

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ

ЗАТВЕРДЖЕНО

на засіданні кафедри
мультимедійних систем і технологій
Протокол № 17 від 22.08.2025 р.

ПОГОДЖЕНО

Проректор з навчально-методичної роботи

_____ Каріна НЕМАШКАЛО

ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ

робоча програма навчальної дисципліни (РПНД)

Галузь знань
Спеціальність
Освітній рівень
Освітня програма

G "Інженерія, виробництво та будівництво"
G20 "Видавництво та поліграфія"
перший (бакалаврський)
"Технології електронних мультимедійних видань"

Статус дисципліни
Мова викладання, навчання та оцінювання

обов'язкова
українська

Розробник:
д.е.н., доцент

Людмила ПОТРАШКОВА

Завідувач кафедри
мультимедійних систем
і технологій

Олександр ПУШКАР

Гарант програми

Людмила ПОТРАШКОВА

Харків
2026

ВСТУП

Навчальна дисципліна "Основи композиції та дизайну" присвячена вивченню та застосуванню принципів графічного дизайну, які визначають, як ефективно організовувати вербальну та невербальну інформацію у поліграфічних і електронних виданнях (на постерах і веб-сайтах, у буклетах і презентаціях тощо).

Розроблення графічного дизайну – це творча захоплююча діяльність, спрямована на вибір візуальної форми передачі заданого змісту. Тому навчальна дисципліна "Основи композиції та дизайну" є не тільки корисною, але й цікавою: на заняттях з цієї дисципліни студенти виконують багато творчих завдань.

Метою викладання навчальної дисципліни є формування в студентів системи знань, умінь і навичок із застосування теоретичних основ художньої композиції та графічного дизайну у сфері розроблення поліграфічних і електронних мультимедійних видань.

Предметом вивчення в рамках даної навчальної дисципліни є принципи, засоби та прийоми створення графічної композиції, а також принципи, засоби та прийоми художнього оформлення поліграфічних і електронних видань.

Об'єктом навчальної дисципліни є процес проєктування дизайну друкованих і електронних видань.

Завдання навчальної дисципліни:

формування в студентів компетентностей створювати графічні композиції відповідно до заданих комунікаційних цілей;

формування в студентів компетентностей проєктувати дизайн поліграфічних і електронних мультимедійних видань;

розвиток у студентів образного мислення та креативності.

В результаті вивчення дисципліни "Основи композиції та дизайну" студенти зможуть так організовувати інформацію у поліграфічних і електронних виданнях, що вона буде привертати увагу, легко сприйматися, запам'ятовуватися та сприяти досягненню поставлених цілей.

Так як графічний дизайн має справу з організацією сукупності графічних компонентів, то він використовує принципи та прийоми побудови графічної композиції. Ці принципи та прийоми є загальними для усіх напрямів графічного дизайну. Вони вивчаються у *першому змістовому модулі дисципліни*.

У той же час кожний напрям графічного дизайну має свою специфіку. Технології конкретних напрямів графічного дизайну вивчаються у *другому змістовому модулі дисципліни*.

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна визначено в табл. 1.

Таблиця 1

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна

Результати навчання	Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач вищої освіти
1	2
ПР04	СК-12

1	2
ПР07	ЗК-2, ЗК-3, ЗК-4, СК-12
ПР08	СК-12
ПР09	ЗК-3, ЗК-4, СК-12
ПР11	ЗК-2, ЗК-3, ЗК-4, СК-12
ПР17	СК-12
ПР22	ЗК-4, СК-5, СК-12

де, ПР04. Організовувати свою діяльність для роботи автономно та в команді.

ПР07. Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації

ПР08. Забезпечувати якість друкованих і електронних видань, пакувань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПР09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.

ПР11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.

ПР17. Розробити дизайн друкованих та електронних видань, зокрема UI/UX дизайн.

ПР22. Створювати графічний фірмовий стиль.

ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК-4. Здатність приймати обґрунтовані рішення.

СК-5. Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних видань, пакувань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.

