

КОМПЛЕКСНИЙ ПІДХІД ДО ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ ЧЕРЕЗ КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Ольга Ганоцька,

<https://orcid.org/0000-0001-6403-1592>

кандидат мистецтвознавства, доцент,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
Харків, Україна
olga.5ganotskaya@gmail.com

Наталія Більдер,

<https://orcid.org/0000-0002-1599-9780>

старший викладач,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
Харків, Україна
natbilder@gmail.com

COMPREHENSIVE APPROACH TO DEVELOPING PROFESSIONAL COMPETENCIES THROUGH QUALIFICATION WORK IN GRAPHIC DESIGN

Olha Hanotska

<https://orcid.org/0000-0001-6403-1592>

PhD in Art Studies, Associate Professor,
Kharkiv State Academy
of Design and Arts,
Kharkiv, Ukraine
olga.5ganotskaya@gmail.com

Natalia Bilder

<https://orcid.org/0000-0002-1599-9780>

Senior Lecturer
Kharkiv State Academy
of Design and Arts
Kharkiv, Ukraine
natbilder@gmail.com

Анотація

Стаття присвячена аналізу комплексного підходу до формування професійних компетенцій у галузі графічного дизайну через виконання кваліфікаційної роботи. **Метою статті** є визначення ефективних методів розвитку дизайнерських навичок, творчого потенціалу та аналітичного мислення здобувачів вищої освіти шляхом реалізації індивідуальних кваліфікаційних проєктів, які об'єднують теоретичні знання та практичні вміння. **Методологія дослідження** базується на поєднанні аналітичного, проєктного та експериментального підходів. Здійснено аналіз кваліфікаційних робіт студентів спеціальності 022 «Дизайн» освітньої програми «Графічний дизайн» ХДАДМ, проведено спостереження за динамікою формування компетентностей, а також використано методи самооцінювання, рецензування та презентаційної діяльності. **Наукова новизна** полягає в обґрунтуванні цілісної системи формування професійних компетенцій,

Abstract

The article is devoted to the analysis of a comprehensive approach to developing professional competencies in the field of graphic design through the completion of qualification work. **The purpose of the article** is to identify effective methods for creating design skills, creative potential and analytical thinking in higher education students through the implementation of individual qualification projects that combine theoretical knowledge and practical skills. **The research methodology** is based on a combination of analytical, project-based and experimental approaches. An analysis of the qualification works of students majoring in 022 'Design' of the educational programme 'Graphic Design' of the Kharkiv State Academy of Design and Arts was carried out, the dynamics of competence formation were observed, and methods of self-assessment, reviewing and presentation activities were used. **The scientific novelty** lies in the substantiation of a comprehensive system for the formation of professional competencies,

яка базується на проектно-аналітичному підході та передбачає активне залучення студентів до пошуку актуальної тематики, аналізу соціокультурного контексту, розробки дизайн-концепції та реалізації її у вигляді завершеного візуального продукту. Особлива увага приділяється вивченню ролі креативних і цифрових технологій, інноваційних форм візуалізації та інтерактивних засобів у забезпеченні професійного зростання майбутнього дизайнера. **Висновки.** Результати дослідження свідчать, що кваліфікаційна робота є ефективним інструментом інтеграції знань, навичок та професійної ідентичності здобувачів освіти. Комплексний підхід сприяє формуванню системного мислення в студентів; кваліфікаційна робота дає змогу розвинути здатність до проектної діяльності, критичного аналізу та самопрезентації; активне застосування сучасних технологій при формуванні авторських концепцій продукту забезпечує індивідуалізацію дизайнерського підходу; робота над реальними або симульованими кейсами підвищує рівень мотивації та усвідомлення власного професійного шляху. Дослідження засвідчує доцільність подальшого впровадження комплексного підходу в освітній процес підготовки дизайнерів візуальних комунікацій.

Ключові слова:

графічний дизайн, професійні компетенції, кваліфікаційна робота, проектний підхід, дизайнерська освіта, візуальні комунікації, інноваційність, креативність, самопрезентація.

which is based on a project-analytical approach and involves the active involvement of students in the search for relevant topics, analysis of the sociocultural context, development of a design concept and its implementation in the form of a finished visual product. Particular attention is paid to studying the role of creative and digital technologies, innovative forms of visualisation and interactive tools in ensuring the professional growth of future designers. **Conclusions.** The results of the study show that qualification work is an effective tool for integrating the knowledge, skills and professional identity of students. A comprehensive approach contributes to the formation of systematic thinking in students; qualification work allows students to develop their ability to engage in project activities, critical analysis and self-presentation; the active use of modern technologies in the formation of original product concepts ensures the individualisation of the design approach; working on real or simulated cases increases the level of motivation and awareness of one's own professional path. The study confirms the feasibility of further implementation of a comprehensive approach in the educational process of training visual communication designers.

Keywords:

graphic design, professional competencies, qualification work, project approach, design education, visual communications, innovation, creativity, self-presentation.

Вступ **1**

В умовах війни, попри складнощі й загрози, українська молодь не втрачає прагнення до освіти та професійної самореалізації, обираючи шлях розвитку, що сприятиме розбудові мирного майбутнього. Сучасна економіка, зорієнтована на знання та інновації, висуває нові вимоги до системи підготовки кадрів, де ключову роль відіграє інтелектуальний потенціал і креативність. У цьому контексті важливого значення набуває сфера креативних індустрій, зокрема, графічний дизайн, що поєднує культурний, естетичний і технологічний виміри. Заклади мистецької освіти відіграють провідну роль у підготовці фахівців для цієї галузі, а формування професійних компетенцій здобувачів вищої освіти

повинно відбуватись на перетині дисциплін, у контексті командної роботи, сучасних технологій і практичних завдань.

Міждисциплінарність, гнучкість мислення, здатність до комунікації та співпраці в проєктному середовищі стають важливими характеристиками майбутнього дизайнера. Особливої актуальності набуває питання інтеграції цих аспектів у навчальний процес через виконання кваліфікаційної роботи, яка є не лише підсумком освітнього етапу, а й платформою для розкриття потенціалу студента як автора, дослідника й виконавця комплексного дизайн-проєкту. Саме тому формування професійних компетенцій через кваліфікаційну роботу потребує переосмислення методологічних підходів і практик підготовки фахівців до реальних викликів ринку креативної економіки.

Мета дослідження 2

Метою статті є обґрунтування та аналіз ефективності комплексного підходу до формування професійних компетенцій у здобувачів вищої освіти зі спеціальності «Графічний дизайн» шляхом реалізації кваліфікаційної роботи як міждисциплінарного, творчого й практико-орієнтованого проєкту, що відповідає сучасним вимогам креативних індустрій та викликам освітнього середовища.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Методологічна основа дослідження ґрунтується на міждисциплінарному підході, що поєднує теоретичні й практичні аспекти підготовки здобувачів вищої освіти у сфері графічного дизайну. Для досягнення поставленої мети застосовано комплекс методів: аналітичний (для вивчення наукових джерел з питань професійної освіти, дизайну та креативних індустрій), компаративний (для порівняння підходів до організації кваліфікаційної роботи в українській та міжнародній практиці), емпіричний (спостереження, опитування, аналіз змісту і структури кваліфікаційних проєктів студентів), а також елементи педагогічного експерименту (впровадження нових освітніх моделей у рамках підготовки бакалаврів за освітньо-професійної програмою «Графічний дизайн» у Харківській державній академії дизайну і мистецтв).

Джерельна база дослідження містить:

- сучасні наукові праці з педагогіки, психології професійного розвитку, теорії дизайну, зокрема: Кьелла Нордстрема та Йонаса Ріддерстрале (Nordström & Ridderstråle, 2000) Стівена Хеллера (Heller, 2005), Тіма Брауна (Brown, 2009), Вадима Ротенберга (Rotenberg, 2009), Мартіна Селигмана (Seligman, 2019), Михая Чиксенмхайя (Csikszentmihalyi, 1990); Едварда Л. Десі та Річарда М. Раяна (Deci & Ryan, 2002);
- аналітичні матеріали щодо ролі креативних індустрій в економіці та освіті;

- методичні розробки із графічного дизайну провідних викладачів закладів мистецької освіти, зокрема Шона Адамса (Sean Adams) (2022), Алекса Вайта (Alex W. White) (2023), Еллен Лаптон (Ellen Lupton) і Дженифер Коул Філіпс (Jennifer Cole Phillips) (2020), Ніла Леонарда (Neil Leonard) і Гевіна Емброуза (Gavin Ambrose) (2019);

- кваліфікаційні роботи студентів освітньої програми «Графічний дизайн» Харківської державної академії дизайну і мистецтв, що стали об'єктами аналізу з позицій формування ключових професійних компетенцій;

- стандарти вищої освіти, нормативні документи МОН України щодо освітньо-професійної підготовки зі спеціальності 022 «Дизайн».

Інтеграція теоретичного аналізу та практичних спостережень дала змогу обґрунтувати комплексний підхід як ефективну модель формування професійної готовності майбутніх графічних дизайнерів до роботи у сфері креативних індустрій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчив, що на сьогодні для вищої дизайнерської освіти характерно розширення спектра міждисциплінарних досліджень у різних сферах діяльності студентів і випускників закладів вищої освіти. Багато вчених відзначають міждисциплінарний синтез, що розвивається в системі вищої освіти, інтеграцію і взаємопроникнення одних предметів і дисциплін в інші. Саме міждисциплінарність підкреслює й розвиває інтегративний характер сучасної освітньої системи. У системі освіти міждисциплінарну інтеграцію позначають як інноваційний процес. Термін «інновація» походить від латинського *novatio* та означає оновлення, а на напрямок поновлення вказує префікс *in*.

Як зазначено в Осло-мануалі (OECD, 2018), існує такий вид інновацій, як *організаційний* – удосконалення комунікаційних процесів, що забезпечують соціальний або економічний ефект і створюють підґрунтя для подальшої генерації інновацій (р. 32).

Кьелл Нордстрем та Йонас Ріддерстрале (Nordström & Ridderstråle, 2000) пропонують маніфест світу нового бізнесу: «забути все, що було раніше – завданням сучасного дизайнера є вміння створювати різні людські «стани», а не просто матеріальну оболонку, форму предмета. На сьогодні компанії-лідери намагаються знайти у фахівця синтетичний склад розуму, бо компанії-лідери в галузі створення нового продукту вважають своєю основною конкурентною перевагою вміння створювати переживання у свого споживача (*experience*). Саме тому зараз таким популярним є поняття «економіка креативності», яке означає вміння працювати на стику кількох дисциплін, структурувати розрізнену інформацію і створювати, синтезувати нові рішення» (р. 20).

Стівен Хеллер (Heller, 2005), арт-директор, журналіст і критик графічного дизайну, вказує, що у зв'язку з усіма складнощами названої професії, украй важливо враховувати всі її соціальні та культурні аспекти застосування, щоб сформувати максимально ефективний набір дисциплін, які пропонують для вивчення майбутнім дизайнерам.

Щодо міждисциплінарного характеру проектної діяльності, то тут варто згадати висловлювання Тіма Брауна (Brown, 2009): «Для того щоб міждисциплінарний характер командної роботи збільшував ефективність проектної роботи, кожному членові такої команди важливо мати знання і досвід у двох вимірах (Т-подібна особистість): володіння спеціальними професійними навичками, потрібними в проектуванні конкретного продукту, і володіння досвідом роботи на перетині кількох професійних дисциплін» (р. 26).

Розкриттю творчих та креативних можливостей сприяє не тільки навчальна діяльність з використанням міждисциплінарних зв'язків, а й участь у конкурсах та виставках творчого спрямування. На думку В. Ротенберга (Rotenberg, 2009), творчість – це різновид пошукової активності. У визначення пошукової активності входить обмовка, що це може бути і діяльність, спрямована на зміну відношення до ситуації. Один із критеріїв рівня креативності – надситуативна активність – здатність суб'єкта підніматися над рівнем вимог ситуації, ставити цілі, надмірні з погляду початкового завдання.

Американський психолог, професор Чикагського університету Михай Чиксенмihайя (Csikszentmihalyi, 1990) вважає, що «в підході до творчості, в традиційному його розумінні – не все зводиться до проблеми обдарованості, здатності. Дуже велику роль грає і мотивація, і загальний склад особи, і загальне ставлення до життя...Однією з умов творчої діяльності – є те, щоб галузь роботи дуже подобалася, незалежно від обставин і нагород» (р. 11).

Не менш важлива умова творчості – свобода вибору видів діяльності та шляхів реалізації творчих задумів.

Дизайн – важливий складник креативної індустрії; фахівці в галузі дизайну працюють у ситуаціях вибору: на перетині прагнення свободи реалізації творчих задумів та комерційних вимог. Американські дослідники Едвард Л. Деси і Річард М. Райан (Deci & Ryan, 2002) розглядають проблему здатності індивіда до здійснення й переживання вибору як самодетермінацію (англ. *self-determination theory; SDT*) через призму зовнішньої і внутрішньої (автономної) мотивації діяльності. Дослідники виявили, що стратегії та практики, у яких фокус робиться на мотивуванні діяльності (і навчальної також), за допомогою нагород, оцінок, санкцій та інших зовнішніх маніпуляцій, підри-

вають продуктивну залученість до творчої (і навчальної діяльності) та відчуття психологічного благополуччя.

Перешкодою в розкритті творчого потенціалу студентів можуть бути прояви описаного Мартином Селігманом (Seligman, 2019) синдрому набутої безпорадності (англ. *learned helplessness*) – стану, коли людина відчуває (вважає), що її дії не можуть змінити ситуацію. Відчуття безпорадності впливає на мотивацію і має тенденцію до іррадіації. Творчість – це ризики й експерименти, перемоги й невдачі – відчуття безпорадності; відмова від активних дій може призвести до уникнення ризику та запобігання спробам виявлення нових ідей або підходів, зниження рівня креативності.

Результати дослідження

4

На основі аналізу методичних розробок із графічного дизайну провідних викладачів закладів мистецької освіти, зокрема Шона Адамса, Алекса Вайта, Еллен Лаптон і Дженіфер Коул Філіпс, Ніла Леонарда і Гевіна Емброуза, запропоновано порівняльну таблицю щодо підходів у формуванні професійних компетентностей, відповідно до якої маємо зробити певні наголоси (Табл. 1).

Таблиця 1. Підходи до формування професійних компетенцій у графічному дизайні (створено авторами)

Автори / Праця	Основні ідеї	Орієнтація на компетенції	Аспекти, релевантні кваліфікаційній роботі
Шон Адамс (2022) <i>Як дизайн спонукає нас думати.</i>	Дизайн як засіб емоційного, культурного та когнітивного впливу	Критичне та емоційне мислення. Візуальна комунікація	Вивчення впливу дизайну на глядача. Інтерпретація контексту. Побудова емоційно-значущого меседжу
Алекс Вайт (2023) <i>Основи графічного дизайну.</i>	Структурні принципи композиції, типографіки, ієрархії	Технічна грамотність. Візуальна культура	Робота з макетом. Свідоме використання простору. Ефективне оформлення друкованої продукції
Еллен Лаптон та Дженіфер Коул Філіпс (2020) <i>Графічний дизайн. Нові основи.</i>	Дизайн як експеримент, інтеракція, візуальне мислення	Креативність. Візуальне моделювання. Міждисциплінарність	Експериментальні підходи. Формування нових образів. Концептуальне мислення
Ніл Леонард та Гевін Емброуз (2019) <i>Дизайнерське дослідження.</i>	Дизайн як дослідницька практика та аргументований процес	Дослідницькі навички. Аналітичне мислення. Методологічна грамотність	Проведення візуальних і соціокультурних досліджень. Обґрунтування дизайнерських рішень. Робота з джерелами, аналітика, рефлексія

Аналіз ключових теоретичних праць сучасних фахівців у галузі графічного дизайну дає підстави зробити висновок, що формування професійних компетенцій у студентів – майбутніх графічних дизайнерів – має ґрунтуватися на комплексному підході. Кваліфікаційна робота при цьому виступає не лише як засіб демонстрації технічної майстерності, а і як результат дослідницького, рефлексивного й креативного процесу, що охоплює аналіз, проектування, візуалізацію та обґрунтування дизайнерського рішення в контексті сучасних соціокультурних викликів.

Навчання на третьому та четвертому курсах освітньо-професійної програми *«Графічний дизайн»* ХДАДМ присвячено вивченню низки дисциплін, спрямованих на комплексне формування професійних компетенцій, зокрема *«Основи підприємництва та організації бізнесу»*, *«Основи наукових досліджень в дизайн-процесі»*, *«Маркетингові технології в дизайні»*, *«Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації»*, *«Правознавство»*. Такий міждисциплінарний підхід дає змогу не лише глибше осмислити природу творчої взаємодії в команді, а й закріпити знання про методи дослідження в дизайні, аналіз поведінки споживача, цільової аудиторії та ринкових стратегій.

Дисципліна *«Основи підприємництва та організації бізнесу»* зорієнтована на розвиток soft skills у контексті дизайн-освіти. Знання, здобуті під час опрацювання тем, пов'язаних із груповою динамікою, лідерством, конфліктами, доповнювалися методологічною підготовкою в межах курсу *«Основи наукових досліджень в дизайн-процесі»*, зокрема вмінням аналізувати емпіричні дані, формулювати висновки, обґрунтовувати позицію та використовувати якісні й кількісні методи для діагностики стану команди.

У рамках самостійної та практичної роботи дисципліни *«Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації»* здобувачі вивчали та виконували завдання з аналізу власного креативного потенціалу, визначення ролей у команді (координатор, ідейний генератор, виконавець, експерт тощо), оцінки лідерських якостей, стилів поведінки в конфліктних ситуаціях, Я-станів та життєвих комунікативних позицій (згідно з концепцією Е. Берна (Berne, 1996)). Отримані результати здобувачі аналізували з позицій і психології міжособистісної взаємодії, і з опорою на аналітичні навички, сформовані через курс *«Основи наукових досліджень»*.

Паралельно дисципліна *«Маркетингові технології в дизайні»* дозволила студентам осмислити командну роботу як інструмент ефективного просування дизайн-продукту. В умовах сучасного ринку креативних індустрій здатність до взаємодії в міждисциплінарних командах є визначальною для розробки конкурентоспроможних рішень, адаптованих до потреб споживача. Студенти розглядали типові командні структури в марке-

тингових і рекламних агентствах, аналізували кейси з брендингу, реклами, графічного дизайну, зокрема, у форматі крос-функціональних команд.

Завершення кожного практичного заняття супроводжувався рефлексією щодо отриманого досвіду, що також є складником розвитку дослідницьких навичок. Такі елементи навчального процесу готують студентів не лише до роботи над кваліфікаційною роботою, а й до участі в реальних дизайн-проектах, які потребують інтеграції наукових підходів, психологічної обізнаності й маркетингового мислення.

З огляду на те, що здобувачі дизайнерського факультету вже з першого курсу залучаються до проєктної діяльності, впровадження освітніх компонент, які синтезують наукові, психологічні й маркетингові підходи, є вкрай актуальним. Така модель підготовки дає змогу закладати фундамент для самостійного прийняття рішень, формування стратегії дизайн-комунікації та ефективного функціонування в творчих командах. У добу, коли дизайн дедалі більше спирається на дослідження й ринок, поєднання цих освітніх компонент забезпечує не лише якість кваліфікаційної роботи, а й готовність до професійної самореалізації в умовах реального середовища на сучасному ринку креативних індустрій.

Отже, у межах міжгалузевого аналізу навчального процесу можемо визначити ключові методологічні компоненти: концептуальне мислення, візуалізація, семіотика, основи комунікації та креативні стратегії. Їх було узгоджено з елементами дослідницької діяльності (разом з емпіричним дослідженням, аналізом цільової аудиторії, культурного контексту тощо) та візуальної комунікації. Інтеграція цих складників забезпечує наскрізну логіку освітньої траєкторії здобувача.

Кваліфікаційна робота є одним із ключових етапів формування професійних компетенцій майбутніх фахівців у галузі графічного дизайну. Вона виступає як комплексний інтеграційний процес, що дозволяє не лише продемонструвати набуті теоретичні знання, але й реалізувати їх на практиці, враховуючи специфіку різних напрямків дизайну. Графічний дизайн сьогодні охоплює широкий спектр напрямів, кожен із яких вимагає особливого підходу, інструментарію та креативних рішень.

Аналіз кваліфікаційних бакалаврських проєктів з урахуванням вище зазначених напрямів дозволяє виявити не лише рівень сформованих професійних компетенцій здобувачів, а й окреслити тенденції, виклики та перспективи розвитку освітнього процесу у сфері графічного дизайну. У такому контексті комплексний підхід до оцінювання проєктів сприяє усвідомленню важливості інтеграції теоретичних знань, практичних навичок та креативності, що є запорукою успішної підготовки дизайнерів, здатних працювати в сучасних динамічних умовах ринку.

Робота А. Маркіної (рис. 1) є вельми актуальною в контексті цифрової трансформації та зростання значення візуальних комунікацій у B2B-середовищі. Розробка сучасної айдентики для промислової компанії демонструє інтеграцію дизайнерського мислення з підприємницьким та маркетинговим підходами, адже відображає розуміння бренду як бізнес-інструменту, що формує довіру партнерів і впізнаваність на ринку. Міждисциплінарність проекту виявляється в поєднанні знань із дисциплін «Основи підприємництва та організації бізнесу» (бренд як складова бізнес-стратегії), «Маркетингові технології в дизайні» (візуальна мова бренду як комунікаційний канал), та «Основи наукових досліджень у дизайн-процесі» (аналіз ринку, користувацьких очікувань і конкурентного середовища). Особливо важливим є орієнтир на людиноцентричний дизайн, що має зв'язок із дисципліною «Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації», адже авторка демонструє усвідомлення емоційного аспекту взаємодії користувача з брендом.

Використання анімації логотипу, мінімалістичних рішень у візуальних матеріалах і розробка пакування IoT-пристрою свідчить про сформовані компетенції в системному мисленні, візуальній комунікації, бізнес-орієнтованому проектуванні та розумінні правових аспектів використання авторського продукту. Отже, проект демонструє не лише дизайнерську майстерність, а й здатність мислити стратегічно, інтегруючи знання з різних сфер у цілісну візуально-комунікаційну систему.

Створення естетично гармонійного й технічно функціонального шрифту «Hildesia» у роботі А. Романенко (рис. 2) стало результатом поєднання дизайнерського мислення, дослідницьких методів і стратегічного бачення бренду міста. Проект демонструє, як графічний дизайн у міждисциплінарній взаємодії з гуманітарними, правовими й маркетинговими науками формує сучасний культурний простір європейських міст. У процесі передпроектного дослідження авторка застосувала методи, характерні для курсу «Основи наукових досліджень у дизайн-процесі»: аналіз історичних джерел, семіотичний аналіз форм, вивчення символіки міських гербів і легенд. Це дало змогу обґрунтувати культурний контекст шрифту, який отримав назву на честь легендарної покровительки міста.

