.
7.	8	2	Лабораторна робота №7. Лаконічні чорно-білі графічні зображення (без тексту) тематичних знаків краєзнавчого музею, астрономічної обсерваторії, океанаріума.
8.	9	2	Лабораторна робота №8. Створення монохромного графічного зображення піктограми, колірною графічного зображення логотипа, емблеми для бібліотеки «ЗНАННЯ».
9.	10	2	Лабораторна робота №9. Використовуючи інформацію з теоретичного матеріалу знайти в інтернеті 6 зразків логотипів, створених на основі категорії «Два в одному» та 6 зразків логотипів, створених на основі категорії «Слово та мистецтво символу».
10.	11	2	Лабораторна робота №10. Створити за допомогою смарт-об'єктів або фільтра Photopea «Виправлення перспективи» проєктів зовнішніх вивісок та рекламних щитів. Призначення магазинів чи інших закладів – на вибір.
11.	12	2	Лабораторна робота №11. Використовуючи файл (Завдання День відкритих дверей.psd), на основі незмінних в розмірах, кольору, змісту зображувальних і текстових елементів створити композицію інформаційно-рекламного постеру «День відкритих дверей».
12.	13	2	Лабораторна робота №12. Створити власні авторські варіанти тематичних малюнків для рубрик літературного та художньо-публіцистичного журналу. Однотипний графічний стиль. Зображення у відтінках сірого. Теми: проза, поезія, майстерня, миколаївська книга, публіцистика, театр, хроніка життя, архів.
13.	14,15	3	Лабораторна робота №13. Використовуючи різні психологічні та образно-естетичні властивості кольорів, створіть колірні шрифтографічні композиції, що виражають певний художній образ. 1. Образ розкоші та багатства 2. Образ спокою 3. Образ ніжності 4. Образ напруженості 5. Образ тривоги 6. Образ суворості. Вміти обґрунтовувати необхідність впровадження різних за властивостями шрифтографічних елементів, кольору для забезпечення необхідного характеру певного художнього образу.

14.	15,16	3	Лабораторна робота №14. Створення власного зображувального знака. Композиція може складатися з будь-яких елементів, фрагментів, цільних стилізованих зображень, шрифтових символів і т. п. Оперувати зображувальними, лаконічними, стилізованими елементами, які характеризують автора, відображають його захоплення, риси характеру, темперамент тощо. Образне, знакове зображення, яке відповідає, в своїй графіці власному особистому образу, характеру, прагненням. 1-3 кольори.
Всього:		32	

4.3. Завдання для самостійної роботи

Самостійна робота №1. Створення дизайну прапора для Української археологічної експедиції та розміщення зображення на мокапі.

Самостійна робота №2. Використовуючи співвідношення форматів і зображень, створити та розмістити заголовочні написи за темами існуючих фонових зображень. Оперувати шрифтовими елементами (підбраної гарнітури), які характеризують дану тему, відображають її специфіку. Створення написів, які максимально відповідають своїй графіці (стилю, накресленню, кольору, розміру) тематичним зображенням.

4.4. Забезпечення освітнього процесу

Лекційні та лабораторні заняття проводяться в аудиторії, оснащений проектором та персональними комп'ютерами з підключенням до Інтернет для візуального супроводження, демонстрації презентацій, виконання лабораторних та самостійних робіт, комунікації та опитувань. Використовується таке програмне забезпечення: пакет Microsoft Office (Microsoft 365), FastStone Image Viewer, Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор).

5. ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ

Залік

У кінці семестру передбачений залік, що проводиться у формі тестування та виконання практичного завдання. Тестові завдання складаються з 30 питань (0,5 балів за кожну правильну відповідь) - **15 балів**.

Практичне завдання: Створення графічних ескізів тематичних знаків «Зоопарк» і «Музей історії України»

Програмне забезпечення: Photopea (онлайн-редактор). Формат файла - JPEG, 300 ppi, sRGB, A5. - **15 балів**.

Перелік питань, що виносяться на залік:

1. Напрями графічного дизайну в сучасності.
2. Види застосування графічних композицій.
3. Характерні особливості композиційних засобів виразності.
4. Приклади застосування законів композиції в дизайні, природі,

життєдіяльності людини.

