

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Дизайн-дослідження



ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ

ЗАТВЕРДЖУЮ

В.о. декана факультету соціальної
педагогіки та психології



О. В. Пономаренко

2026

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
Дизайн-дослідження

підготовки бакалаврів
денної форми здобуття освіти

освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»
спеціальності В2 Графічний дизайн
галузі знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки

ВИКЛАДАЧ: Пономаренко О.В., д. пед. н., професор кафедри педагогіки та психології
освітньої діяльності

Обговорено та ухвалено
на засіданні кафедри педагогіки та
психології освітньої діяльності
Протокол №1 від «31» серпня 2026 р.
В.о. завідувача кафедри педагогіки та
психології освітньої діяльності

О.І. Іваницький

Погоджено
Гарант освітньо-професійної програми

Г.Ю. Чемерис

2026 рік



Зв'язок з викладачем: Moodle (форум курсу, приватні повідомлення)

E-mail: olgadin08@gmail.com

Сезн ЗНУ повідомлення:

Телефон: 228-75-92

Інші засоби зв'язку: olgadin08@gmail.com

Кафедра: кафедра педагогіки та психології освітньої діяльності, VIII к., ауд. 221

1. Опис навчальної дисципліни

У сучасному дизайн-процесі дослідження є невід'ємною складовою успішної проектної діяльності. Дизайн-дослідження (Design Research) поєднує методи наукового пізнання, емпатії до користувача, аналізу контексту та експериментальної перевірки гіпотез. Здатність системно досліджувати проблему, збирати та інтерпретувати дані, формулювати інсайти та обґрунтовувати дизайнерські рішення стає ключовою компетентністю сучасного графічного дизайнера.

Дисципліна «Дизайн-дослідження» спрямована на формування у здобувачів вищої освіти практичних умінь планувати, проводити та аналізувати дизайн-дослідження на різних етапах проектної діяльності: від виявлення проблеми та вивчення користувача до тестування прототипів і оцінки ефективності візуальних комунікацій.

Курс має виключно лабораторний характер і побудований навколо серії практичних досліджень, які студенти виконують індивідуально та в малих групах. Теоретичний матеріал інтегровано безпосередньо в лабораторні роботи.

Мета навчальної дисципліни «Дизайн-дослідження» - формування у здобувачів здатності планувати та реалізовувати дизайн-дослідження, застосовувати якісні та кількісні методи дослідження користувачів і візуальних комунікацій, аналізувати отримані дані та використовувати результати для обґрунтування дизайнерських рішень у сфері графічного дизайну.

Постреквизити: «Проектування», «Проектна графіка», «Цифровий живопис», «Дизайн реклами», «Паперова інженерія».

Паспорт навчальної дисципліни

Нормативні показники	денна форма здобуття освіти
Статус дисципліни	Обов'язкова
Семестр	3-й
Кількість кредитів ECTS	5
Кількість годин	150
Лекційні заняття	—
Практичні заняття	—
Лабораторні заняття	60 год.
Самостійна робота	90 год.
Консультації	Відповідно до графіка
Вид підсумкового семестрового контролю:	Екзамен
Посилання на електронний курс у СЕЗН ЗНУ (платформа Moodle)	https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=18558



2. Методи досягнення запланованих освітньою програмою результатів навчання

Результати навчання	Методи навчання	Форми і методи оцінювання
ЗК1 Знання та розуміння предметної області, розуміння професійної діяльності. ЗК4 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК6 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. ЗК9 Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя. ЗК10 Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності. СК10 Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями). СК11 Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності. СК12 Знання та розуміння психології дизайну, теорій, принципів, методів і понять у сфері професійної діяльності та/або навчання. СК13 Здатність застосовувати мультимедійні технології у професійній діяльності та навчанні.	Лабораторні методи: робота з кейсами, польові дослідження, інтерв'ю, спостереження, картографування шляху користувача, А/В-тестування, аналіз візуальних артефактів. Інтерактивні методи: дизайн-мислення (Design Thinking), робота в малих групах, реєг-review, презентація результатів дослідження.	Поточний контроль: виконання лабораторних робіт, захист досліджень, експрес-опитування. Підсумковий контроль: портфоліо дизайн-досліджень + залік (захист).



3. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Основи дизайн-дослідження та дослідження користувача

Тема 1. Вступ до дизайн-дослідження

Поняття Design Research. Відмінності між дослідженням у дизайні, маркетинговими дослідженнями та науковим дослідженням. Роль дослідження в дизайн-процесі. Етичні принципи дизайн-дослідження. Основні типи досліджень: генеративні, оцінювальні, порівняльні.

Тема 2. Дослідження проблеми та контексту

Методи виявлення та формулювання дизайн-проблеми. Аналіз контексту (PEST, SWOT у дизайні). Desk research: робота з вторинними джерелами. Карта стейкхолдерів. Формулювання дослідницьких питань.

Тема 3. Якісні методи дослідження користувача

Глибинні інтерв'ю. Спостереження (ethnographic observation). Діарійні дослідження. Фокус-групи. Персони (personas) та сценарії використання. Емпатійна карта. Карта шляху користувача (Customer Journey Map).

Тема 4. Кількісні методи та змішані підходи

Опитування та анкетування. Аналіз метрик і даних аналітики. A/B-тестування візуальних рішень. Змішані методи (mixed methods). Базові принципи статистичної інтерпретації результатів.

Змістовий модуль 2. Дослідження візуальних комунікацій та тестування рішень

Тема 5. Дослідження візуальних комунікацій і айдентики

Методи аналізу візуальних артефактів. Семіотичний аналіз. Дослідження сприйняття кольору, шрифту, композиції. Бенчмаркінг і конкурентний аналіз у графічному дизайні. Культурні коди та національна ідентичність у візуальних комунікаціях.

Тема 6. Прототипування як дослідницький інструмент

Роль прототипу в дослідженнях. Низько- та високоякісні прототипи. Тестування зручності використання (usability testing). Метод «мислення вголос». Збір і аналіз зворотного зв'язку.

Тема 7. Синтез результатів і комунікація інсайтів

Методи синтезу даних (affinity diagramming, insight statements). Формулювання дизайн-рекомендацій. Візуалізація результатів дослідження. Підготовка дослідницького звіту та презентації для стейкхолдерів. Інтеграція результатів дослідження в проєктну документацію.



4. Структура навчальної дисципліни

Вид заняття /роботи	Назва теми	Кількість годин о/д.ф. (год.)	Згідно з розкладом
Лабораторна робота 1	Тема 1. Вступ до дизайн-дослідження Поняття Design Research. Відмінності між дослідженням у дизайні, маркетинговими дослідженнями та науковим дослідженням. Роль дослідження в дизайн-процесі. Етичні принципи дизайн-дослідження. Основні типи досліджень: генеративні, оцінювальні, порівняльні.	8	2 рази на тиждень
Самост. робота		12	
Лабораторна робота 2	Тема 2. Дослідження проблеми та контексту Методи виявлення та формулювання дизайн-проблеми. Аналіз контексту (PEST, SWOT у дизайні). Desk research: робота з вторинними джерелами. Карта стейкхолдерів. Формулювання дослідницьких питань.	8	
Самост. робота		12	
Лабораторна робота 3	Тема 3. Якісні методи дослідження користувача Глибинні інтерв'ю. Спостереження (ethnographic observation). Діарійні дослідження. Фокус-групи. Персона (personas) та сценарії використання. Емпатійна карта. Карта шляху користувача (Customer Journey Map).	10	
Самост. робота		14	
Лабораторна робота 4	Тема 4. Кількісні методи та змішані підходи Опитування та анкетування. Аналіз метрик і даних аналітики. А/В-тестування візуальних рішень. Змішані методи (mixed methods). Базові принципи статистичної інтерпретації результатів.	8	
Самост. робота		12	
Лабораторна робота 5	Тема 5. Дослідження візуальних комунікацій і айдентики Методи аналізу візуальних артефактів. Семіотичний аналіз. Дослідження сприйняття кольору, шрифту, композиції. Бенчмаркінг і конкурентний аналіз у графічному дизайні. Культурні коди та національна ідентичність у візуальних комунікаціях.	8	
Самост. робота		12	
Лабораторна робота 6	Тема 6. Прототипування як дослідницький інструмент Роль прототипу в дослідженнях. Низько- та високоякісні прототипи. Тестування зручності використання (usability testing). Метод «мислення вголос». Збір і аналіз зворотного зв'язку.	10	
Самост. робота		14	
Лабораторна робота 7	Тема 7. Синтез результатів і комунікація інсайтів Методи синтезу даних (affinity diagramming, insight statements). Формулювання дизайн-рекомендацій. Візуалізація результатів дослідження. Підготовка дослідницького звіту та презентації для стейкхолдерів. Інтеграція результатів дослідження в проєктну документацію	8	
Самост. робота		14	

* Самостійна робота передбачає підготовку до лабораторних робіт, проведення польових досліджень, опрацювання рекомендованої літератури, оформлення портфоліо та підготовку до екзамену.

5. Види і зміст контрольних заходів

Вид заняття/ роботи	Вид контрольного заходу	Зміст контрольного заходу	Критерії оцінювання та термін виконання	Усього балів
Лабораторна робота №1	Формулюванн я дослідницьког о питання та етичної заяви	1. Обрати тему дизайн-дослідження та сформулювати основне дослідницьке питання. 2. Скласти етичну заяву проєкту (інформована згода, конфіденційність, ризики). 3. Обґрунтувати актуальність обраної проблеми для сфери графічного дизайну.	8 балів – завдання виконано в повному обсязі; питання чітке, обґрунтоване; етична заява відповідає стандартам. 6 балів – завдання виконано в повному обсязі; є незначні недоліки в обґрунтуванні або формулюванні. 4 бали – завдання виконано частково; дослідницьке питання розмите або етична заява неповна. 2 бали – завдання виконано частково та містить суттєві недоліки. 0 балів – завдання не виконано або виконано принципово неправильно.	8
Лабораторна робота №2	Desk research та карта стейкхолдерів	1. Провести desk research за обраною темою (мінімум 8–10 релевантних джерел). 2. Скласти аналітичний звіт із ключовими висновками. 3. Побудувати візуальну карту стейкхолдерів із зазначенням їх інтересів та впливу.	8 балів – завдання виконано в повному обсязі; аналіз глибокий, джерела якісні; карта стейкхолдерів інформативна та охайно оформлена. 6 балів – завдання виконано в повному обсязі; допускаються незначні недоліки в аналізі або візуалізації. 4 бали – виконано одне із завдань у повному обсязі / обидва містять недоліки. 2 бали – завдання виконано частково та містять суттєві недоліки. 0 балів – завдання не виконано або виконано принципово неправильно.	8
Лабораторна робота №3	Якісне дослідження користувача	1. Провести мінімум 3 глибинні інтерв'ю (з протоколами). 2. Створити 2–3 персони (personas) на основі зібраних даних. 3. Побудувати Customer Journey Map для ключового сценарію користувача.	12 балів – усі завдання виконано в повному обсязі; інтерв'ю якісні, інсайти глибокі; персони та CJM обґрунтовані даними. 9 балів – завдання виконано в повному обсязі; є незначні недоліки в глибині аналізу або оформленні. 6 балів – виконано два завдання / усі завдання виконано частково.	12



