

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ

ОСВІТНЯ ПРОГРАМА

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ТА ФЕШН ІНДУСТРІЯ

другого рівня вищої освіти
спеціалізації 022.01 «Графічний дизайн»
за спеціальністю 022 «Дизайн»
галузі знань 02 «Мистецтво та культура»

ЗАТВЕРДЖЕНО ВЧЕНОЮ РАДОЮ

Голова вченої ради

_____ О. В. ПОРКУЯН

(протокол № _____ від _____ 2024 р.)

Освітня програма вводиться в дію з

«01» вересня 2024 р.

Ректор

_____ О. В. ПОРКУЯН

(наказ № _____ від _____ 2024 р.)

Київ – 2024

ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
освітньо-професійної програми
Графічний дизайн та фешн індустрія

Рівень вищої освіти	другий (магістерський)
Ступінь вищої освіти	магістр
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	022.01 Графічний дизайн

Перший проректор

_____ Дмитро МАРЧЕНКО

Схвалено Вченою Радою факультету інженерії
Протокол № 11 від 31.05.2024
Декан факультету інженерії

_____ Сергій КУДРЯВЦЕВ

Обговорено та рекомендовано на засіданні кафедри дизайну та індустрії моди
Протокол № 18 від 30.05.2024
Завідувачка кафедри дизайну та індустрії моди

_____ Галина РІПКА

Гарант освітньо-професійної програми

_____ Сергій БЕРЕЗНЕНКО

ПЕРЕДМОВА

РОЗРОБЛЕНО: Східноукраїнський національний університет імені Володимира Даля

РОЗРОБНИКИ:

Група забезпечення освітньої програми	ПІБ, науковий ступінь, вчене звання, посада	Підпис	Дата
Гарант освітньої програми	Березненко Сергій Миколайович , д.т.н., професор, професор кафедри дизайну та індустрії моди Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля		
Робоча група	Ріпка Галина Анатоліївна , к.т.н., доцент, завідувачка кафедри дизайну та індустрії моди Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля		
	Мазнєв Євген Олександрович , к.т.н., доцент, доцент кафедри дизайну та індустрії моди Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля		

РЕЦЕНЗІЇ ЗОВНІШНІХ СТЕЙКХОЛДЕРІВ

1. Цимбал О.М. – директор, дизайнер одягу та текстилю, засновник Fashion&LifeStyle бренду «HELISSEN»
2. Фролов І.В. – к. мист., директор ТОВ «Фролов ХАРТ», дизайнер бренду «FROLOV»
3. Корсуненко Г.І. – директор Будинку моди
4. Місюренко Г.В. – директор ТОВ «Рубіжанська панчішна мануфактура»
5. ТОВ «Науково-виробнича компанія Фаренгейт» (м. Київ)

1. Профіль освітньо-професійної програми Графічний дизайн та фешн індустрія

1 – Загальна інформація	
Повна назва вищого навчального закладу та структурного підрозділу	Східноукраїнський національний університет імені Володимира Даля. Кафедра дизайну та індустрії моди
Ступінь вищої освіти та кваліфікація мовою оригіналу	Ступінь вищої освіти – магістр Спеціальність – 022 Дизайн Освітня програма – Графічний дизайн та індустрія моди
Рівень вищої освіти	другий (магістерський)
Освітня кваліфікація	магістр дизайну
Кваліфікація в дипломі	Ступінь вищої освіти — Магістр Спеціальність — 022 Дизайн Спеціалізація – 022.01 Графічний дизайн Освітня програма – Графічний дизайн та фешн індустрія
Тип диплому та обсяг освітньої програми	Диплом магістра, одиничний, 90 кредитів ЄКТС.
Наявність акредитації	
Цикл/рівень	Національна рамка кваліфікації України – 7 рівень.
Передумови	Ступінь бакалавра.
Мова(и) викладання	Українська.
Строк дії сертифіката про акредитацію освітньої програми	
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	http://moodle2.snu.edu.ua/course/view.php?id=7134#section-1
1.2 – Мета освітньої програми	
Програма розроблена відповідно до місії та стратегії університету. Спрямована на підготовку фахівців, які володіють глибокими знаннями та професійними компетентностями, здатних розв'язувати складні спеціалізовані завдання в галузі графічного дизайну та комплексні проблеми дослідницько-інноваційної діяльності, проводити власні наукові дослідження щодо розробки інноваційних технологій графічного дизайну в індустрії моди.	
1.3 – Характеристика освітньої програми	
Предметна область	Об'єкти та процеси дизайну в промисловій, побутовій, суспільній, соціокультурній сферах життєдіяльності людини. Цілі навчання – формування фахівців, здатних розв'язувати складні задачі та практичні проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає проведення наукових і проектних досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог. Теоретичний зміст предметної області – поняття, концепції, принципи дизайну та їх використання для забезпечення якості предметно-просторового та візуально-інформаційного середовища, заданих властивостей та естетичних характеристик об'єктів дизайну (за спеціалізаціями). Методи, методики та технології – теорія і методологія проведення наукових та проектних досліджень у сфері дизайну; інноваційні стратегії проектування об'єктів дизайну; методика викладання мистецьких (дизайнерських) дисциплін. Інструменти та обладнання – обладнання, техніки та технології