5. Відчуття композиційної цілісності та виразності, а також асоціативно-образного мислення.
6. Приклади знакових зображень.
7. Основні відмінності стилізованих зображень.
8. Закономірність утворення знакових зображень.
9. Графічні засоби і техніки.
10. Візуальні носії знакової мови та використання знаків. Види знаків.
11. Приклади утворення знаків на основі відібраних.
12. Основні відмінності графічної мови зображень.
13. Пояснить, що характеризує композицію в дизайні, застосовуючи порівняльний аналіз.
14. Роль стилю шрифту та кольору в проєктуванні.
15. Основний метод дизайну.
16. Для якого стилю характерні помітні геометричні форми, яскраві кольори, використання високотехнологічних матеріалів (наприклад, ламінованого пластику), а також пряме цитування елементів історичних і авангардних стилів?
17. Ще з початку XX століття фірма «Tiffany» стала використовувати колір, як елемент власного стилю. Що це за колір?
18. Оригінальне накреслення або скорочене найменування фірми.
19. Особливості індивідуального дизайн-проєктування.
20. Складові творчого портфоліо.
21. Швидкий, лаконічний малюнок з метою передачі основних характеристик зображуваного об'єкта з натури, по пам'яті й уяві.
22. Що ставиться до засобу виразності в графіці?
23. Художньо-проєктна діяльність по створенню гармонічного й ефективного візуально-комунікативного середовища.
24. Що є найпершим зображенням у дизайн-проєктуванні?
25. Що у дизайн-проєктуванні в графіці називається антуражем?
26. Статика та симетрія.
27. Засоби в зображувальній діяльності.
28. За рахунок чого досягається гармонія в композиції?
29. Які кольори є хроматичними?
30. Що є об'ємною формою?
31. Перелічте основні види симетрії.
32. Мистецтво зображення предметів лініями й штрихами, без фарб, а також добуток цього мистецтва. Що це?
33. В образотворчих мистецтвах – декоративне узагальнення зображуваних фігур і предметів за допомогою умовних приймань, спрощення малюнка й форми, об'ємних і колірних співвідношень.
34. Яку назву має стан форми, при яким усі елементи збалансовані між собою?

- 35.Що таке композиція?
- 36.Що таке хроматичні кольори?
- 37.Яка галузь наукових знань займається вивченням властивостей і закономірностей сприйняття знакових форм?
- 38.Що таке пропорції?
- 39.Яке значення мають підготовчі ескізи?
- 40.Що таке стиль?
- 41.Що таке домінанта?
- 42.Що таке нюанс?
- 43.Що таке акцент?
- 44.Що таке контраст?
- 45.Основна функція графічного дизайну.
- 46.В якому напрямку виразити на форматі паперу найактивніший рух?
- 47.Що означає термін «абрис» в техніці рисунка?

6. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

№	Вид діяльності (завдання)	Максимальна кількість балів
1.	Лабораторна робота №1	4
2.	Лабораторна робота №2	4
3.	Лабораторна робота №3	4
4.	Лабораторна робота №4	4
5.	Лабораторна робота №5	4
6.	Лабораторна робота №6	4
7.	Лабораторна робота №7	4
8.	Лабораторна робота №8	4
9.	Лабораторна робота №9	4
10.	Лабораторна робота №10	4
11.	Лабораторна робота №11	4
12.	Лабораторна робота №12	4
13.	Лабораторна робота №13	4
14.	Лабораторна робота №14	4
13.	Самостійна робота №1	7
14.	Самостійна робота №2	7
15.	Залік	30
	Всього	100

Для зарахування лабораторних робіт здобувач має змогу надати сертифікат (або інший документ) про проходження курсів на платформах Prometheus, Coursera, Alraca Design тощо та за умови співпадіння направленості курсів блоку освітньої компоненти.

6.1. Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти на лабораторних заняттях

Якісними критеріями оцінювання роботи здобувача на лабораторному занятті є:

1. Повнота виконання завдання: елементарна, фрагментарна, неповна, повна.
2. Рівень самостійності здобувача: під керівництвом викладача, консультація викладача, самостійно.
3. Рівень навчально-пізнавальної діяльності: репродуктивний, алгоритмічний, продуктивний, творчий.

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
4 бали	Робота виконана у повному обсязі, здобувач володіє навчальним матеріалом, вільно і самостійно виконує практичні завдання, вільно розв'язує задачі як стандартним, так й оригінальним способом.
3 бали	Робота виконана у повному обсязі, однак здобувач звертався за консультаціями до викладача, вільно розв'язує задачі стандартним способом. Допускаються окремі неістотні неточності та незначні помилки.
2 бали	Здобувач виконав більшу частину поставлених у лабораторній роботі завдань, потребував допомоги викладача, при поясненні результатів не здатний до глибокого і всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, допускає істотні неточності та помилки.
1 бал	Оцінюється робота здобувача, який не володіє навчальним матеріалом, фрагментарно, поверхово розкриває послідовність практичних завдань.
0 балів	Здобувач не в змозі виконати завдання лабораторної роботи.

6.2. Критерії оцінювання самостійної роботи

Якісними критеріями оцінювання самостійних завдань здобувача є:

1. самостійність виконання завдання;
2. правильність, точність, оптимальність реалізації поставленого завдання;
3. завершеність завдання;
4. вміння захищати результати виконаного завдання.

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
7 балів	Оцінюється робота здобувача, який вільно володіє матеріалом, творче його осмислив, оперує поняттями та категоріями, вміє встановити зв'язок між теоретичною базою та практикою, залучає до відповіді самостійно опрацьовану літературу. Відповідає на додаткові запитання, наводить аргументи на підтвердження власних думок, здійснює аналіз та робить висновки.

<i>5-6 балів</i>	Оцінюється робота здобувача, який достатньо повно володіє матеріалом, орієнтується в ньому, оперує необхідним колом понять та категорій щодо самостійної роботи, вміє встановити зв'язок між теоретичною базою та практикою. Відповідь з незначною кількістю помилок, відповідає на додаткові запитання, але не має аргументованої думки, висновки не повні.
<i>3-4 бали</i>	Оцінюється робота здобувача, який виконав самостійну роботу, яка містить значну кількість недоліків і помилок, неповне висвітлення змісту питань. Здобувач володіє матеріалом і частково відповідає на додаткові питання, проте недостатньо відповідає на питання, не може зробити аргументовані висновки.
<i>1-2 бали</i>	Самостійну роботу виконано неправильно, здобувач показує істотне нерозуміння проблеми, в роботі не виконано всі завдання; або здобувач не здатен захистити результати представленої роботи.
<i>0 балів</i>	Здобувач не виконав самостійну роботу.

Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти на заліку

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
<i>14-15 балів</i>	Здобувач вищої освіти продемонстрував винятковий рівень аналітичного мислення та графічної вправності: обидва знаки («Зоопарк» та «Музей історії України») мають глибоку авторську концепцію та унікальну стилістику. Дизайн-рішення: знайдено лаконічні та впізнавані графічні метафори; знаки ідеально збалансовані за масою та ритмом. Продемонстровано високу професійну культуру: знаки залишаються читабельними при масштабуванні та працюють у монохромному виконанні.
<i>12-13 балів</i>	Представлені ескізи відзначаються високим фаховим рівнем та чітким розумінням специфіки знакової графіки: тематика обох об'єктів розкрита переконливо та зрозуміло для аудиторії. Графічно: знаки мають гарну пластику ліній та цілісну форму. Наявні лише незначні зауваження до пропорційних відношень окремих елементів або дрібні похибки в оптичних центрах знаків, що суттєво не впливають на якість проєкту.
<i>10-11 балів</i>	Практична робота виконана на належному рівні, проте містить певні композиційні або змістові неточності: ідеї знаків простежуються, але художнє рішення виглядає дещо стандартним (використання занадто очевидних символів). Технічно: наявні помилки у взаємодії форми та контрформи (негативного простору); знаки можуть бути перевантажені дрібними деталями, що заважає їх сприйняттю на відстані.
<i>8-9 балів</i>	Завдання реалізовано на базовому рівні з ознаками формального підходу до проєктування: знаки мають спрощений вигляд і позбавлені виразної індивідуальності. Графічно: відсутня ритмічна єдність елементів; у знаку «Музей історії України» або «Зоопарк» помітні

	порушення композиційної рівноваги. Помітні технічні огріхи: недбалість контурів, випадкове поєднання ліній різної товщини.
6-7 балів	Результат проектування містить критичні помилки, що вказують на недостатнє опанування принципів знакотворення: ескізи виглядають як ілюстрації, а не як лаконічні знаки. Технічно: грубі порушення в побудові форми; символіка знаків суперечить темі або не зчитується взагалі. Роботи мають незавершений вигляд, композиція розбалансована.
0-5 балів	Проект не відповідає встановленим вимогам: графічні ескізи не були розроблені самостійно (використання готових іконок з мережі). Повне ігнорування законів стилізації, лаконічності та знакової логіки. Здобувач вищої освіти не з'явився на зпалік або не надав результати практичної роботи для оцінювання.

7. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

7.1. Основні:

1. Ганоцька О.В. Графічний дизайн / О.В. Ганоцька. – Харків: ХДАДМ, 2019. – 96 с., іл.
2. Емброуз Гевін Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей /Ніл Леонард Емброуз Гевін (переклад: Марія Мельник, Вероніка Пугач). – Видавництво: ArtHuss, 2019. – 192 с.
3. Олійник О.П. Теорії та концепції дизайну [Текст] : навч. посіб. для студентів ВНЗ / О. П. Олійник ; Нац. авіац. ун-т. – Київ : Олді-Плюс : НАУ, 2020. – 255 с.
4. Синєпупова Н. Композиція: тотальний контроль. / Н Синєпупова. – Київ : ArtHuss, 2019. – 240 с.
5. GIMP (GNU Image Manipulation Program) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.gimp.org>. – Дата перегляду: 28.08.2024.
6. Inkscape [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://inkscape.org>. – Дата перегляду: 25.08.2024.
7. Photopea [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.photopea.com>. Дата перегляду: 28.08.2024.
8. Vectr [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vectr.com>. – Дата перегляду: 21.08.2024.

7.2. Додаткові:

1. Корнюков Ю.К. Роль концептуального мислення в графічному дизайні //XXVIII Всеукраїнська щорічна науково-практична конференція «Могилянські читання – 2025 : досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національний та регіональний аспекти. Дизайн : XXVII Всеукр. наук.-практ. конф. : 10–14 листоп. 2025 р., м. Миколаїв : тези / М-во освіти і науки України ; ЧНУ ім. Петра Могили. – Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2025. С. 13-15. <https://surl.li/jlalrl>
2. Корнюков Ю.К. Про важливість теорії дизайну як частини процесу проектування // Збірник тез доповідей IX Міжнародної науково-

- практичної конференції «Стан та перспективи розвитку культурологічної науки»: збірник тез доповідей / [редкол.: В. Л. Мозговий (гол. ред.) та ін.]. – Миколаїв : МФ КНУКіМ, 2023. – С. 40-43.
3. Корнюков Ю.К. Ілюстрація як домінуюча частина концепції книжкового видання// VIII Міжнародна науково-практична конференція «Стан та перспективи розвитку культурологічної науки»: збірник тез доповідей VII Міжнародної науково-практичної конференції, (22 грудня 2022 р.) / [редкол.: В. Л. Мозговий (гол. ред.) та ін.]. – Миколаїв : ВП «МФ КНУКіМ», 2022. – С. 108-112.
 4. Корнюков Ю.К. Використання комп'ютерних технологій у створенні книжкової ілюстрації / Ю. К. Корнюков // VI Міжнародна науково-практична конференція «Стан та перспективи розвитку культурологічної науки»: Збірник тез доповідей (I частина). – Миколаїв: ВП «Миколаївська філія КНУКіМ», 2020. – С.54-57.
 5. Корнюков Ю.К. Особливості підготовки фахівців у галузі плакатної графіки // Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Стан та перспективи розвитку культурологічної науки в Україні»: Збірник тез доповідей (I частина). – Миколаїв: ВП «Миколаївська філія КНУКіМ», 2019. – С. 86-90.
 6. Корнюков Ю.К. Синтез фотографії та графічного дизайну в контексті підготовки фахівців / Ю. К. Корнюков // Стан та перспективи розвитку культурологічної науки в Україні: зб. тез доповідей IV Всеукр. наук.-практ. конф. / [редкол. : Н. В. Федотова (гол. ред.) та ін.]. – Миколаїв : МФ КНУКіМ, 2018. – Ч. 1. – С. 98-103.
 7. Корнюков Ю.К. Методика основ створення ефектного логотипу / Ю. К. Корнюков // Стан та перспективи розвитку культурологічної науки в Україні : зб. тез доповідей III Всеукр. наук.-практ. конф. / [редкол.: Н. В. Федотова (гол. ред.) та ін.]. – Миколаїв : МФ КНУКіМ, 2017. – Ч. 1. – С. 97-101.