Візуальна концепція шрифту поєднує історичну спадщину й сучасну типографічну естетику, демонструючи міждисциплінарну інтеграцію знань із графічного дизайну, культурології та маркетингу. Шрифт виконує не лише естетичну, а й промоційну функцію, слугуючи інструментом міського брендингу. Особливу увагу приділено питанням авторського права і правового захисту шрифту як інтелектуального продукту. Водночас розробка власного шрифту, його тестування у візуальних носіях (герб,



Рис. 1. Анастасія Маркіна. Редизайн елементів візуальної комунікації компанії «EVOCON», кер. к.м., доц. Ольга Ганоцька, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 1. Anastasiia Markina. Redesign of visual communication elements for the company "EVOCON." Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Olha Hanotska; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.



Рис. 2. Анастасія Романенко. Дизайн та рекламний супровід шрифту «HILDESIA», кер. к.м., доц. Тетяна Іваненко, консультант Наталя Більдер, 2024.

Fig. 2. Anastasiia Romanenko. Typeface design and advertising support for "HILDESIA." Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Tetiana Ivanenko; Consultant: Nataliia Bilder, 2024.

сувенірна продукція, вебсайт) та підготовка до комерційного використання демонструють розуміння принципів «Основ підприємництва та організації бізнесу» – від розробки унікального продукту до його просування як бренду.

Розробка елементів корпоративної ідентифікації бренду «Tactile Joy» в роботі М. Веремеєнко (рис. 3) також демонструє активну взаємодію графічного дизайну з низкою суміжних дисциплін: психологією, педагогікою, ергономікою, нейродизайном і соціальними комунікаціями. Основна ідея полягала в створенні комплексного інклюзивного продукту, що поєднує естетичні, сенсорні й емоційні аспекти взаємодії з користувачем.

Дизайн-проект розвиває міждисциплінарний підхід через поєднання візуальної мови графічного дизайну з принципами арт-терапії та сенсорного розвитку дітей. У процесі розробки розглядалися декілька концепцій – «Сенсорний світ» та «Історія у формі гри», які спиралися на знання з галузей дитячої психології, ней-

роестетики, дизайну пакування та комунікаційного брендингу. Остаточне рішення стало синтезом двох концепцій: гармонійне поєднання плавних форм, приглушених кольорів і природних матеріалів (згідно з принципами екодизайну) з ігровими елементами, що активізують фантазію та дрібну моторику. У такий спосіб дизайн набув не лише естетичної, а й терапевтичної функції.

Проект «Tactile Joy» є прикладом того, як графічний дизайн може виходити за межі традиційних візуальних завдань, інтегруючись із соціальною сферою, педагогічними технологіями й науками. Унаслідок створено інклюзивний бренд, який не лише комунікує через візуальні образи, а й формує чуттєвий, безпечний простір для розвитку дітей із розладами аутичного спектра.

Дизайн багатосторінкового видання для підлітків та супутнього сувенірної комплексу Н. Ярошенко (рис. 4) є прикладом міждисциплінарної взаємодії графічного дизайну з психологією, педа-



Рис. 3. Мілена Веремєєнко. Дизайн айдентики та пакувального іграшкового комплексу «Tactile Joy» для дітей з аутизмом, кер. к.м., доц. Ольга Ганоцька, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 3. Milena Veremeyenko. Identity and packaging design for the toy set "Tactile Joy" for children with autism. Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Olha Hanotska; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

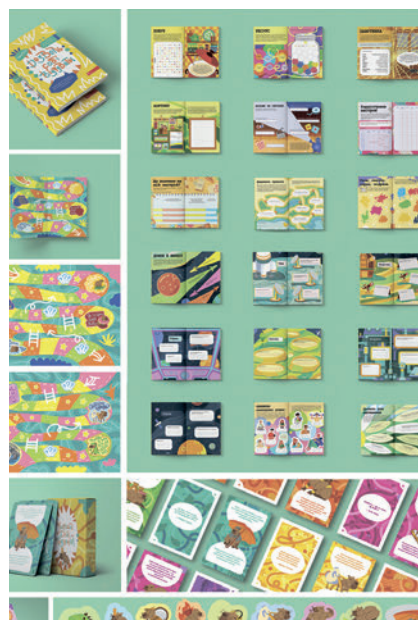


Рис. 4. Надія Ярошенко. Дизайн і верстка багатосторінкового видання та сувенірної комплексу до книги Олени Рудої «Щоденник емоцій», кер. д.ф., ст. викл. Надія Величко, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 4. Nadiia Yaroshenko. Design and layout of a multi-page publication and souvenir set for the book Diary of Emotions by Olena Ruda. Supervisor: Doctor of Philosophy, Senior Lecturer Nadiia Velychko; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

гогікою, соціальними комунікаціями та арттерапією. Основна мета проєкту – створення продукту, який не лише виконує інформативну та естетичну функції, але й сприяє емоційному розвитку, саморефлексії та психологічній стабільності підлітків. Проєкт поєднує елементи графічного дизайну, верстки та ілюстрації із принципами психологічної підтримки. Ілюстрований щоденник і сувенірний комплекс утворюють єдину комунікаційну систему, де дизайн є посередником між естетикою та внутрішнім світом користувача.

Отже, робота демонструє, як графічний дизайн може виконувати не лише комунікаційну, а й терапевтичну функцію, підтримуючи особистісний розвиток через візуальне та емоційне занурення. Це підкреслює значення міждисциплінарного підходу в сучасних дизайнерських практиках, спрямованих на гуманізацію візуальної культури.

Роботу О. Кривич (рис. 5) присвячено розробці динамічної айдентики для вітроенергетичної компанії в умовах зростання актуальності відновлюваної енергетики в Україні як ключового чинника енергетичної незалежності на тлі наслідків російської агресії та інтересу іноземних інвесторів до галузі. Міждисциплінарність проєкту проявляється у взаємодії таких напрямів, як екологія та енергетика (через відображення ідеї чистої енергії та сталого розвитку у візуальній мові бренду); інженерний дизайн (використання принципів структури, ритму й динаміки, притаманних вітротурбінам, у формотворенні логотипу); маркетингові комунікації (побудова айдентики, що підвищує довіру інвесторів і створює конкурентну перевагу на міжнародному ринку); цифрові технології (створення системи, адаптованої до різних цифрових і друкованих середовищ).