СК-12 Здатність до застосовування основ художньої композиції, графічного дизайну та UI/UX дизайну при розробці електронних та друкованих видань.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Загальні принципи художньої композиції та графічного дизайну

Тема 1. Знайомство з графічним дизайном

1.1. Що таке графічний дизайн?

1.2. Що таке дизайн?

Тема 2. Принципи побудови композиції

2.1. Поняття композиції.

2.2. Принципи побудови графічної композиції.

Тема 3. Прийоми побудови композиції

3.1. Прийоми побудови композиції: симетрія та асиметрія; ритм і метр; контраст і нюанс; акцент; стилізація; прийоми передавання глибини простору.

3.2. Властивості композиції: статичність і динамічність; замкнутість і відкритість.

Тема 4. Колір у композиції

4.1. Колір і його характеристики.

4.2. Гармонійні поєднання кольорів.

4.3. Типи колориту.

4.4. Взаємний вплив кольорів.

4.5. Психологія кольору.

Тема 5. Форма та шрифт у композиції

5.1. Психологія форми.

5.2. Функції шрифту у композиції.

5.3. Класифікація шрифтів.

Тема 6. Стильові напрями у графічному дизайні

6.1. Стельові напрями XX століття.

6.2. Стельові напрями XXI століття.

Тема 7. Технологія дизайнерського проєктування

7.1. Етапи проєктування в графічному дизайні.

7.2. Методи активізації творчого мислення в графічному дизайні.

Змістовий модуль 2. Окремі напрями графічного дизайну

Тема 8. Дизайн друкованих видань

8.1. Етапи проєктування дизайну друкованого видання.

8.2. Модульна сітка.

8.3. Різні стилі верстки тексту.

8.4. Помилки верстки.

Тема 9. Дизайн електронних видань і веб-сайтів

9.1. Вимоги юзабіліті до дизайну електронних документів.

9.2. Вимоги юзабіліті до веб-навігації.

9.3. Етапи проєктування дизайну сайту.

9.4. Типова структура лендингу.

9.5. Створення макету та прототипу лендингу у графічному редакторі Figma

Тема 10. Дизайн користуваельницького інтерфейсу

10.1. Що таке користуваельницький інтерфейс?

10.2. Основні вимоги до користуваельницького інтерфейсу.

- 10.3. Дизайнерські прийоми створення зрозумілого інтерфейсу: метафора, аффорданс, стандарт.
- 10.4. UI/UX дизайн.

Тема 11. Айдентика

- 11.1. Що таке графічний фірмовий стиль?
- 11.2. Що таке логотип? Термінологія.
- 11.3. Принципи розроблення фірмових знаків і логотипів.
- 11.4. Етапи розроблення графічного стилю

Тема 12. Відповідальний дизайн

- 12.1. Соціальна відповідальність у дизайні друкованих видань.
- 12.2. Соціальна відповідальність у дизайні електронних видань.

Перелік лабораторних занять за навчальною дисципліною наведено в табл. 2.

Таблиця 2

Перелік лабораторних занять / завдань

Назва теми та / або завдання	Зміст
Лабораторна робота 1	Створення й аналіз графічної композиції з примітивів.
Лабораторна робота 2	Застосування прийомів, кольорів, шрифтів і стилю в композиції
Лабораторна робота 3	Дизайн постера
Лабораторна робота 4	Дизайн лендингу
Лабораторна робота 5	Розроблення графічного фірмового стилю

Перелік самостійної роботи за навчальною дисципліною наведено в табл. 3.