	<p>роботи у відповідних матеріалах, сучасні програмні продукти, що застосовуються у сфері дизайну (за спеціалізаціями).</p> <p>Обов'язкові освітні компоненти – 75%, з них: практична підготовка – 16,7%, вивчення іноземної мови – 3,3%, виконання кваліфікаційної роботи – 23,3%. Дисципліни вільного вибору здобувача вищої освіти – 25 % обираються із загальноуніверситетського каталогу відповідно до затвердженої процедури в Університеті.</p>
Орієнтація освітньої програми	<p>програма орієнтована на підготовку універсальних дизайнерів, які можуть успішно працювати у сферах fashion-комунікацій, брендингу, арт-дирекції, digital fashion та графічного дизайну для індустрії моди.</p>
Основний фокус освітньо-професійної програми	<p>Програма спрямована на підготовку креативних спеціалістів у сфері графічного дизайну, які володіють сучасними технологіями візуальної комунікації та розуміють специфіку модної індустрії. Основний акцент робиться на поєднанні графічного дизайну, бренд-комунікацій та fashion-маркетингу для створення конкурентоспроможних дизайнерських рішень.</p>
Особливості програми	<p>Програма спрямована на підготовку дизайнерів, які поєднують графічне мистецтво, цифрові технології та моду. Програма має міждисциплінарний характер і орієнтована на розвиток креативного мислення, візуальної комунікації та професійних навичок у сфері fashion-дизайну.</p>
1.4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	<p>Основні сфери працевлаштування: графічний дизайн та брендинг у модній індустрії, Digital-дизайн та веб-дизайн, Fashion-ілюстрація та арт-дирекція, 3D-дизайн та digital fashion, маркетинг та рекламні комунікації, підприємництво та фріланс.</p> <p>Випускники здатні працювати у різних напрямках графічного дизайну, брендингу, цифрового мистецтва та fashion-індустрії, поєднуючи візуальну комунікацію, цифрові технології та маркетинг. Вони можуть реалізовувати себе як у традиційному дизайні, так і у сфері цифрової моди, рекламних комунікацій та fashion-tech.</p> <p>Фахівці здатні виконувати професійну роботу у сфері графічного дизайну, бренд-айдентики, digital-дизайну, рекламних комунікацій та fashion-індустрії. Вони володіють сучасними інструментами графічного моделювання, розуміють специфіку модного ринку та можуть реалізовувати творчі й комерційні проекти у різних напрямках візуального мистецтва.</p> <p>Випускники можуть будувати успішну кар'єру у дизайн-студіях, fashion-брендах, digital-агенціях, видавництвах або створювати власні проекти у сфері графічного та fashion-дизайну.</p> <p>Професійні назви робіт, які може виконувати здобувач: дизайнер-дослідник, дизайнер (художник-конструктор), дизайнер графічних робіт, дизайнер одягу, дизайнер пакування дизайнер промислових виробів та об'єктів дизайнер тканини експерт з модельної діяльності модельєр модельєр-конструктор, член колегії (художньо-експертної), керівник (студії за видами мистецтва та художньої творчості, любительського об'єднання, клубу за інтересами та ін.), викладач вищого навчального закладу, асистент, викладач професійно-технічного навчального закладу, вчитель середнього навчально-виховного закладу, науковий співробітник (методи навчання), науковий співробітник (в інших галузях навчання)</p> <p>Конкурентні переваги випускників: опанування сучасних графічних, 3D- та анімаційних інструментів (Adobe Creative Suite, Figma, CLO 3D, Blender), розуміння тенденцій fashion-індустрії та digital-дизайну.</p>

Добавлено примечание (П11): Дисципліни вільного вибору не менше 25%, мінімум 35% обсягу освітньої програми має бути спрямовано на забезпечення загальних та спеціальних (фахових) компетентностей за спеціальністю, визначених Стандартом вищої освіти.