			3 бали – виконано частину завдань / завдання містять суттєві недоліки. 0 балів – завдання не виконано або виконано принципово неправильно.	
Лабораторна робота №4	Кількісне дослідження / А/В-тестування	1. Розробити анкету або план А/В-тесту візуального рішення. 2. Зібрати дані (мінімум 20–30 респондентів або еквівалентний обсяг). 3. Проаналізувати результати та сформулювати обґрунтовані висновки.	8 балів – завдання виконано в повному обсязі; інструментарій коректний; аналіз даних логічний і обґрунтований. 6 балів – завдання виконано в повному обсязі; є незначні недоліки в інтерпретації або обсязі даних. 4 бали – виконано одне із завдань у повному обсязі / усі завдання виконано частково. 2 бали – завдання виконано частково та містять суттєві недоліки. 0 балів – завдання не виконано або виконано принципово неправильно.	8
Лабораторна робота №5	Візуальний і конкурентний аналіз	1. Провести семіотичний аналіз обраних візуальних артефактів (мінімум 3–4 об'єкти). 2. Виконати бенчмаркінг конкурентних візуальних рішень. 3. Сформулювати висновки щодо сильних/слабких сторін та можливостей для власного проекту.	8 балів – завдання виконано в повному обсязі; аналіз глибокий і оригінальний; висновки чіткі та застосовні. 6 балів – завдання виконано в повному обсязі; є незначні недоліки в глибині або оформленні. 4 бали – виконано одне із завдань у повному обсязі / усі завдання виконано частково. 2 бали – завдання виконано частково та містять суттєві недоліки. 0 балів – завдання не виконано або виконано принципово неправильно.	8
Лабораторна робота №6	Прототипування та usability-тестування	1. Створити прототип (низької або середньої точності) на основі попередніх досліджень. 2. Провести usability-тестування з мінімум 3–5 учасниками (метод «мислення вголос») 3. Скласти звіт із виявленими проблемами та рекомендаціями щодо покращення.	8 балів – завдання виконано в повному обсязі; прототип адекватний; протокол тестування якісний; рекомендації обґрунтовані. 6 балів – завдання виконано в повному обсязі; є незначні недоліки в протоколі або аналізі помилок. 4 бали – виконано одне із завдань у повному обсязі / усі завдання виконано частково. 2 бали – завдання виконано	8



			частково та містять суттєві недоліки. 0 балів – завдання не виконано або виконано принципово неправильно.	
Лабораторна робота №7	Синтез результатів і презентація	1. Здійснити синтез усіх зібраних даних (affinity diagramming / insight statements). 2. Підготувати підсумковий дослідницький звіт із рекомендаціями для дизайн-рішень. 3. Підготувати та провести презентацію ключових інсайтів.	8 балів – завдання виконано в повному обсязі; синтез логічний; рекомендації обґрунтовані; презентація чітка та переконлива. 6 балів – завдання виконано в повному обсязі; є незначні недоліки в логіці синтезу або якості презентації. 4 бали – виконано одне із завдань у повному обсязі / усі завдання виконано частково. 2 бали – завдання виконано частково та містять суттєві недоліки. 0 балів – завдання не виконано або виконано принципово неправильно.	8
Разом за поточний контроль				60
Підсумковий контроль				
Екзамен	Теоретичне завдання	Тестування Питання для підготовки: розміщено в Moodle	За кожну правильну відповідь студент отримує 1 бал	10
	Портфоліо дизайн-досліджень + захист	Оформлене портфоліо, яке включає всі лабораторні роботи, рефлексію щодо процесу дослідження та публічний захист ключових інсайтів і рекомендацій. Структура портфоліо: титул; дослідницьке питання та етична заява; desk research і карта стейкхолдерів; якісне дослідження (персони, CJM); кількісне дослідження / А/В-тест; візуальний і конкурентний аналіз; прототип і результати usability-тестування; синтез інсайтів та рекомендації; рефлексія.	Максимальна кількість балів – 30, які нараховуються за: • змістовність, повноту та відповідність структурі портфоліо – 20 балів; • логічність, послідовність викладення матеріалу, обґрунтованість висновків – 8 балів; • естетичний вигляд, якість візуалізації та презентації – 2 бали.	30
Усього				100



Шкала оцінювання ЗНУ: національна та ECTS

За шкалою ECTS	За шкалою університету	За національною шкалою	
		Екзамен	Залік
A	90 – 100 (відмінно)	5 (відмінно)	Зараховано
B	85 – 89 (дуже добре)	4 (добре)	
C	75 – 84 (добре)		
D	70 – 74 (задовільно)	3 (задовільно)	
E	60 – 69 (достатньо)		
FX	35 – 59 (незадовільно – з можливістю повторного складання)	2 (незадовільно)	Не зараховано
F	1 – 34 (незадовільно – з обов’язковим повторним курсом)		

