

ТРАНСФОРМАЦІЯ В ДИЗАЙНІ

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	Магістр
Кафедра (за якій закріплена дисципліна)	кафедра графічного дизайну
Термін вивчення (курс / семестр)	VII семестр (IV курс)
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова 180 годин (лекції 44, практичні заняття – 46 годин, самостійна робота – 90 годин)

Мета дисципліни: *сформувати у магістрантів цілісне розуміння методологічних засад емпіричного дослідження та логічно-структурованого підходу у графічному дизайні як інструментів вдосконалення дизайнерського мислення, візуального аналізу та побудови концептуально обґрунтованих рішень.*

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

ЗНАТИ:

- основи емпіричних методів у графічному дизайні: спостереження, аналіз кейсів, тестування рішень у реальних середовищах;
- поняття емпіричного підходу як системи логічного, структурованого і концептуального проектування візуальних рішень;
- відмінності між інтуїтивними та раціонально обґрунтованими підходами до дизайну;
- сучасні принципи формалізації дизайн-процесів: моделювання, гіпотези, верифікація і дизайн-результат;
- взаємозв'язок між філософськими підходами до творчості та їхнім практичним застосуванням у дизайні;
- ключові параметри оцінки дизайну через емпіричні методи: ефективність, сприйняття, читаємість, інтерпретація;
- основні терміни: емпіризм, гіпотеза, верифікація, дизайн-система, тестування, логічна послідовність.

ВМІТИ:

- здійснювати пошук та системний аналіз візуальних рішень із застосуванням емпіричних підходів;
- формулювати дизайн-завдання з позиції логічного моделювання процесу;
- аргументовано обирати інструменти та методи проектування відповідно до гіпотези про ефективність дизайну;
- перевіряти дизайн-гіпотези шляхом практичного тестування (А/В-тестування, аналіз сприйняття, порівняльне оцінювання);
- створювати дизайн-рішення з дотриманням чіткої структури, етапності, логіки й обґрунтованості;
- презентувати результати дослідження графічного рішення з поясненням причинно-наслідкових зв'язків;
- працювати з даними користувацького досвіду (UX-дослідження, інтерпретація результатів) для подальшого удосконалення візуальних рішень;
- інтегрувати раціональні й практичні підходи у формування креативних дизайн-систем.

Короткий зміст дисципліни (перелік тем):

Тема 1. Поняття емпіризму в дизайні: спостереження, досвід, практика як основа творчого рішення.

Тема 2. Інструмент мислення: структурна логіка, етапність, обґрунтованість у процесі проектування.

Тема 3. Дизайн-гіпотеза: формулювання і перевірка припущень у візуальній комунікації.

Тема 4. Методи емпіричної перевірки графічних рішень: фокус-групи, А/В-тестування, інтерпретація реакцій.

Тема 5. Аналіз візуальних кейсів: виявлення схоластичних структур у сучасному дизайні.

Тема 6. Створення дизайн-систем на основі логічної моделі: правила, шаблони, варіанти.

Тема 7. Роль контексту у визначенні ефективності графічного рішення. Тестування у різних середовищах.

Тема 8. Формалізація творчості: чи можна виміряти якість дизайну? Критерії, підходи, методології.

Тема 9. Проєктування в типографії, композиції, кольорі: побудова ієрархії та ритму.

Тема 10. Побудова презентаційного мислення: як презентувати логіку візуального рішення через аргументацію.

Тема 11. Сучасні цифрові інструменти для емпіричного аналізу дизайну (аналітика, UX-метрики, інтерфейсні дослідження).

Тема 12. Індивідуальний кейс-проєкт: побудова візуального рішення на основі логічної схеми, перевірки гіпотези та підготовки до захисту.

Форма підсумкового контролю: диференційований залік

Автор програми (викладацький склад який буде забезпечувати викладання курсу): Костенко Ігор Олегович, к.т.н., доцент кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука,