

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: В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки»

Код і назва спеціальності: В2 Дизайн

Код і назва спеціалізації: В2.01 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 проекти 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.