	практичний досвід роботи з реальними клієнтами та модними брендами, креативний підхід, вміння генерувати унікальні концепції, гнучкість та здатність адаптуватися до змін у сфері моди та дизайну	
Академічні права випускників	Можливість навчання за програмами третього (освітньо-наукового, освітньо-творчого) рівня вищої освіти. Набуття додаткових кваліфікацій в системі післядипломної освіти.	
1.5 – Викладання та оцінювання		
Викладання та навчання	Використовується студентоцентроване, практикоорієнтоване навчання, самонавчання, проблемно-орієнтоване навчання. Система методів проблемно-розвиваючого навчання ґрунтується на принципах цілеспрямованості, бінарності (безпосередня взаємодія викладача та здобувача вищої освіти); її складають показовий, діалогічний, евристичний, дослідницький методи. При викладанні тематичного матеріалу відповідних освітніх компонент застосовується історичний, термінологічний, функціональний, системний, когнітивний підходи, а також узагальнення, моделювання. Форми організації освітнього процесу: лекція, практичне заняття; самостійна робота; консультації, практична підготовка.	
Оцінювання	Екзамени, заліки, опитування-дискусії, презентації, звіти, тестування, контрольні роботи, курсові (проектні) роботи, кваліфікаційна робота.	
1.6 – Програмні компетентності		
Інтегральна компетентність (ІК)	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання у сфері графічного дизайну та фешн індустрії, що передбачає застосування сучасних креативних, технологічних та комунікаційних підходів. Випускники володіють знаннями та навичками для генерації інноваційних дизайнерських рішень, візуальної айдентики та концепцій для модної індустрії, використовуючи традиційні та інноваційні технології.	
Загальні компетентності (ЗК)	ЗК 1	Здатність генерувати нові ідеї (креативність)
	ЗК 2	Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми
	ЗК 3	Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань / видів економічної діяльності)
	ЗК 4	Здатність працювати в міжнародному контексті
	ЗК 5	Здатність розробляти та керувати проектами
	ЗК 6	Здатність діяти соціально відповідально та свідомо
Спеціальні (фахові) компетентності (СК)	СК 1	Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог графічного дизайну
	СК 2	Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту
	СК 3	Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв
	СК 4	Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва і дизайну
	СК 5	Володіння теоретичними і методичними засадами навчання та інтегрованими підходами до фахової підготовки дизайнерів; планування власної науково-педагогічної діяльності
	СК 6	Здатність застосовувати у практиці дизайну виразальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій
	СК 7	Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та

Добавлено примечание ([П2]): Не змінювати, відповідно до стандарту

	живопису у сфері дизайну, а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.
СК 8	Здатність вести ефективну економічну діяльність у сфері дизайну
СК 9	Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги)
СК 10	Вміння переконливо демонструвати споживачу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту
<i>Компетентності, визначені закладом вищої освіти (ЗНУ)</i>	
СК-11	Здатність володіння навичками використання сучасних програм з комп'ютерної графіки для створення об'єктів дизайну
СК-12	Здатність вести ділову комунікацію в професійній сфері, у т.ч. з іноземними партнерами
СК-13	Володіння основними принципами візуалізації інформації
СК-14	Здатність до організації пошуково-дослідної та проєктної роботи
СК-15	Знання теорій, принципів, методів роботи графічного дизайнера у сфері фешн індустрії
СК-16	Вміння прогнозувати тенденції розвитку фешн індустрії <i>визначати, аналізувати,</i>

Добавлено примечание ((ПЗ)): Можна 1-2-3 компетентності додати відповідно до дисциплін, які будуть в навчальному плані. Кожна дисципліна навчального плану повинна забезпечувати 1-2 компетентності! Якщо з вищеперахованих компетентностей немає таких, які б забезпечували якусь дисципліну, треба додати компетентність під конкретну дисципліну. Це нормально- унікальність освітньої програми

