

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

**ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ
методичні рекомендації до виконання
лабораторних робіт і самостійної роботи
для здобувачів вищої освіти
спеціальності G20 "Видавництво та поліграфія"
освітньої програми "Технології електронних
мультимедійних видань" першого (бакалаврського) рівня**

Укладач: Потрашкова Л. В.

Відповідальний за випуск Пушкар О. І.

**Харків
ХНЕУ ім. С. Кузнеця
2026**

УДК 7.012(072.034)

О-75

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

Укладач Л. В. Потрашкова

Самостійне електронне текстове мережеве видання

О-75 **Основи** композиції та дизайну [Електронний ресурс]: методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт і самостійної роботи для здобувачів вищої освіти спеціальності G20 "Видавництво та поліграфія" освітньої програми "Технології електронних мультимедійних видань" першого (бакалаврського) рівня / уклад. Л. В. Потрашкова – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2026. – 40 с.

Подано загальні положення щодо виконання лабораторних робіт і самостійної роботи з навчальної дисципліни. Наведено опис завдань і рекомендації з їхнього виконання.

Рекомендовано для студентів спеціальності G20 "Видавництво та поліграфія" освітньої програми "Технології електронних мультимедійних видань" першого (бакалаврського) рівня.

УДК 7.012(072.034)

© Харківський національний економічний
університет імені Семена Кузнеця, 2026

Вступ

Навчальна дисципліна "Основи композиції та дизайну" належить до групи обов'язкових навчальних дисциплін циклу професійної підготовки за спеціальністю G20 "Видавництво та поліграфія" освітньої програми "Технології електронних мультимедійних видань" першого (бакалаврського) рівня.

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 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 мультимедійних видань.

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

Завдання навчальної дисципліни:

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

формування в студентів компетентностей проектувати дизайн поліграфічних і 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 мультимедійних 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
ПР04	СК-12
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

Позначення у табл. 1:

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, паковань, 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, паковань, 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.

Змістовий модуль 1

Загальні принципи художньої композиції та графічного дизайну

Тема 1. Знайомство з графічним дизайном

Самостійна робота до теми 1 Розвиток образного мислення

Мета роботи:

познайомитися з методами розвитку образного мислення.

Завдання.

Домалювати зображення, розміщені на бланку, так, щоб вийшли різні предмети.

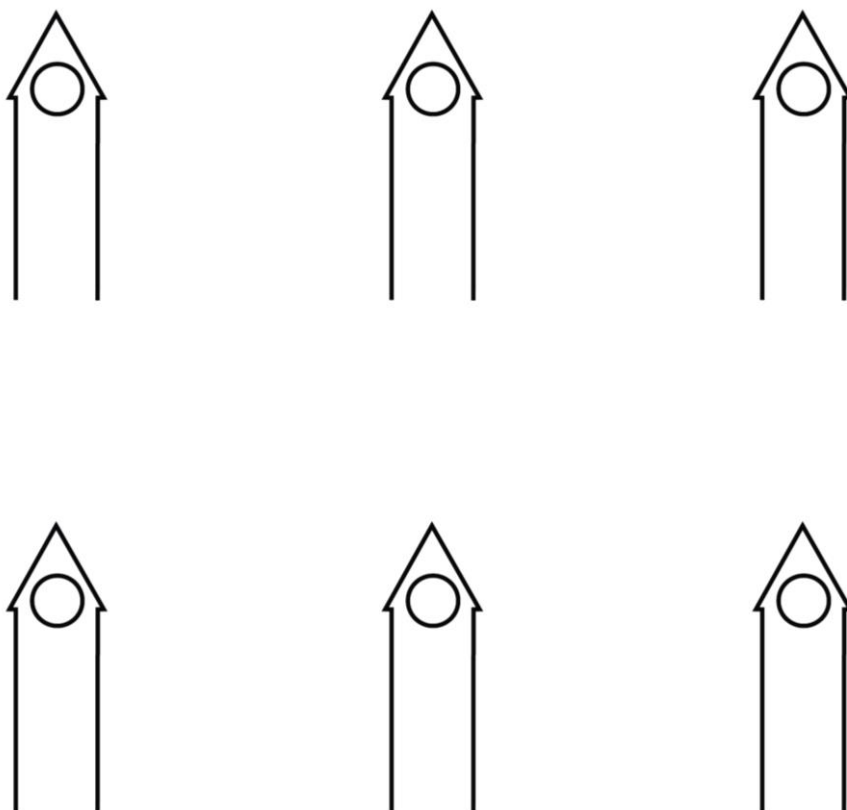


Рис. 1. Бланк для розвитку образного мислення

Лабораторна робота 1

Створення й аналіз графічної композиції з примітивів

Частина 1

Мета роботи:

набути досвіду створення графічної композиції із заданим змістом.

Завдання.

Створити з геометричних примітивів композицію на задану тему.

Для виконання завдання потрібно здійснити такі дії:

1. У межах заданої загальної тематики вибрати індивідуальну тему, яка стане наскрізною для декількох лабораторних робіт навчальної дисципліни.
2. Виходячи з вибраної теми, продумати зміст графічної композиції з примітивів. Задати 3–4 враження, які композиція має викликати в глядача.
3. Створити відповідну композицію у будь-якому графічному редакторі.

Вимоги до композиції:

- *наявність персонажу*: у композиції потрібно зобразити персонаж та елементи оточуючого середовища за варіантами вибраної індивідуальної теми;
- *оригінальність*: композиція має бути оригінальною авторською, виконаною без застосування штучного інтелекту та запозичених стокових зображень (ШІ можна буде використовувати в інших лабораторних роботах, але не у цій);
- *примітиви*: на розсуд автора композиція може бути виконана з геометричних примітивів або більш складних форм;
- *деталізація*: композиція з геометричних примітивів має містити не менше 30 примітивів;
- *без тексту*: тексту в композиції не має бути;
- *враження*: композиція має невербально передавати 3-4 задані враження (наприклад, радість, таємничість, тепло тощо);
- *формат*: A2 (або A3);
- *роздільна здатність*: 300 dpi;
- *колірна модель*: RGB та CMYK (композицію потрібно виконати у двох варіантах).

- *окремі шари*: шари композиції у графічному редакторі не слід об'єднувати, так як надалі композицію потрібно буде змінювати.

Створена композиція далі буде використана у наступних лабораторних роботах.

Приклади студентських робіт наведені на рис. 2–4.



