

## ОПИС ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

### «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ТА ФЕШН ІНДУСТРІЯ»

**Рівень вищої освіти:** другий (магістерський), відповідає сьомому кваліфікаційному рівню Національної рамки кваліфікацій України

**Код і назва галузі знань:** 02 «Культура і мистецтво»

**Код і назва спеціальності:** 022 Дизайн

**Код і назва спеціалізації:** 022.01 Графічний дизайн

**Опис предметної області:**

**Об'єкт вивчення:** 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 роботи у відповідних матеріалах, сучасні програмні продукти, що застосовуються у сфері дизайну (за спеціалізаціями)

**Мета освітньої програми:** Програма розроблена відповідно до місії та стратегії університету. Спрямована на підготовку фахівців, які володіють глибокими знаннями та професійними компетентностями, здатних розробляти/розв'язувати спеціалізовані

завдання графічної візуалізації рішень в фешн індустрії, проводити власні дослідження щодо розробки інноваційних технологій графічного дизайну.

**Тип освітньої програми:** освітньо-професійна

**Тип диплому:** одиничний

**Мова викладання:** українська

**Кількість кредитів:** 90 кредитів ЄКТС

**Форми здобуття освіти та розрахункові строки виконання за кожною з них:** інституційна. Розрахунковий строк виконання освітньої програми за інституційною формою становить 1 рік 4 місяця.

**Вимоги до освіти осіб, які можуть розпочати навчання:** на основі освітнього ступеня бакалавр, спеціаліст або магістр здійснюється за результатами зовнішнього незалежного оцінювання в порядку, визначеному законодавством; на основі НРК 6 та НРК 7. За умови, що попередній рівень отримано в іншій країні, необхідна нострифікація

**Компетентності та програмні результати навчання, які дають право на  
присудження/присвоєння визначеної освітньою програмою освітньої  
кваліфікації:**

| Загальні компетентності (ЗК)                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ЗК.01 Здатність генерувати нові ідеї (креативність)                                                                                                                                |
| ЗК.02 Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми                                                                                                                            |
| ЗК.03 Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань / видів економічної діяльності)                             |
| ЗК.04 Здатність працювати в міжнародному контексті                                                                                                                                 |
| ЗК.05 Здатність розробляти та керувати проєктами                                                                                                                                   |
| ЗК.06 Здатність діяти соціально відповідально та свідомо                                                                                                                           |
| Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК)                                                                                                                                 |
| СК.01 Здатність здійснювати концептуальне проєктування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог графічного дизайну |

СК.02 Здатність проведення проєктного аналізу усіх впливових чинників і складових проєктування та формування авторської концепції проєкту

СК.03 Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв

СК.04 Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва і дизайну

СК.05 Володіння теоретичними і методичними засадами навчання та інтегрованими підходами до фахової підготовки дизайнерів; планування власної науково-педагогічної діяльності

СК.06 Здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій

СК.07 Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису у сфері дизайну, а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій

СК.08 Здатність вести ефективну економічну діяльність у сфері дизайну

СК.09 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

***Компетентності, визначені закладом вищої освіти***

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 Вміння прогнозувати тенденції розвитку фешн індустрії

## Програмні результати навчання

- ПРН.01 Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах
- ПРН.02 Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.
- ПРН.03 Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня
- ПРН.04 Представляти результати діяльності у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами
- ПРН.05 Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєкту.
- ПРН.06 Формувати проєктні складові у межах проєктних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності
- ПРН.07 Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну
- ПРН.08 Здійснювати передпроєктний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проєктування; формулювати авторську концепцію проєкту
- ПРН.09 Застосовувати методiku 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, організовувати 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
- Програмні результати навчання, визначені закладом вищої освіти
- ПРН.18 Застосовувати сучасні програмні засоби для створення, редагування та візуалізації графічних елементів у дизайнерських фешн проєктах, використовуючи Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW тощо
- ПРН.19 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.20 Прогнозувати тенденції розвитку фешн індустрії, визначати та аналізувати впливові фактори, застосовуючи сучасні методи дослідження та аналітичні інструменти

**Форми атестації здобувачів вищої освіти (відповідно до стандарту):**

Атестація здобувачів ступеня вищої освіти «Магістр» здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи.