Отже, проєкт поєднує естетичні, технологічні й екологічні аспекти дизайну, демонструючи, як графічна айдентика може стати інструментом не лише візуальної комунікації, а й популяризації відновлюваної енергетики. Робота підкреслює значення міждисциплінарного підходу як основи створення ефективних візуальних систем у сучасному комунікаційному середовищі.

Проєкт В. Губанова (рис. 6) демонструє міждисциплінарний підхід у поєднанні графічного дизайну, культурології, властивостей матеріалів та екології. Дизайн-пропозиція, заснована на символізмі срібла, поєднує елементи алхімії, астрономії та сучасних тенденцій мінімалістичного стилю. Конструктивно-пластичне рішення спирається на принципи інженерної форми: округлі, сферичні й циліндричні елементи, що підсилюють астрономічну концепцію. Використання екологічних матеріалів та новітніх технологій виробництва відображає синтез дизайну з екологічними й технологічними науками. У такий спосіб проєкт підкреслює роль графічного дизайну як галузі, що об'єднує естетику, науку і сталі практики.



Рис. 5. Олена Кривич. Дизайн динамічної айдентики компанії «Ventum», кер. к.м., ст. викл. Ольга Квітка, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 5. Olena Kryvych. Dynamic identity design for the company "Ventum." Supervisor: PhD in Art Studies, Senior Lecturer Olha Kvitka; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

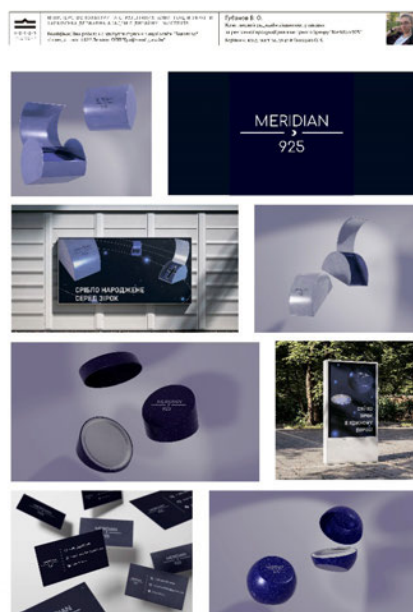


Рис. 6. Владислав Губанов. Комплексний редизайн айдентики, упаковки та рекламної продукції ювелірного бренду «MERIDIAN 925», кер. к.м., доц. Ольга Ганоцька, консультант Наталя Більдер, 2025 рік.

Fig. 6. Vladyslav Hubanov. Comprehensive redesign of identity, packaging, and advertising materials for the jewelry brand "MERIDIAN 925." Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Olha Hanotska; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

У проєкті М. Колоскової (рис. 7) міждисциплінарність проявляється в поєднанні принципів графічного дизайну, UX/UI-дизайну, програмування, архівознавства та медіа-технологій. Концепція ґрунтується на переосмисленні традиційного архіву як цифрового середовища, у якому дизайн виконує роль посередника між інформацією, користувачем і технологією. У процесі реалізації використано знання з 3D-моделювання, анімації, інтерактивних технологій і психології сприйняття візуальної інформації. Проєкт демонструє, як графічний дизайн виходить за межі візуальної форми, перетворюючись на гнучку систему комунікацій між людиною та цифровим простором.

Проєкт Д. Коробки (рис. 8) об'єднує графічний дизайн, типографіку, семіотику, психологію сприйняття та мистецтвознавство. У процесі створення абетки досліджено символічну

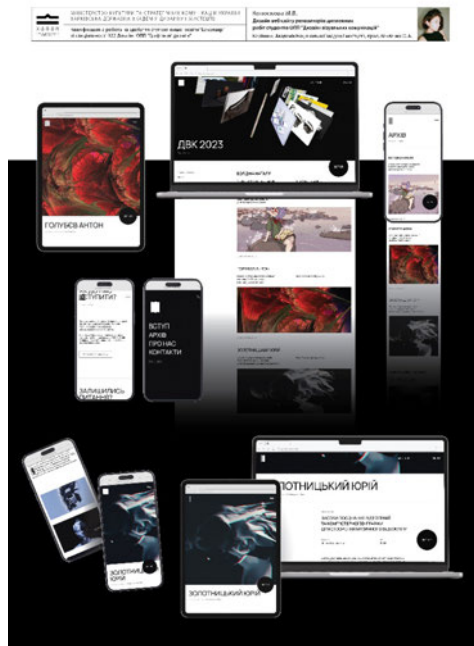


Рис. 7. Марія Колоскова. Дизайн вебсайту репозиторію дипломних робіт студентів ОПП «Дизайн візуальних комунікацій», кер. проф. Олег Векленко, к.м., доц. Людмила Литвинюк, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 7. Mariia Koloskova. Website design for the repository of diploma projects by students of the Visual Communication Design program. Supervisors: Professor Oleh Veklenko; PhD in Art Studies, Associate Professor Liudmyla Lytvyniuk; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.



Рис. 8. Денис Коробка. Дизайн і верстка багатосторінкового видання та сувенірного комплексу до авторської книги «Абетка почуттів». кер. д.ф., ст. викл. Надія Величко, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 8. Denys Korobka. Design and layout of a multi-page publication and souvenir set for the author's book *The Alphabet of Feelings*. Supervisor: Doctor of Philosophy, Senior Lecturer Nadiia Velychko; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

природу літери як візуального знака та носія смислу. Лаконічна композиція, обмежена кольорова палітра і структурний мінімалізм відображають діалог між графічною естетикою й когнітивною простотою сприйняття. Елементи плям, що пронизують сторінки, уводять живу матеріальність у стерильний простір видання, створюючи відчуття взаємодії між мистецтвом, психологією і книговидаванням. Отже, абетка стає не лише навчальним, а й філософським виданням, що поєднує дисципліни гуманітарного знання через графічний дизайн.

Проект Є. Титової (рис. 9) демонструє поєднання графічного дизайну, соціології, культурології, психології та комунікаційних студій. Передпроектне дослідження дало змогу осмислити тему війни і втрати через візуальні метафори, що поєднують естетику й гуманітарну рефлексію. Символ вирізаного паперу від-

силає до концептів крихкості, пам'яті й мовчання, використовуючи міждисциплінарні принципи театральної образності та психологічної емпатії. Мінімалістична композиція, контраст кольорів і продумана емоційна динаміка демонструють те, як графічний дизайн може функціонувати як інструмент соціального впливу, колективної пам'яті й візуальної терапії.

Робота С. Новікової (рис. 10) є яскравим прикладом соціально ангажованого дизайну, що поєднує особисту травму, глибоку емпатію та професійне бачення ролі графічного дизайну в гуманітарних процесах. Міждисциплінарний характер проекту виявляється в синтезі графічного дизайну, соціології, риторики, комунікаційних стратегій та урбаністики. Авторка застосувала класичні риторичні принципи (етос, патос, логос) у поєднанні з візуальними тропами, створюючи інтелектуально насичену постерну серію. Імерсійна частина – інсталяції в місь-



Рис. 9. Єва Тітова. Дизайн айдентики та рекламного супроводу до міжнародного конкурсу-виставки «Голос незабутих», кер. ст викл. Катерина Лаврікова, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 9. Yeva Titova. Identity and advertising design for the international exhibition-competition The Voice of the Unforgotten. Supervisor: Senior Lecturer Kateryna Lavrikova; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.



Рис. 10. Софія Новікова. Дизайн айдентики та рекламний супровід неприбуткової організації «World Without War», кер. к.м., доц. Ольга Ганоцька, консультант Наталя Більдер, 2025.

Fig. 10. Sofia Novikova. Identity and promotional design for the non-profit organisation World Without War. Supervisor: PhD in Art Studies, Associate Professor Olha Hanotska; Consultant: Nataliia Bilder, 2025.

кому просторі – демонструє інтеграцію дизайну із просторовим мистецтвом і соціальними практиками. Проект відображає, як графічний дизайн може виконувати функцію гуманітарного комунікатора, який поєднує особисту історію, публічний простір і колективну пам'ять. Такий підхід підтверджує міждисциплінарну сутність сучасного дизайну як інструменту соціальної дії.

Проаналізувавши кваліфікаційні роботи студентів ОПП «Графічний дизайн» ХДАДМ, можна сформулювати складники професійних компетенцій сучасного графічного дизайнера, до яких відносимо:

- *аналітико-дослідницьку компетентність* (уміння працювати з інформацією, проводити візуальні дослідження);
- *креативно-проектну* (розробка дизайн-концепцій, пошук інноваційних рішень);
- *технологічну* (володіння цифровими інструментами, техніками друку, новітніми технологіями);
- *комунікативну* (ефективна презентація проектів, візуальна аргументація, сприяє роботі спільноти, розбудові успішних команд шляхом розуміння стилів команди та впливу, а також мотивації членів команди);
- *етичну та соціокультурну* (орієнтація на потреби суспільства, сталий дизайн);
- *підприємницьку* (розуміння основ брендингу, авторського права, фріланс-менеджменту).

Кваліфікаційна робота розглядається не лише як форма підсумкової атестації, а і як інструмент професійного становлення, в якому студент реалізує повний цикл дизайнерського проекту: від визначення проблеми і дослідження до формування концепції, візуалізації та презентації. Такий підхід дає змогу поєднати:

- *аналітичний складник* – через обґрунтоване дослідження теми та цільової аудиторії;
- *креативний* – через розробку унікального дизайн-рішення;
- *технічний* – через використання сучасних інструментів (графічні редактори, AR, UX/UI-прототипи);
- *комунікативний* – через публічний захист, пояснювальну записку, оформлення портфоліо.

Поєднання *дизайн-дослідження (design research)* і *дизайн-мислення (design thinking)* створює умови для осмисленого та інноваційного підходу до реалізації кваліфікаційної роботи. Застосування цих підходів дозволяє: формувати здатність критично оцінювати вихідні умови завдання, виявляти глибинні потреби користувача; здійснювати поетапну валідацію концепцій через прототипування і тестування; застосовувати візуальну рефлексію як інструмент самоаналізу та корекції проектних рішень; обґрунтовувати дизайн-продукт не лише формально-естетично, а й соціокультурно, функціонально та етично.

Крім того, не менш важливими тут є ключові дидактичні принципи, які мають бути покладені в основу роботи викладача й консультанта в процесі супроводу кваліфікаційного проекту, а саме: наставництво замість контролю; надання здобувачеві права на вибір теми, формату, стилістики та засобів реалізації проекту; інтерсуб'єктивна взаємодія – партнерські відносини між студентом і керівником як умова розвитку відповідальності; акцент не лише на результат, а й на усвідомлення процесу; інтеграція із професійним середовищем – залучення зовнішніх експертів, участь у курсах, конференціях, публічних презентаціях, створення умов для задоволення базових потреб особистості, які сприятимуть професійній та особистісній самореалізації: автономії (відчуття, що я контролюю своє життя та діяльність); компетентності (відчуття, що я здатний досягати бажаних результатів); соціальної приналежності (позитивні взаємозв'язки з людьми).

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У дослідженні систематизовано й інтегровано методологічні засади графічного дизайну, дослідницькі практики, візуальну комунікацію та міждисциплінарні зв'язки як єдиний процес професійної підготовки, що завершується кваліфікаційним проектом. Сформульовано підходи до формування професійних компетенцій у графічному дизайні (за методиками видатних теоретиків у галузі сучасного графічного дизайну). Уточнено структуру професійних компетенцій, релевантних сучасному ринку праці в сфері графічного дизайну. Виявлено роль кваліфікаційної роботи як синтетичного інструменту, що поєднує аналітичні, креативні, технічні й комунікативні складники дизайнерської діяльності. Обґрунтовано доцільність застосування дизайн-дослідження, елементів критичного мислення, дизайн-мислення та візуальної рефлексії в процесі створення кваліфікаційної роботи. Визначено принципи ефективного педагогічного супроводу, який сприяє розвитку автономності, відповідальності та професійної ідентичності майбутнього дизайнера.

Висновки

6

У статті обґрунтовано актуальність міждисциплінарного підходу в підготовці графічних дизайнерів. З'ясовано, що синтез знань з дизайну, маркетингу, психології, комунікацій, підприємництва та наукових досліджень дає змогу формувати гнучкі, адаптивні компетенції, потрібні для сучасного ринку креативних індустрій.

Підкреслено, що кваліфікаційна робота не є лише підсумковим проектом, а й методологічно складним процесом, що охоплює дослідження, аналіз, візуалізацію, креативну розробку та комунікацію. Вона є засобом виявлення професійної зрілості, критичного мислення, інноваційного підходу та соціальної чутливості студента.

Дисципліни «Основи наукових досліджень», «Маркетингові технології в дизайні», «Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації», «Основи підприємництва», «Правознавство» виконують роль інструментів методологічної підготовки. Вони сприяють розвитку soft skills, аналітичного мислення, комунікативних та лідерських якостей, дослідницьких умінь і комерційної обізнаності.

Студенти не лише засвоюють теоретичні знання, а й застосовують їх на практиці через індивідуальні та командні завдання, рефлексію досвіду, аналіз поведінки споживача, створення дизайн-продуктів, що відповідають соціокультурним викликам.

Унаслідок аналізу було виокремлено такі компетенції:

- аналітико-дослідницька;
- креативно-проектна;
- технологічна;
- комунікативна;
- етична та соціокультурна;
- підприємницька.

Наведено аналіз низки кваліфікаційних проєктів, що ілюструють широту професійних завдань – від дизайну для соціальних ініціатив, освітніх ігор, брендів, книжок до цифрових платформ. Це підтверджує глибоку інтеграцію міждисциплінарних знань і спрямованість на реальні потреби суспільства. Значна частина студентських проєктів порушує важливі соціальні, гуманітарні, інклюзивні теми. Це демонструє, що графічний дизайн сьогодні не лише візуальне мистецтво, а й потужний інструмент соціального висловлювання та культурної пам'яті.

Підтверджено, що вся модель підготовки в межах ОПП «Графічний дизайн» ХДАДМ спрямована на формування цілісної професійної ідентичності студента, здатного до адаптації в умовах змін, інновацій та високої конкуренції.

Список бібліографічних посилань

- Адамс, Ш. (2022). *Як дизайн спонукає нас думати: відчувати, діяти* (М. Тимченко, пер.). ArtHuss.
- Вайт, А. В. (2023). *Основи графічного дизайну* (3-тє вид.; Л. Коцюк & О. Пелипенко, пер.). ArtHuss.
- Лаптон, Е., & Філліпс, Дж. К. (2020). *Графічний дизайн: Нові основи* (2-ге вид.; І. Михайлишена, пер.). ArtHuss.
- Леонард, Н., & Емброуз, Г. (2019). *Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження* (М. Мельник & В. Пугач, пер.). ArtHuss.
- Berne, E. (1996). *Games people play: The basic handbook of transactional analysis*. Ballantine Books.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (Eds.). (2002). *Handbook of self-determination research*. The University of Rochester Press.

- Heller, S. (Ed.). (2005). *The education of a graphic designer* (2nd ed.). Allworth Press.
- Nordström, K., & Ridderstråle, J. (2000). *Funky business: Talent makes capital dance*. BookHouse Publishing.
- OECD. (2018). *Oslo manual 2018: Guidelines for collecting, reporting and using data on innovation* (4th ed.). Eurostat, European Union.
- Rotenberg, V. S. (2009). Search activity concept: Relationship between behavior, health and brain functions. *Activitas Nervosa Superior*, 51(1), 12–44. <http://doi.org/10.1007/BF03379921>
- Seligman, M. E. P. (2019). *The hope circuit: A psychologist's journey from helplessness to optimism*. John Murray.

References

- Adams, S. (2022). Yak dyzain sponukaie nas dumaty: vidchuvaty, diiaty [How design makes us think: And feel and do things] (M. Tymchenko, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Berne, E. (1996). *Games people play: The basic handbook of transactional analysis*. Ballantine Books [in English].
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Collins [in English].
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row [in English].
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (Eds.). (2002). *Handbook of self-determination research*. The University of Rochester Press [in English].
- Heller, S. (Ed.). (2005). *The education of a graphic designer* (2nd ed.). Allworth Press [in English].
- Leonard, N., & Ambrose, G. (2019). *Osnovy. Hrafichnyi dyzain 02: Dyzainerske doslidzhennia* [Basics. Graphic design 02: Design research] (M. Melnyk & V. Puhach, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2020). *Hrafichnyi dyzain: Novi osnovy* [Graphic design: The new basics] (2nd ed.; I. Mykhailyshena, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Nordström, K., & Ridderstråle, J. (2000). *Funky business: Talent makes capital dance*. BookHouse Publishing [in English].
- OECD. (2018). *Oslo manual 2018: Guidelines for collecting, reporting and using data on innovation* (4th ed.). Eurostat, European Union [in English].
- Rotenberg, V. S. (2009). Search activity concept: Relationship between behavior, health and brain functions. *Activitas Nervosa Superior*, 51(1), 12–44. <http://doi.org/10.1007/BF03379921> [in English].
- Seligman, M. E. P. (2019). *The hope circuit: A psychologist's journey from helplessness to optimism*. John Murray [in English].
- White, A. W. (2023). *Osnovy hrafichnoho dyzainu* [The elements of graphic design] (3rd ed.; L. Kotsiuk & O. Pelypenko, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].

Надійшла 28.08.2025; Прийнята 05.11.2025

Стаття була вперше опублікована онлайн 23.12.2025