6. Основні навчальні ресурси

Рекомендована література

1. Martin B., Hanington B. Universal Methods of Design. Rockport, 2019.
2. Stickdorn M., Schneider J. This is Service Design Doing. O'Reilly, 2018.
3. Келлі Т., Келлі Д. Творча впевненість. Як розкрити свій потенціал. Київ : Наш Формат, 2016.
4. Кресвелл Дж. В., Кресвелл Дж. Д. Дизайн дослідження: підходи на основі якісних, кількісних і змішаних методів. Київ : УКУ, 2022. 284 с.
5. Крюгер Р. Як створити продукт, який купують. Метод Jobs to Be Done. Харків : Фабула, 2021.
6. Норман Д. Дизайн звичних речей. Київ : ArtHuss, 2019. 320 с.
7. Орлов, Ю.М. Методологія психології: навчальний посібник. Київ: Либідь, 2019.
8. Пірожков, В.А. Методологія і методи наукових досліджень: навчальний посібник. Київ: Академія, 2010
9. Роуз Д. Емпатія в дизайні. Як розуміти користувачів і створювати кращі продукти. Київ : ArtHuss, 2022.
10. Федорович А. В. та ін. Методичні рекомендації до проведення дизайн-досліджень (за матеріалами кафедри дизайну ЗНУ).
11. Чупріна Н. В., Струмінська Т. В. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2017. 416 с.

Інформаційні ресурси

1. Interaction Design Foundation. URL: <https://www.interaction-design.org/>
2. Nielsen Norman Group. URL: <https://www.nngroup.com/>
3. Service Design Tools. URL: <https://servicedesigntools.org/>
4. Сайт Запорізького національного університету. URL: <https://www.znu.edu.ua/>
5. Сайт Міністерства освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/>



7. Регуляції і політики курсу

Відвідування занять. Регуляція пропусків.

Лабораторний характер курсу передбачає обов'язкове відвідування лабораторних занять. Здобувачі, які за певних обставин не можуть відвідувати заняття регулярно, мусять впродовж тижня узгодити із викладачем графік індивідуального відпрацювання. Окремі пропущені роботи мають бути відпрацьовані у формі виконання індивідуального завдання впродовж двох тижнів після пропуску. Здобувачі, які станом на початок сесії мають понад 70% невідпрацьованих пропущених занять, до заліку не допускаються.

Політика академічної доброчесності

Одне з основних завдань навчального процесу — формування нульової толерантності до академічної недоброчесності. Порушенням вважається: плагіат, фабрикація даних, фальсифікація, списування. Будь-яка ідея, думка, ілюстрація чи фото, яке ви запозичуєте, має супроводжуватися посиланням на першоджерело. Посилання на Wikipedia, Studopedia та подібні ресурси є неприпустимим. Рекомендовані бази: Національна бібліотека ім. Вернадського (<http://www.nbuv.gov.ua>), Scopus, Web of Science.

Використання комп'ютерів/телефонів на занятті

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лабораторних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для збору даних, фіксації спостережень, роботи з інструментами дослідження тощо). Будь ласка, активуйте режим «без звуку» до початку заняття.

Визнання результатів неформальної/інформальної освіти

За наявності сертифікату про проходження онлайн-курсу, тренінгу чи вебінару з тематики дизайн-досліджень (UX Research, Service Design, Design Thinking тощо) здобувачу може бути нараховано до 20 балів. Дотичність тематики та кількість балів визначається викладачем. Документи подаються до початку сесії.

Додаткова інформація

ГРАФІК ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ доступний за адресою:
https://sites.znu.edu.ua/navchalnyj_viddil/1635.ukr.html

ПСИХОЛОГІЧНА ДОПОМОГА. Телефон довіри практичного психолога Марті Ірини Вадимівни: (061) 228-15-84, (099) 253-78-73.

РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ. Наукова бібліотека: <http://library.znu.edu.ua>. Система ЕЛЕКТРОННОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАВЧАННЯ (MOODLE): <https://moodle.znu.edu.ua>