Таблиця 3

Перелік самостійної роботи

Назва теми та / або завдання	Зміст
Самостійна робота до теми 1	Розвиток образного мислення
Самостійна робота до теми 2	Аналіз порушень принципів графічної композиції
Самостійна робота до теми 3	Стилізація з використанням стильових напрямів українського народного мистецтва
Самостійна робота до теми 4	Візуалізація абстрактного поняття за допомогою кольору та форми
Самостійна робота до теми 5	Візуалізація абстрактного поняття за допомогою шрифту
Самостійна робота до теми 6	Аналіз прикладів стильових напрямів
Самостійна робота до теми 7	Створення візуальних метафор
Самостійна робота до теми 8	Аналіз прикладів швейцарського стилю у дизайні друкованих видань
Самостійна робота до теми 9	Аналіз прикладів швейцарського стилю у вебдизайні
Самостійна робота до теми 10	Виявлення порушень вимог юзабіліті на вебсайтах
Самостійна робота до теми 11	Візуалізація абстрактних понять за допомогою символів

Кількість годин лекційних, лабораторних занять та годин самостійної роботи наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

У процесі викладання навчальної дисципліни "Основи композиції та дизайну" для набуття визначених результатів навчання, активізації освітнього процесу передбачено застосування таких методів навчання, як:

словесні: лекція-візуалізація (Теми 1–12); лекція-діалог (Теми 1–12); проблемна лекція (Теми 1, 4, 9, 12); лекція із застосуванням ігрових методів (Теми 1, 7, 11 тощо);

наочні (демонстрація, Теми 1–12);

практичні (лабораторні заняття, Теми 1–12);

мозкові атаки (Теми 7, 11);

конкурси та виставки студентських робіт (лабораторні роботи 1–5).

ФОРМИ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ

Університет використовує 100 бальну накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти.

Поточний контроль здійснюється під час проведення лекційних та лабораторних занять, має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів. Для дисциплін з формою семестрового контролю екзамен (іспит): максимальна сума – 60 балів; мінімальна сума, що дозволяє здобувачу вищої освіти скласти екзамен (іспит) – 35 балів.

Підсумковий контроль з навчальної дисципліни "Основи композиції та дизайну" проводиться у формі семестрового екзамену (іспиту). Складання семестрового екзамену (іспиту) здійснюється під час екзаменаційної сесії.

Максимальна сума балів, яку може отримати здобувач вищої освіти під час екзамену (іспиту) – 40 балів. Мінімальна сума, за якою екзамен (іспит) вважається складеним – 25 балів.

Підсумкова оцінка за навчальною дисципліною визначається для дисциплін з формою семестрового контролю екзамен (іспит) сумуванням балів за поточний та підсумковий контроль.

Під час викладання навчальної дисципліни "Основи композиції та дизайну" використовуються такі контрольні заходи:

поточний контроль: лабораторні роботи та два модульні тести (60 балів);

підсумковий контроль: екзамен (40 балів).

Більш детальну інформацію щодо системи оцінювання наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

Далі наведено приклад екзаменаційного білета та критерії оцінювання для навчальної дисципліни.

Критерії оцінювання екзаменаційної роботи з дисципліни «Основи композиції та дизайну»

Екзаменаційна робота складається з трьох завдань:

завдання 1 – практичне евристичне завдання, яке полягає у розробленні макету лендингу у середовищі Figma;

завдання 2 – теоретичне діагностичне завдання, яке полягає в обґрунтуванні характеристик композиції створеного макету лендингу;

завдання 3 – теоретичне стереотипне завдання у вигляді тестових запитань.

Максимальна оцінка за екзамен – 40 балів.

Оцінювання здійснюється за такими критеріями:

вміння створювати графічні композиції, які відповідають основним композиційним принципам;

вміння обирати композиційні прийоми, колірну гаму, характеристики форм і шрифтів, які забезпечать створення заданого враження та досягнення заданої комунікаційної мети композиції;

вміння застосовувати задані стильові напрями графічного дизайну;

вміння застосовувати в процесі художнього оформлення поліграфічної та мультимедійної продукції знання психологічних закономірностей зорового сприйняття інформації людиною;

вміння розробляти дизайн лендингу;

вміння застосовувати принципи юзабіліті у процесі розробки дизайну інтерфейсу;

вміння застосовувати інструментарій Figma;

вміння створювати закінчені продукти графічного дизайну;

вміння застосовувати творчий підхід під час виконання практичних завдань;

вміння виконувати роботу відповідно до формальних вимог завдання.