Рис. 2. Приклад композиції, створеної у лабораторній роботі № 1.
Автор Марченко Дар'я



Рис. 3. Приклад композиції, створеної у лабораторній роботі № 1.
Автор Шум Маргарита

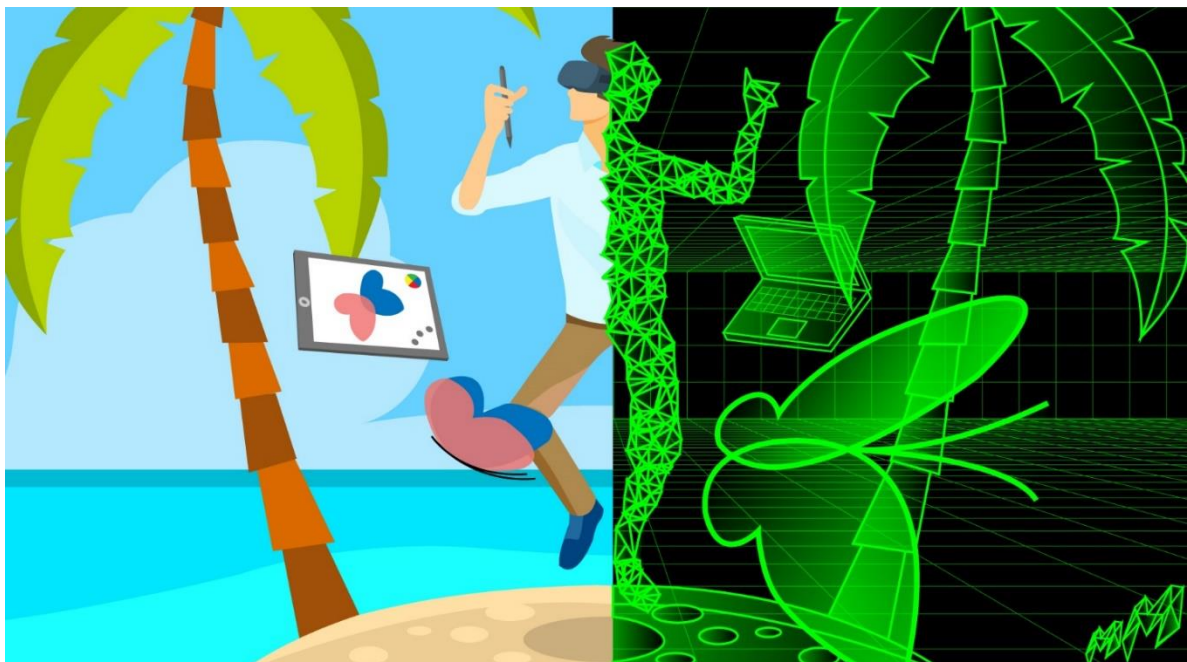


Рис. 4. Приклад композиції, створеної у лабораторній роботі № 1.
Автор Манцуровський Максим

Тема 2. Принципи побудови композиції

Самостійна роботи до теми 2

Аналіз порушень принципів графічної композиції

Мета роботи:

закріпити знання принципів побудови графічної композиції.

Завдання.

Визначити, які принципи побудови графічної композиції порушено у кожному варіанті обкладинки, зображеної на рис. 5.



Рис. 5. Приклади порушення принципів графічної композиції

Лабораторна робота 1

Створення й аналіз графічної композиції з примітивів

Частина 2

Мета роботи:

- навчитися здійснювати аналіз графічних композицій на предмет їхньої відповідності композиційним принципам;
- навчитися виявляти та виправляти порушення композиційних принципів у графічній композиції;
- навчитися створювати збалансовану графічну композицію.

Завдання 1.

Здійснити аналіз композиції, створеної у частині 1 лабораторної роботи № 1, на предмет її відповідності композиційним принципам.

Для виконання завдання потрібно здійснити такі дії:

1. Проаналізувати створену композицію на предмет її відповідності принципу **доцільності**. У разі виявлення порушень цього принципу, усунути їх. У *звіті* описати основні смислові положення, ідеї та враження, які повинна передавати створена композиція (3-4 шт.).
2. Проаналізувати створену композицію на предмет її відповідності принципу **цілісності (єдності)**. У разі виявлення порушень цього принципу, усунути їх. У *звіті* описати, які прийоми досягнення композиційної єдності були використані.
3. Проаналізувати створену композицію на предмет її відповідності принципам **домінанти та субординації**. У разі виявлення порушень цих принципів, усунути їх. У *звіті* вказати, що є домінантою композиції, які елементи композиції є першорядними, а які другорядними. Описати, яким чином важливі елементи композиції виділені для глядача. Відмітити візуальний центр композиції. Початковий та удосконалені варіанти композиції навести у *звіті*.
4. Проаналізувати створену композицію на предмет її відповідності принципу **рівноваги**. У разі виявлення порушень цього принципу, усунути їх. Відмітити оптичний центр композиції. Відмітити центр мас композиції. Внести зміни до створеної композиції так, щоб композиційна рівновага порушилася. Відновити порушену рівновагу шляхом додавання нових елементів композиції. Усі варіанти композиції навести у *звіті*.

Завдання 2.

Створити на форматі А4 абстрактну композицію із геометричних фігур, наведених за варіантами у табл. 2, із дотриманням *неформальної рівноваги*.

Колірна гамма композиції повинна обмежуватися чорним, білим і сірим кольорами, кожен з яких має бути присутнім в композиції. Налаштування композиційної рівноваги слід здійснювати шляхом підбору розмірів фігур, їхнього кольору і розташування на форматі. Створену композицію навести у *звіті*.

Таблиця 2

Геометричні фігури для завдання 2 за варіантами

Геометричні фігури	три- кутник, квадрат	коло, прямо- кутник	овал, хрест	п'яти- кутник, хрест	восьми- кутник, трапеція
трикутник, коло	№ 1	№ 6	№ 11	№ 16	№ 21
квадрат, коло	№ 2	№ 7	№ 12	№ 17	№ 22
п'ятикутник, трикутник	№ 3	№ 8	№ 13	№ 18	№ 23
шестикутник, овал	№ 4	№ 9	№ 14	№ 19	№ 24
восьмикутник, трикутник	№ 5	№ 10	№ 15	№ 20	№ 25
півколо, трапеція	№ 26	№ 27	№ 28	№ 29	№ 30

Завдання 3.

Знайти в Інтернеті соціальний плакат та проаналізувати його на відповідність усім принципам гармонійної композиції.

Завдання 4.

Проаналізувати на предмет рівноваги 5 картин якогось одного стилю (наприклад, бароко, класицизм, імпресіонізм, експресіонізм, абстракціонізм, кубізм, фовізм, футуризм, пуантилізм, примітивізм, сюрреалізм тощо). На кожній картині відмітити центр мас.

Тема 3. Прийоми побудови композиції

Самостійна робота до теми 3 Стилізація з використанням стильових напрямів українського народного мистецтва

Мета роботи:

познайомитися з площинною стилізацією рослинних та тваринних мотивів в українському народному мистецтві.

Завдання.

Познайомитися з окремими стильовими напрямками українського народного декоративного мистецтва, наведеними на рис. 6–8.

Знайти в інтернеті приклади наведених стильових напрямів. Виявити їхні ознаки – типові кольори та форми. Створити стилізоване зображення тварини чи рослини із використанням одного з цих стильових напрямів.



Рис. 6. Борщівська вишивка [3]



Рис. 7. Самчиківський розпис [3]

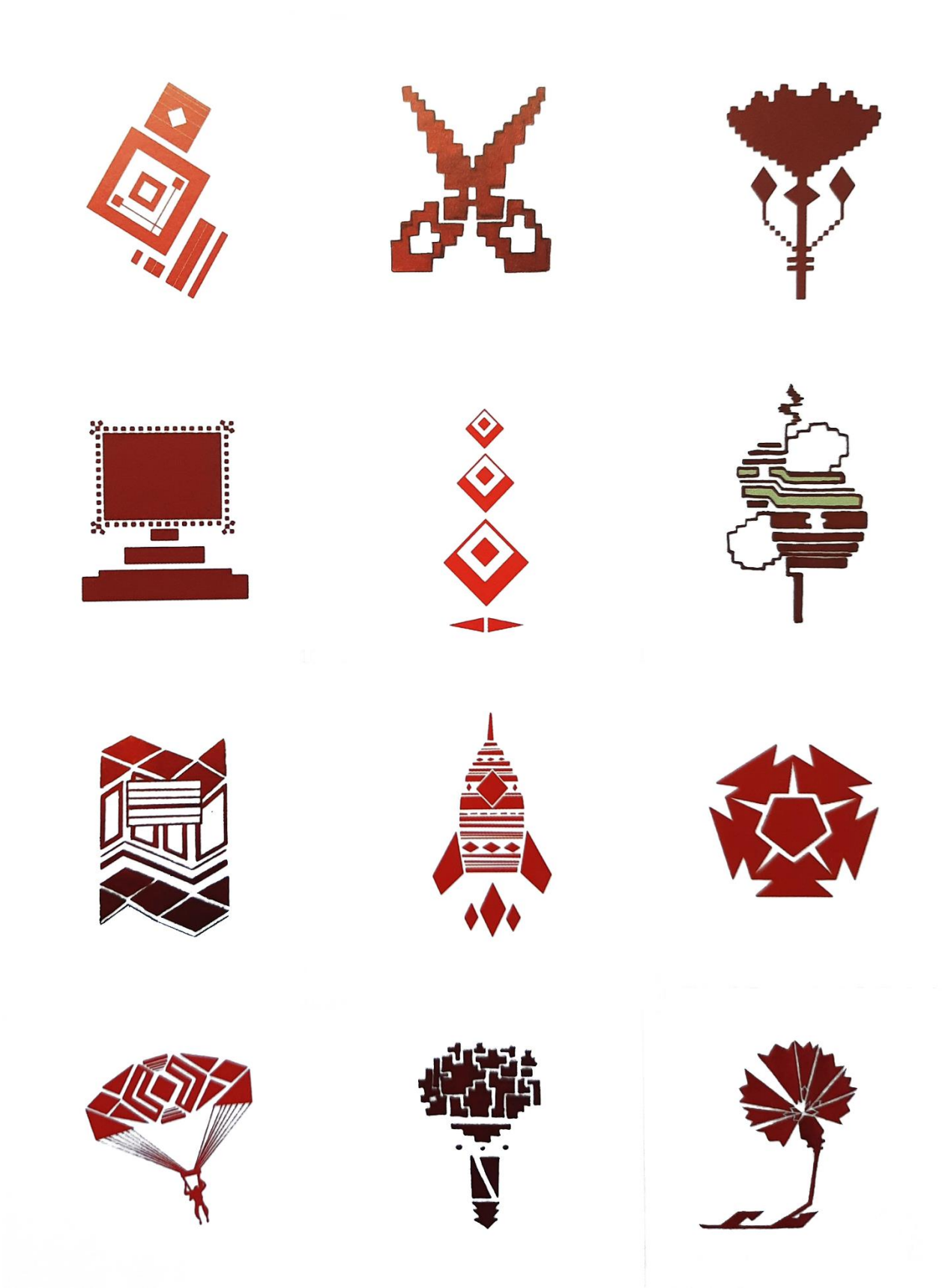


Рис. 8. Кролевецький рушник [3]

Тема 4. Колір у композиції

Самостійна робота до теми 4

Візуалізація абстрактного поняття за допомогою кольору та форми

Мета роботи:

навчитися передавати відчуття за допомогою кольорів і форм.

Завдання.

Створити абстрактно-емоційну композицію, що ілюструє певне абстрактне поняття.

Етапи роботи:

1. Вибрати на власний розсуд деяке абстрактне поняття. Приклади абстрактних понять: агресія, занепад, радість, успіх, натхнення, любов.

2. Вибрати з наведеного нижче списку два-три види вражень, які характеризують образ вибраного абстрактного поняття. Наприклад, образ абстрактного поняття "злість" може характеризуватися такими враженнями, як "колючість", "холодність", "динаміка".

Список вражень:

а) фізичні враження:

- просторові (глибина чи площа; наповненість чи порожнеча);
- температури (тепло чи холод);
- акустичні (тиша чи шум);
- маси (легкість чи важкість);
- руху (статика чи динаміка);
- фактури (м'якість чи твердість, колючість);

б) емоційні враження (сум, радість, біль, драйв тощо);

в) антропоморфні враження:

- гендерні (жіночність чи мужність);
- вікові (дитячість чи дорослість);

г) враження позиції у просторі цивілізації:

- часу (минуле, сьогодення чи майбутнє);
- географічні (країна, місто, ліс, гори, море чи пустеля);
- вартісні (розкіш чи дешевизна, аскетизм).

3. За допомогою кольорової гами, абстрактних ліній та фігур створити композицію, яка передає задані враження.

Тема 5. Форма та шрифт у композиції

Самостійна робота до теми 5

Візуалізація абстрактного поняття за допомогою шрифту

Мета роботи:

навчитися передавати відчуття за допомогою шрифтів.

Завдання.

До композиції, створеної у межах самостійної роботи до теми 4, додати назву зображеного абстрактного поняття.

Для цього підібрати підходящий шрифт, який буде передавати відповідні враження. Розглянути 5 альтернативних варіантів шрифтових гарнітур. Зберегти композицію з написом у форматі .jpg.

Приклад студентської роботи наведено на рис. 9.

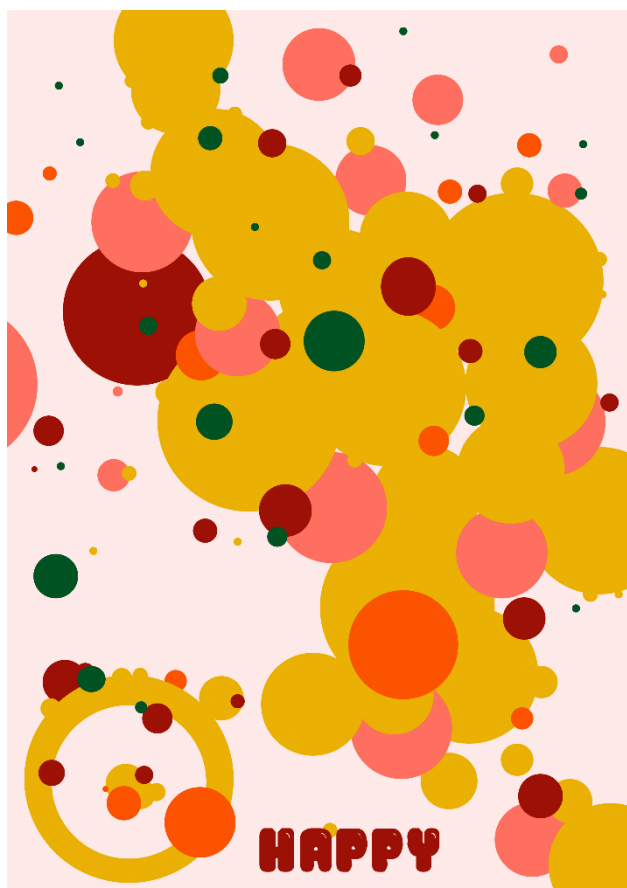


Рис. 9. Приклад абстрактної композиції.

Автор Алексюк Анастасія

Тема 6. Стильові напрями у графічному дизайні

Самостійна робота до теми 6 Аналіз прикладів стильових напрямів

Мета роботи:

поглибити знання стильових напрямів у графічному дизайні.

Завдання.

Вибрати два відомих стильових напрями і знайти в інтернеті приклади графічних композицій (постерів, обкладинок, вебсайтів) у цих стилях.

Порівняти вибрані стилі за такими характеристиками:

- типові зображення та прийоми;
- типові шрифти;
- типові кольори;
- враження від композиції.

Наприклад, для стилю Баухаус (рис. 10) типовими кольорами є червоний, синій, жовтий, чорний і білий (чисті відтінки без напівтонів). Типові шрифти – без засічок. Типові зображення – прості геометричні фігури (квадрат, коло, трикутник). Типовий прийом – асиметрія.



Рис. 10. Плакат для виставки, 1923 (автор невідомий)

Лабораторна робота 2

Застосування прийомів, кольорів, шрифтів і стилю в композиції

Мета роботи:

навчитися підбирати кольорову гаму та шрифтове оформлення композиції;
навчитися створювати графічну композицію у заданому стилі.

Завдання 1.

Проаналізувати композицію, створену у лабораторній роботі № 1, на предмет застосування композиційних прийомів.

1. Проаналізувати композицію з метою виявлення в ній відносин **контрасту** (контрасту кольору, форми або розмірів). У разі відсутності таких відносин, додати їх до композиції. У *звіті* описати, які елементи композиції пов'язані відношенням контрасту.

2. Проаналізувати та описати у *звіті*, які **прийоми передачі простору** були використані у створеній композиції. Якщо такі прийоми не були використані, потрібно застосувати їх з метою надання композиції глибини та відчуття простору. Повинно бути використано принаймні два таких прийоми.

3. Проаналізувати композицію та визначити, яка властивість у ній домінує — **статичність** або **динамічність** (зазначити це у *звіті*). Змінити характеристики композиції у бік посилення статичності або динаміки, на власний розсуд. У *звіті* описати, які прийоми посилення статичності чи динамічності були використані.

4. Проаналізувати композицію і визначити, яка властивість у ній виражена – **замкнутість** або **відкритість** (зазначити це у *звіті*). Змінити характеристики композиції у бік посилення замкнутості або відкритості, на власний розсуд. У *звіті* описати, які прийоми посилення замкнутості чи відкритості були використані.

Завдання 2.

Розробити графічне оформлення стаканчика для вигаданого напою "Еліксир", яке буде передавати покупцям невербальну інформацію про характеристики напою.

Композиція має містити абстрактні зображення, а також назву напою ("Еліксир"). Невербальну інформацію про характеристики напою потрібно

передати за допомогою кольорової гами, ліній, фігур та шрифтових знаків. Потрібно використати усі можливі прийоми для передання заданих вражень. У *звіт* обґрунтувати створену композицію.

Значення характеристик напою задані за варіантами у табл. 3.

Таблиця 3

Характеристики напою "Еліксир" за варіантами

Варіант	Характеристики напою	
	характеристика 1	характеристика 2
1	легкий (некалорійний)	заспокійливий
2	легкий (некалорійний)	такий, що бадьорить, активізує
3	ситний	заспокійливий
4	ситний	такий, що бадьорить, активізує
5	легкий (некалорійний)	солодкий
6	легкий (некалорійний)	несолодкий (гіркий, кислий)
7	ситний	солодкий
8	ситний	несолодкий (гіркий, кислий)
9	легкий (некалорійний)	теплий
10	легкий (некалорійний)	холодний
11	ситний	теплий
12	ситний	холодний
13	для дорослих	солодкий
14	для дорослих	несолодкий (гіркий, кислий)
15	для дорослих	теплий
16	для дорослих	холодний
17	для дорослих	заспокійливий
18	для дорослих	такий, що бадьорить, активізує
19	теплий	заспокійливий
20	холодний	заспокійливий
21	теплий	такий, що бадьорить, активізує
22	холодний	такий, що бадьорить, активізує

Завдання 3.