7 – Програмні результати навчання

ПРН 1	Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах
ПРН 2	Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.
ПРН 3	Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня
ПРН 4	Представляти результати діяльності у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами
ПРН 5	Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту.
ПРН 6	Формувати проєктні складові у межах проєктних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності
ПРН 7	Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну
ПРН 8	Здійснювати передпроєктний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проєктування; формулювати авторську концепцію проєкту
ПРН 9	Застосовувати методику концептуального проєктування та здійснювати процес проєктування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну
ПРН 10	Критично опрацьовувати художньо-проєктний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю
ПРН 11	Визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямків з урахуванням генезису сучасного художнього процесу в дизайні; мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури
ПРН 12	Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати правила оформлення прав інтелектуальної власності
ПРН 13	Обирати оптимальні методи викладання матеріалу студентській аудиторії в межах фахових компетентностей; вміти програмувати, організувати та здійснювати навчально-методичне забезпечення фахових дисциплін
ПРН 14	Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом у сфері графічного дизайну
ПРН 15	Представляти концептуальне рішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій,

	застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні проєктних завдань у сфері графічного дизайну
ПРН 16	Формувати дизайн-маркетингову стратегію позиціонування та просування продуктів дизайну (товарів і послуг) на внутрішньому та глобальному ринках
ПРН 17	Управляти процесом вироблення продукту дизайну (товарів і послуг) на різних етапах брендингу та ребрендингу у сфері графічного дизайну
ПРН 18	Планувати професійну діяльність у сфері дизайну відповідно до потреб і запитів суспільства та ринку; провадити підприємницьку діяльність у сфері дизайну
ПРН 19	Застосовувати методологію наукових досліджень у процесі теоретичного і практичного аналізу; узагальнювати результати дослідження та впроваджувати їх у дизайнерську практику; виявляти практичні та теоретичні особливості наукової гіпотези
ПРН 20	Застосовувати сучасні програмні засоби для створення, редагування та візуалізації графічних елементів у дизайнерських фешн проєктах, використовуючи Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW тощо
ПРН 21	Застосовувати теорії, принципи та методи графічного дизайну для розробки візуальних концепцій та створення графічних матеріалів у сфері фешн індустрії, включаючи модні ілюстрації, брендинг та рекламні матеріали
ПРН 22	прогнозувати тенденції розвитку фешн індустрії, визначати та аналізувати впливові фактори, застосовуючи сучасні методи дослідження та аналітичні інструменти

Добавлено примечание ([П4]): Можна 1-2-3 ПРН додати відповідно до дисциплін, які будуть в навчальному плані. Кожна дисципліна навчального плану повинна забезпечувати 1-2 ПРН! Якщо з вищеперахованих ПРН немає таких, які б забезпечувались якоюсь дисципліною, треба додати ПРН під конкретну дисципліну. Це нормально- унікальність освітньої програми

8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми

Кадрове забезпечення	Всі науково-педагогічні працівники, що забезпечують освітню програму за кваліфікацією, відповідають профілю і напрямку освітніх компонентів, що викладаються; мають необхідний стаж науково-педагогічної роботи та досвід практичної роботи. В процесі організації навчання залучаються професіонали з досвідом дослідницької/ управлінської/інноваційної/творчої роботи та/або роботи за фахом.
Матеріально-технічне забезпечення	Матеріально-технічне забезпечення дозволяє повністю забезпечити освітній процес протягом всього циклу підготовки за освітньою програмою. Стан приміщень засвідчено санітарно-технічними паспортами, що відповідають чинним нормативним актам.
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	Програма повністю забезпечена навчально-методичним комплексом з усіх компонентів освітньої програми, наявність яких представлена у модульному середовищі освітнього процесу Університету.

9 – Академічна мобільність

Національна кредитна мобільність	Передбачає можливість академічної мобільності, що забезпечує набуття загальних та/або фахових компетентностей.
Міжнародна кредитна мобільність	Програма розвиває перспективи участі та стажування у науково-дослідних проєктах та програмах академічної мобільності (вказати з якими країнами). Виконується в активному дослідницькому середовищі.
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	Навчання іноземних здобувачів вищої освіти здійснюється за акредитованими освітніми програмами.

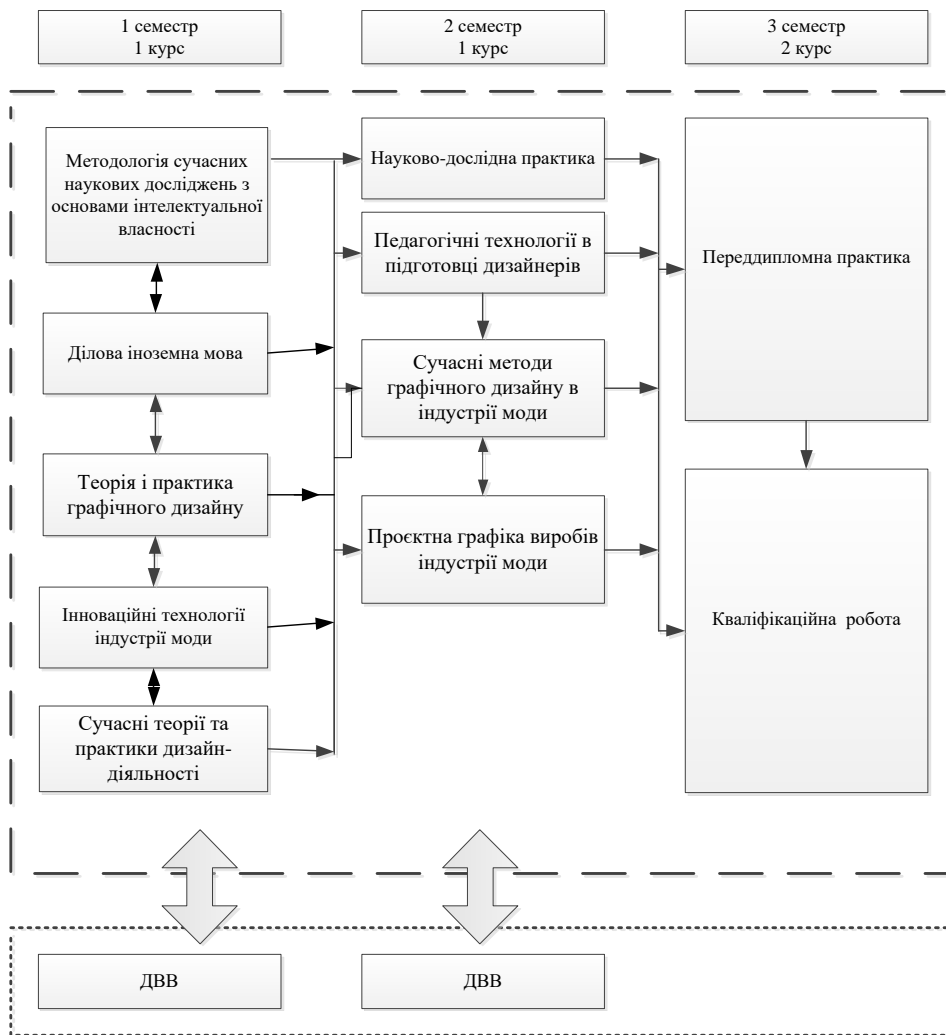
Добавлено примечание ([П5]): Якщо є академічна мобільність, але повинна бути

2. Перелік компонентів освітньо-професійної програми та їх логічна послідовність

2.1 Перелік компонентів освітньо-професійної програми

Код	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові роботи, практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумкового контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОП			
Цикл загальної підготовки			
OK 1	Іноземна мова	3	залік
OK 2	Методологія та організація наукових досліджень	3	залік
OK 3	Сучасні технології графічного дизайну	6	екзамен
OK 4	Інноваційні технології фешн індустрії	3	екзамен
OK 5	Організація проектної діяльності	9,5	екзамен
OK 6	Сучасні методи проектування графічного дизайну	5	екзамен
OK 7	Брендинг у фешн індустрії	3	залік
OK 8	Курсовий проєкт з проектної діяльності дизайнера	1,5	екзамен
	Всього	34	
Практична підготовка			
OK 9	Науково-дослідна	6	залік
OK 10	Переддипломна	9	залік
	Всього	15	
OK 11	Кваліфікаційна робота	21	екзамен
Загальний обсяг обов'язкових компонентів		70	
Вибіркові компоненти ОП			
ДВВС	Дисципліни вільного вибору	20	залік
Загальний обсяг вибіркового компонентів		20	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЇ ПРОГРАМИ		90	

2.2. Структурно-логічна схема освітньо-професійної програми Графічний дизайн в індустрії моди



OK 8													*							
OK 9	*						*												*	
OK 10			*						*	*					*					
OK 11	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Добавлено примечание ([П10]): Кожний ПНР повинен забезпечувати одну чи кілька ОК! Обов'язково!

Добавлено примечание ([П11]): Не змінювати!