Відсутність тієї або іншої складової знижує оцінку на певну кількість балів.

Оцінювання окремих завдань екзаменаційної роботи проводиться за такими критеріями:

завдання 1 – максимальна оцінка 24 бали;

студент отримує такі бали за кожну складову виконання завдання:

правильна структура лендингу – 4 бали;

правильне відображення заданих вражень і відчуттів – 4 бали за кожне задане відчуття, всього 12 балів;

правильне застосування стилів верстки тексту – 4 бали;

дотримання принципів юзабіліті та правильне застосування Figma – 4 бали;

завдання 2 – максимальна оцінка 12 балів (4 бали за кожний правильний пункт обґрунтування вибраних характеристик лендингу);

завдання 3 – максимальна оцінка 4 бали (студент отримує 1 бал за кожну правильну відповідь).

Приклад екзаменаційного білета

Завдання 1 (практичне, евристичне, 24 бали).

Розробіть засобами Figma макет лендингу.

Макет має відповідати типовим вимогам до дизайну лендингів. Він має містити хоча б одну ілюстрацію (з примітивів) та хоча б один блок основного тексту.

Призначення лендингу: закликати користувачів <...>.

Вимоги до композиції лендингу:

1) основна частина лендингу має містити блок <...> та ще один блок на Ваш розсуд;

2) композиція лендингу має передавати відчуття <...> та <...> (намагайтеся передати задані відчуття якомога сильніше, використовуючи якомога більше вивчених прийомів.);

3) колірна схема – <...>;

4) цільова аудиторія – <...>;

5) стиль верстки тексту – <...>;

6) модульна сітка – з <...> колонками.

Завдання 2 (теоретичне, діагностичне, 12 балів).

У звіті наведіть обґрунтування композиції лендингу.

2.1. Обґрунтуйте, що композиція лендингу передає задані відчуття та відповідає заданим вимогам. Опишіть, які прийоми Ви використали для того, щоб передати задані відчуття та виконати задані вимоги.

2.2. Обґрунтуйте відповідність композиції лендингу принципу <...>;

2.3. Надайте відповідь на ще одне теоретичне запитання стосовно композиції лендингу.

Завдання 3 (стереотипне, 4 бали).

Дайте відповіді на чотири тестові запитання закритого типу.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Денисенко С. М. Основи композиції і проєктної графіки : навчальний посібник. Київ : НАУ, 2021. 52 с.

2. Стилi графічного дизайну / укл.: С. М. Денисенко. Київ : НАУ, 2021. 56 с.

3. Удріс-Бородавко Н. Графічний дизайн з українським обличчям. ArtHuss, 2023. 206 с.

Додаткова

4. Потрашкова Л., Коваленко В. Методика розробки дизайну вебсайту із застосуванням українського етностилю. Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. 2024. Том 35(74), № 6. С. 186–191. URL: <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2024.6.2/26>

5. Krug S. Don't make me think: A common sense approach to web usability (3rd ed.). Berkeley: New Riders Publishing, 2014. 216 p. URL: https://dn790002.ca.archive.org/0/items/SteveKrugDontMakeMeThink/Steve_Krug_Don%E2%80%99t_Make_Me_Think%2C.pdf

6. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.

7. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. Київ: ArtHuss, 2019. 296 с.

8. Лесняк В. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. Київ: ArtHuss, 2020. 160 с.

9. Норман Д. Опанувати складність. Київ: ArtHuss, 2019. 288 с.

10. Папанек В. Дизайн для реального світу. Екологія людства та соціальні зміни. Київ: ArtHuss, 2020. 480 с.

Інформаційні ресурси в Інтернеті

11. Сторінка дисципліни "Основи композиції та дизайну". *ПНС ХНЕУ ім. С. Кузнеця*. URL: <https://pns.hneu.edu.ua/course/view.php?id=1989>