Із геометричних фігур, заданих за варіантами у табл. 2, створити дві композиції – статичну та динамічну. Композиції потрібно створити у редакторі Figma.

Для посилення враження статичності чи динамічності можна змінювати розміри фігур, їх пропорції, колір та розташування на аркуші.

У *звіті* описати, які прийоми посилення враження статичності та динамічності були використані у композиціях.

Завдання 4.

Додати до композиції, створеної у лабораторній роботі № 1, новий елемент – назву композиції. Підібрати для назви підходящий шрифт, який буде підкреслювати враження від композиції.

Завдання 5.

Створити колаж на задану тему, оформлений відповідно до одного з відомих стильових напрямів.

Обов'язкові елементи колажу:

- графічні елементи, характерні для вибраного стилю;
- текст (назва композиції, назва локації або слоган);
- фотографія.

Формат композиції – А2 (або А3), 300 dpi, RGB & CMYK.

У *звіті* вказати використаний стильовий напрям, описати його ознаки та навести декілька прикладів використання цього стилю у графічному дизайні.

Приклад студентської роботи у стилі Баухаус наведено на рис. 11.



Рис. 11. Обкладинка брошури, присвяченої 95-річчю університету.
Автор Лаврова Анастасія

Тема 7. Технологія дизайнерського проектування

Самостійна робота до теми 7 Створення візуальних метафор

Мета роботи:

набути навичок створення візуальних метафор.

Завдання.

Придумати декілька візуальних метафор для поняття "комфортний автомобіль". За допомогою штучного інтелекту згенерувати зображення з кожною візуальною метафорою.

Приклад візуальної метафори наведено на рис. 12.

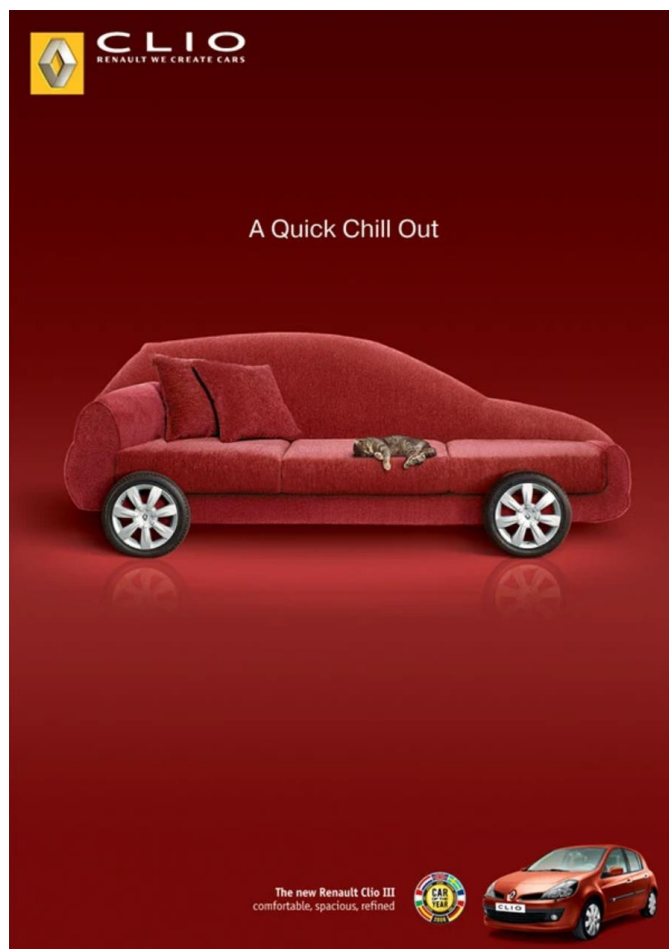


Рис. 12. Рекламний плакат з візуальною метафорою поняття "комфортний автомобіль"

Змістовий модуль 2. Окремі напрями графічного дизайну

Тема 8. Дизайн друкованих видань

Самостійна робота до теми 8

Аналіз прикладів швейцарського стилю у дизайні друкованих видань

Мета роботи:

поглибити знання ознак швейцарського стилю у графічному дизайні.

Завдання.

Ознайомитися з прикладами швейцарського стилю у дизайні друкованих видань, наведеними у цих методичних рекомендаціях та в Інтернеті.

Серед прикладів вибрати:

- дві статичні композиції;
- дві динамічні композиції;
- дві композиції, які виглядають формально;
- дві композиції, які виглядають неформально;
- дві композиції, які виглядають сучасно;
- дві композиції, які виглядають несучасно.

Зверніть увагу на основні ознаки швейцарського стилю:

- чітка модульна сітка;
- мінімалізм;
- гротескні шрифти;
- модерністська виключка ("прапорний" набір);
- модерністський абзац (нульовий відступ або "сліпий" рядок);
- прості геометричні фігури;
- фотознімок як ілюстрація;
- асиметрія, динаміка;
- вільний простір, чітка візуальна ієрархія.

Приклади застосування швейцарського стилю у дизайні друкованих видань наведені далі на рис. 12–14.



Рис. 14. Афіші Йозефа Мюллер-Брокманна для музичних програм

Лабораторна робота 3

Дизайн постера

Мета роботи:

навчитися розробляти макет постера;
навчитися застосовувати модульну сітку під час проєктування дизайну друкованих видань;
отримати досвід прийняття рішень щодо вибору параметрів друкованого видання, зокрема вибору типу виключки, способу оформлення абзаців, виду верстки заголовків та ілюстрацій;
розвинути компетентності застосування графічного редактора Figma.

Завдання 1.

Засобами Photoshop створити макет інформаційного постера, присвяченого індивідуальній темі, яку було вибрано на початку семестру.

Вимоги до макета постера:

- використання швейцарського стилю;
- наявність модульної сітки з вертикальним та горизонтальним членуванням;
- наявність продуманого контенту;
- відповідність розміщення контенту модульній сітці.

Основні елементи постера:

- 1) "шапка" (слоган, ілюстрація);
- 2) інформаційна частина;
- 3) "підвал".

Технічні вимоги до постера:

- *формат*: A2 (або A3);
- *роздільна здатність*: 300 dpi;
- *колірна модель*: RGB та CMYK (композицію потрібно виконати у двох варіантах).

Практичний результат:

файл jpg з макетом постера у колірній моделі RGB;
файл pdf з макетом постера у колірній моделі CMYK.