Кваліфікаційна робота має передбачити самостійне розв’язання складної задачі або комплексної проблеми у галузі дизайну, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.

У кваліфікаційній роботі не може бути академічного плагіату, фальсифікації.

Кваліфікаційна робота має бути розміщена на сайті закладу вищої освіти або його структурного підрозділу, або у репозитарії закладу вищої освіти.

**Перелік обов’язкових освітніх компонентів, їх логічна послідовність:**

| Освітній компонент (ОК) | Компонента освітньої програми (навчальна дисципліна, курсовий проєкт (робота), практика, кваліфікаційна робота) |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.1.01                  | Сучасні технології графічного дизайну                                                                           |
| 1.1.02                  | Інноваційні технології фешн індустрії                                                                           |
| 1.1.03                  | Організація проєктної діяльності                                                                                |
| 1.1.04                  | Методологія та організація наукових досліджень                                                                  |
| 1.1.05                  | Брендинг у фешн індустрії                                                                                       |
| 1.1.06                  | Сучасні методи проєктування графічного дизайну                                                                  |
| 1.2.01                  | Курсовий проєкт з проєктної діяльності дизайнера                                                                |
| 1.3.01                  | Виробнича                                                                                                       |
| 1.3.02                  | Переддиплома                                                                                                    |
| 1.4.01                  | Виконання та захист кваліфікаційної роботи                                                                      |
| 2.01                    | Вибіркова дисципліна 1                                                                                          |
| 2.02                    | Вибіркова дисципліна 2                                                                                          |
| 2.03                    | Вибіркова дисципліна 3                                                                                          |
| 2.04                    | Вибіркова дисципліна 4                                                                                          |
| 2.05                    | Вибіркова дисципліна 5                                                                                          |

## Посеместрова структурна схема освітньої-професійної програми підготовки

| Семестри                                       |                                                  |                                                               |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| 1                                              | 2                                                | 3                                                             |
| Методологія та організація наукових досліджень | Брендинг у фешн індустрії                        |                                                               |
| Інноваційні технології фешн індустрії          | Сучасні методи проєктування графічного дизайну   |                                                               |
| Організація проєктної діяльності               | Організація проєктної діяльності                 |                                                               |
| Сучасні технології графічного дизайну          | Вибіркова ОК 1                                   |                                                               |
|                                                | Вибіркова ОК 2                                   | Вибіркова ОК 4                                                |
|                                                | Вибіркова ОК 3                                   | Вибіркова ОК 5                                                |
| Практична підготовка                           |                                                  |                                                               |
| Виробнича                                      |                                                  | Переддипломна практика                                        |
| Курсові проєкти і роботи, атестація            |                                                  |                                                               |
|                                                | Курсовий проєкт з проєктної діяльності дизайнера | Підготовка і захист випускної кваліфікаційної роботи магістра |

**Можливості працевлаштування:** 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.

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. 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 проєкти у різних напрямках візуального мистецтва.

Випускники можуть будувати успішну кар'єру у дизайн-студіях, fashion-брендах, digital-агенціях, видавництвах або створювати власні проєкти у сфері графічного та fashion-дизайну.

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)

Конкурентні переваги випускників: опанування сучасних графічних, 3D- та анімаційних інструментів (Adobe Creative Suite, Figma, CLO 3D, Blender), розуміння тенденцій fashion-індустрії та digital-дизайну, 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.

**Процедури присвоєння професійних кваліфікацій (у разі їх присвоєння):**  
присвоєння професійної кваліфікації за даною освітньою програмою не передбачено.