У звіті навести:

- а) розрахунок модульної сітки постера;

б) скрін постера із модульною сіткою;

в) описання використаних типів виключки, абзацу, верстки заголовків, верстки ілюстрацій.

Приклади швейцарської модульної сітки можна знайти на вебсторінках [12–15].

Завдання 2.

Засобами Figma створити макет інформаційного постера на задану альтернативну тему.

Вимоги до макета постера – такі, як у завданні 1, але використання швейцарського стилю не обов'язкове.

Рекомендований, але не обов'язковий, стиль – "нова хвиль" (він же "швейцарський панк").

Практичний результат:

файл jpg з макетом постера та гіперпосилання на проєкт у Figma.

У звіті навести:

а) скрін постера із модульною сіткою;

б) описання використаних типів виключки, абзацу, верстки заголовків, верстки ілюстрацій;

в) гіперпосилання на проєкт у Figma.

Завдання 3.

Зробити альтернативний варіант постера із завдання 1 або 2. Якщо перший варіант постера передавав враження *статика*, то альтернативний варіант має передавати відчуття *динаміки*, і навпаки.

Вимоги до макета постера – такі самі, як у завданні 1 або 2.

Практичний результат:

файл jpg з макетом постера.

У звіті навести:

а) скрін постера із модульною сіткою;

б) описання використаних типів виключки, абзацу, верстки заголовків, верстки ілюстрацій;

в) описання прийомів, за допомогою яких забезпечується задане враження від постера – статика або динаміка.

Тема 9. Дизайн електронних видань і веб-сайтів

Самостійна робота до теми 9

Аналіз прикладів швейцарського стилю у вебдизайні

Мета роботи:

поглибити знання ознак швейцарського стилю у вебдизайні.

Завдання.

В інтернеті ознайомитися з прикладами швейцарського стилю у дизайні вебсайтів (рис. 15, [16–20]). Виявити типові ознаки.

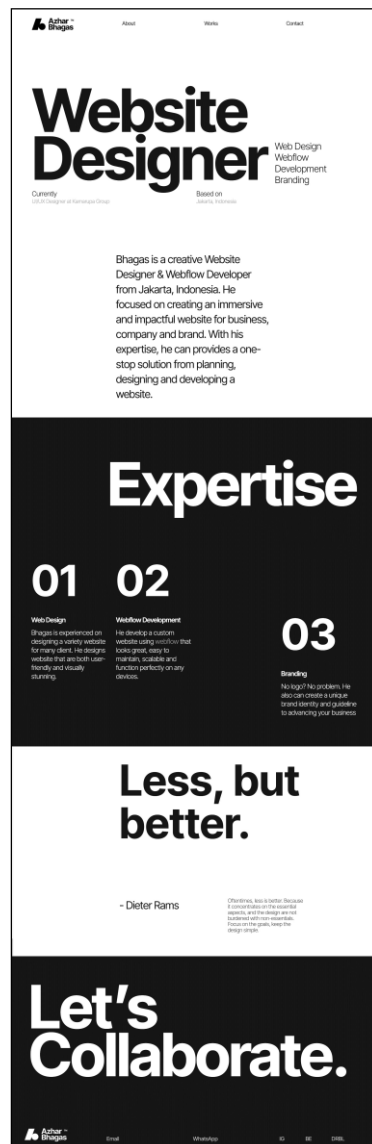


Рис. 15. Вебсайт у швейцарському стилі. Автор Azhar Bhagas

Лабораторна робота 4

Дизайн лендингу

Мета роботи:

- закріпити знання етапів розроблення дизайну вебсайтів;
- закріпити знання типових параметрів вебсторінки;
- закріпити знання типової структури лендингу;
- навчитися проєктувати варфрейм лендингу;
- навчитися проєктувати макет лендингу;
- навчитися застосовувати модульну сітку під час розроблення дизайну вебсторінки;
- навчитися створювати варфрейм і макет лендингу у середовищі Figma;
- навчитися створювати прототип лендингу у середовищі Figma.

Завдання 1.

Засобами Figma створити варфрейм (блок-схему) та макет односторінкового вебсайту (лендингу), присвяченого вибраній на початку семестру індивідуальній темі.

Вимоги до блок-схеми та макету:

- використання швейцарського стилю;
- наявність модульної сітки (12 стовпчиків);
- відповідність типовій структурі лендингу;
- наявність трьох блоків у основній частині лендингу;
- наявність продуманого контенту;
- відповідність розміщення контенту модульній сітці;
- виконання вимог юзабіліті.

Типова структура лендингу:

1. Перший екран (обкладинка):

- лого;
- заголовок (назва вебсайту);
- підзаголовок;
- панель розділів (меню).
- контакти;
- кнопка або форма для цільової дії;
- ілюстрація.

2. Тіло лендингу:

- блок "Про проєкт";
- тарифи;
- переваги;
- опис цільової аудиторії;
- статистика;
- відгуки;
- список клієнтів;
- список партнерів;
- галерея фотографій;
- кнопка або форма для цільової дії;

3. Футер:

- контакти;
- кнопки соціальних мереж;
- кнопка або форма для цільової дії.

Практичний результат: варфрейм та макет сайту у форматі pdf.

У звіті:

- а) навести посилання на варфрейм та макет лендингу у Figma (проєкт у Figma назвіть своїм прізвищем: ПІБ_лендинг1);
- б) навести скрін лендингу із модульною сіткою.

Завдання 2.

Засобами Figma створити варфрейм (блок-схему) та макет свого вебпротфоліо.

Вебпортфоліо має відповідати:

- типовій структурі лендингу (3 блоки у основній частині лендингу);
- вимогам юзабіліті.

Практичний результат: варфрейм та макет сайту у форматі pdf.

У звіті:

- а) навести посилання на варфрейм та макет лендингу у Figma (проєкт у Figma назвіть своїм прізвищем: ПІБ_лендинг2);
- б) навести скрін лендингу із модульною сіткою.

Завдання 3.

У редакторі Figma створити інтерактивний прототип лендингу, присвяченого вибраній на початку семестру індивідуальній темі.

Тема 10. Дизайн користувацьницького інтерфейсу

Самостійна робота до теми 10

Виявлення порушень вимог юзабіліті на вебсайтах

Мета роботи:

навчитися здійснювати аналіз вебсайтів на предмет порушення вимог юзабіліті.

Завдання.

Знайти в інтернеті 3 приклади вебсайтів із порушеннями вимог юзабіліті.

У *звіт*і навести скріншоти знайдених помилок у дизайні вебсайтів, а також стисло описати способи виправлення цих помилок.

Вебсайти слід перевіряти на предмет порушення таких вимог юзабіліті:

1) вимоги наявності на вебсайті обов'язкових елементів глобальної навігації, до яких належать:

- логотип і назва вебсайту;
- панель розділів вебсайту (меню);
- список сервісів;
- посилання на початкову сторінку;
- посилання на сторінку пошуку;

2) вимоги оформлення тексту на екрані за такими правилами:

- короткі речення;
- короткі рядки та короткі абзаци;
- прості формулювання;
- виключка – по лівому краю;
- використання і великих, і малих літер;
- використання читабельних шрифтів;
- невелика кількість виділень;
- невелика кількість застосованих гарнітур шрифту;
- продумана візуальна ієрархія інформації;
- наявність достатнього порожнього простору;
- мінімум візуального шуму.

Тема 11. Айдентика

Самостійна робота до теми 11

Візуалізація абстрактних понять за допомогою символів

Мета роботи:

набути досвіду візуалізації абстрактних понять за допомогою символів і графічних прийомів.

Завдання.

Підібрати візуальні образи для вибраного літературного твору.

Вибрати будь-який літературний твір і написати список з декількох конкретних та абстрактних понять, які характеризують його зміст.

Для кожного абстрактного поняття підібрати якомога більше варіантів візуальних образів – символів, кольорів та прийомів, які передають це поняття. Приклад підбору візуальних образів для абстрактних понять наведено у табл. 4.

Намалювати підібрані символи із застосуванням підібраних прийомів та об'єднати їх у єдину композицію.

Таблиця 4

Приклад таблиці з символами та прийомами
для графічного стилю
факультету консалтингу та міжнародного бізнесу

Поняття, враження й асоціації, які мають бути відображені у графічному стилі (зокрема, у знаку)	Візуальні образи (символи, кольори, прийоми), які дозволяють візуалізувати задані поняття, враження й асоціації
консультування	маяк, рятувальний круг, компас
міжнародний	карта світу, глобус
бізнес	портфель, графік
успіх	графік вгору, яскраві кольори
порядок	симетрична композиція

Лабораторна робота 5

Розроблення графічного фірмового стилю

Мета роботи:

закріпити знання етапів розроблення графічного фірмового стилю;
навчитися розробляти елементи графічного фірмового стилю.

Завдання 1.

Розробити концепцію та елементи графічного стилю – графічний знак, кольори, шрифти, орнамент – для організації-замовника (за варіантами). Усі етапи роботи описати у звіті.

Розроблення графічного стилю потрібно виконувати за наведеним далі алгоритмом:

Етап 1. Складення брифу.

Зміст брифу:

1.1. Перелік понять, вражень, асоціацій, які описують особливості діяльності замовника і мають бути відображені у його графічному стилі.

1.2. Визначення того, як графічний стиль замовника має співвідноситися із стилями його конкурентів і партнерів: за принципом подібності або за принципом контрасту.

Етап 2. Передпроектні дослідження.

2.1. Аналіз графічного стилю конкурентів.

Проаналізувати щонайменше три приклади графічного стилю суб'єктів, які працюють у тій же сфері діяльності, що і замовник. Виявити елементи та носії. Виявити подібності та відмінності, переваги та недоліки. Виявити враження, які викликає кожний графічний стиль. На основі цього сформулювати вимоги до графічного стилю замовника (зокрема до знаку) з урахуванням п. 2 брифу.

2.2. Аналіз цільової аудиторії.

Сформулювати вимоги до графічного стилю замовника, викликані особливостями цільової аудиторії.

Етап 3. Формування загальної концепції графічного стилю.

На цьому етапі необхідно виявити символи та прийоми, які дозволять візуалізувати поняття, враження та асоціації, задані у брифі, та подати їх у вигляді таблиці (приклад див. у табл. 4):

1) перший стовпчик – поняття, враження й асоціації, які мають бути відображені у графічному стилі (зокрема, у знаку);

2) другий стовпчик – візуальні образи (символи, кольори, прийоми), – які дозволяють візуалізувати задані поняття, враження й асоціації.

Етап 4. Визначення змісту знаку.

На основі результатів попередніх етапів, зокрема таблиці з візуальними образами, визначити, ЩО доцільно зобразити на знаку (можна сформулювати один або два варіанти набору символів).

Етап 5. Розроблення варіантів вигляду знаку.

5.1. Визначення варіантів того, ЯК може виглядати знак.

Проаналізувати існуючі тренди айдентики та обрати декілька графічних прийомів (5-6 шт.), які можуть бути застосовані у знаку.

5.2. Створення альтернативних варіантів знаку.

Створити 2 суттєво різні варіанти знаку на основі результатів виконання етапів 4 і 5 (формат ескізу: А5, 300 dpi). При цьому визначити характеристики композиції знаку, які будуть розрізнятися в альтернативних варіантах (наприклад, будуть розрізнятися символи та графічні прийоми, зокрема статика-динаміка, замкненість-відкритість).

5.3. Створення чорно-білої модифікації вибраного варіанту знаку.

Необхідно вибрати один із розроблених варіантів знаку і для нього створити чорно-білу модифікацію.

5.4. Демонстрація зображення знаку на носіях.

Розмістити зображення створеного знаку на двох носіях (наприклад, на чашці і футболці). Можна використовувати мокапи.

Етап 6. Визначення фірмових кольорів і шрифтів.

На основі результатів виконання попередніх етапів, зокрема таблиці з візуальними образами, визначити та обґрунтувати:

1) фірмову кольорову гаму (у CMYK та RGB);

2) фірмові шрифти (для логотипу, основного тексту, заголовків, виділень).

На цій основі створити мудборд із прикладами орнаментів, текстур, ілюстрацій, які відповідають розробленій концепції графічного стилю.

Завдання 2.

Створити рекламний постер для організації-замовника з використанням розробленого знаку, вибраних шрифтів і кольорів, а також розробленого фірмового орнаменту.

Тема 12. Відповідальний дизайн

Самостійна робота до теми 12

Виявлення "темних" патернів в дизайні інтерфейсу

Мета роботи:

навчитися виявляти "темні" патерни в дизайні інтерфейсу.

Завдання.

Знайти в інтернеті приклади вебсайтів з "темними" патернами.

До "темних" патернів інтерфейсу належать:

1) текстові маніпуляції:

- каверзні запитання (Trick questions) – запитання, зміст яких навмисно завуальований;
- маніпулювання почуттям провини (Confirmshaming) – використання у тексті таких формулювань, які змушують користувача почуватися винним, якщо він не вибере вигідний для компанії варіант;

2) маскуванню;

- замасковані банери (Disguised ads) – рекламні банери, які виглядають як елемент навігації або інший корисний елемент сайту;
- приманка з підміною (Bait and switch) – маскуванню кнопки, яка запускає вигідні для компанії дії, під інші елементи навігації, які часто застосовуються користувачами;
- відвернення уваги (Misdirection) – відвернення уваги користувачів від елементів інтерфейсу, які запускають дії, що є не вигідними для компанії (наприклад, використання акцентних елементів для відвернення уваги користувачів від кнопки для скасування додаткових послуг);

3) ускладнення певних дій користувачів:

- пастка (Roach Motel) – навмисне ускладнення процесу виконання дій користувачів, які є не вигідними для компанії;
- прийоми, які заважають адекватно порівнювати ціни (Price comparison prevention);

4) приховування інформації:

- приховані платежі (Hidden costs) – платежі, про які повідомляють лише на пізніх стадіях процедури замовлення товару, наприклад, безпосередньо перед оплатою.

Рекомендована література

Основна

1. Денисенко С. М. Основи композиції і проектної 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 етностилію. 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 (3nd 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>

12. Stephen Kelman. Swiss Style A0 Poster Grid System for InDesign. *Behance*. URL: https://www.behance.net/gallery/124814643/Swiss-Style-A0-Poster-Grid-System-for-InDesign?tracking_source=search_projects%7Cswiss+style+design
13. Stephen Kelman. A3 Swiss Style Poster Grid System for InDesign. *Behance*. URL: <https://www.behance.net/gallery/118381419/A3-Swiss-Style-Poster-Grid-System-for-InDesign#>
14. Jeanne Lee. Swiss Graphic Design: Day 1. *Medium*. URL: <https://medium.com/@jeannelee555/swiss-graphic-design-day-1-b32ce1ac58e9>
15. Swiss style and grid systems. *Graphic Design @ Farringtons*. URL: <https://farringtonsgraphics.edublogs.org/swiss-tour-poster/>
16. Azhar Bhagas – Website Designer. *Webflow*. URL: <https://webflow.com/made-in-webflow/website/azhar-bhagas>
17. Website of Azhar Bhagas. URL: <https://bhagas-design.webflow.io/>
18. Say hello to the new creativecurrency. *Creatd*. URL: <https://creatd-bb.webflow.io/> (дата звернення: 11.04.2026).
19. CSS Grid test. Swiss design. *Codepen*. URL: <https://codepen.io/xxtavi/pen/wvZGKze>
20. Swiss Web Design: Guide to Clean, Minimal Sites 2025. *Pixeldarts*. URL: <https://www.pixeldarts.com/en/post/swiss-style-web-design-a-comprehensive-guide>
21. Дослідження вакансій дизайнерів та фронтенд-розробників. *Cases*. URL: https://cases.media/en/article/doslidzhennya-vakansii-dizaineriv-ta-frontend-rozrobnikiv?srsId=AfmBOoq4ryQ0bmsr4BTsDoYYaqL_J-5zdQyQhxghxIXTrfFA7fFrTA5R
22. Мазур А. Скільки заробляють спеціалісти зі сфери дизайну? *Happy Monday*. URL: <https://happymonday.ua/specproject/skilky-zaroblyayut-dyzajnery-doslidzhennya-happy-monday>

Зміст

Вступ	3
Змістовий модуль 1. Загальні принципи графічної композиції та графічного дизайну	6
Тема 1. Знайомство з графічним дизайном	6
Самостійна робота до теми 1. Розвиток образного мислення	6
Лабораторна робота 1. Створення й аналіз графічної композиції з примітивів. Частина 1	7
Тема 2. Принципи побудови композиції	10
Самостійна робота до теми 2. Аналіз порушень принципів графічної композиції	10
Лабораторна робота 1. Створення й аналіз графічної композиції з примітивів. Частина 2	11
Тема 3. Прийоми побудови композиції	13
Самостійна робота до теми 3. Стилзація з використанням стильових напрямів українського народного мистецтва	13
Тема 4. Колір у композиції	16
Самостійна робота до теми 4. Візуалізація абстрактного поняття за допомогою кольору та форми	16
Тема 5. Форма та шрифт у композиції	17
Самостійна робота до теми 5. Візуалізація абстрактного поняття за допомогою шрифту	17
Тема 6. Сильові напрями у графічному дизайні	18
Самостійна робота до теми 6. Аналіз прикладів стильових напрямів	18
Лабораторна робота 2. Застосування прийомів, кольорів, шрифтів і стилю в композиції	19
Тема 7. Технологія дизайнерського проектування	22
Самостійна робота до теми 7. Створення візуальних метафор.....	22
Змістовий модуль 2. Окремі напрями графічного дизайну	23
Тема 8. Дизайн друкованих видань	23
Самостійна робота до теми 8. Аналіз прикладів швейцарського стилю у дизайні друкованих видань.....	23
Лабораторна робота 3. Дизайн постера	26
Тема 9. Дизайн електронних видань і веб-сайтів.....	28

Самостійна робота до теми 9. Аналіз прикладів швейцарського стилю у вебдизайні	28
Лабораторна робота 4. Дизайн лендингу	29
Тема 10. Дизайн користувальницького інтерфейсу	31
Самостійна робота до теми 10. Виявлення порушень вимог юзабіліті на вебсайтах	31
Тема 11. Айдентика	32
Самостійна робота до теми 11. Візуалізація абстрактних понять за допомогою символів	32
Лабораторна робота 5. Розроблення графічного фірмового стилю .	33
Тема 12. Відповідальний дизайн.....	35
Самостійна робота до теми 12. Виявлення "темних" патернів в дизайні інтерфейсу	35

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ

**Методичні рекомендації до виконання
лабораторних робіт і самостійної роботи
для здобувачів вищої освіти
спеціальності G20 "Видавництво та поліграфія"
освітньої програми "Технології електронних
мультимедійних видань"
першого (бакалаврського) рівня**

Самостійне електронне текстове мережеве видання

Укладач **Потрашкова** Людмила Володимирівна

Відповідальний за видання *О. І. Пушкар*

Редактор *Н. Г.*

Коректор

План 2026 р., Поз. № 121-ЕВ

Видавець і виготовлювач – ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 61166, м. Харків, просп. Науки, 9-А

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру

Дк № 4853 від 20.02.2015 р.