

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІНФОРМАЦІЙНО-
КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

ПРОЄКТ

**ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА
DESIGN & CODE**

першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Спеціальність В2 Дизайн

Спеціалізація В2.01 Графічний дизайн

Галузь знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки

Кваліфікація: бакалавр дизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО ВЧЕНОЮ РАДОЮ УНІВЕРСИТЕТУ

Протокол № 3 від 17 березня 2026 р.

Наказ № 105 від 20 березня 2026 р.

Ректор _____ Володимир ШУЛЬГА

Освітня програма вводиться в дію з 01 вересня 2026 р.

Київ-2026

ПЕРЕДМОВА

Розроблено робочою групою у складі:

Гарант освітньої програми (голова робочої групи)

Ананченко Олексій Євгенович кандидат технічних наук, доцент кафедри технологій цифрового розвитку.

Члени робочої групи:

Жебка Вікторія Вікторівна доктор технічних наук, професор, завідувач кафедри технологій цифрового розвитку.

Аронов Андрій Олексійович кандидат технічних наук, доцент кафедри технологій цифрового розвитку.

Герцюк Микола Модестович, доктор філософії, доцент кафедри технологій цифрового розвитку.

Гордієнко Катерина Олександрівна інженер із забезпечення якості, керівник служби підтримки та загальних знань у відділі забезпечення якості Artsyl Technology Incorporated.

Гніденко Ірина Андріївна старший викладач кафедри технологій цифрового розвитку.

Новостройний Дмитро Андрійович здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 121 «Інженерія програмного забезпечення», освітньої програми «Технології цифрового розвитку».

1. Профіль освітньої програми

1 – Загальна інформація	
Повна назва вищого навчального закладу та структурного підрозділу	Державний університет інформаційно-комунікаційних технологій, Навчально-науковий інститут інформаційних технологій
Ступінь вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу	Бакалавр Освітня кваліфікація – бакалавр дизайну
Офіційна назва освітньої програми	Освітня програма «Design & Code»
Тип диплому та обсяг освітньої програми	Диплом бакалавра, одиничний Обсяг освітньої програми: - на базі повної загальної середньої освіти становить 240 кредитів ЄКТС (термін навчання 4 роки денної форми навчання, 4,5 роки – заочної форми навчання); - на базі ступеня «молодший бакалавр» (освітньо-кваліфікаційного рівня «молодший спеціаліст») можливо перезарахування не більше ніж 60 кредитів ЄКТС, отриманих в межах попередньої освітньої програми підготовки молодшого бакалавра (молодшого спеціаліста) за спеціальністю В2 Дизайн та не більше 30 кредитів ЄКТС, отриманих в межах попередньої освітньої програми підготовки молодшого бакалавра (молодшого спеціаліста) за іншими спеціальностями.
Наявність акредитації	Розробляється вперше
Цикл/рівень	НРК України – 6 рівень/ Бакалавр, QF-EHEA- перший цикл, EQF-LLL – 6 рівень
Передумови	Наявність атестату про повну загальну освіту або диплома молодшого бакалавра (освітньо-кваліфікаційного рівня «молодший спеціаліст»)
Мова(и) викладання	Українська, англійська
Термін дії освітньої програми	Програма введена в дію з 01.09.2026 року. Програма дійсна впродовж дії державних стандартів вищої освіти та може бути відкорегована відповідно до «Порядку розроблення, затвердження, моніторингу та внесення змін до освітніх програм та навчальних планів у Державному університеті інформаційно-комунікаційних технологій».

Інтернет - адреса постійного розміщення опису освітньої	http://www.dut.edu.ua/ua/2587-zagalna-informaciya-kafedra-tehnologiy-cifrovogo-rozvitku
2 – Мета освітньої програми	
Формування та розвиток загальних і професійних компетентностей у випускника за освітнім ступенем «бакалавр» спеціальності В2 Дизайн, здатного забезпечувати розв’язання складних задач і практичних проблем у галузі художнього проєктування та дизайну, створення й реалізації візуальних комунікацій, цифрових і матеріальних продуктів, розробки та впровадження інноваційних дизайнерських рішень з урахуванням культурної ідентичності, естетики та сучасних технологій.	
3 – Характеристика освітньої програми	
Предметна область, напрям (галузь знань, спеціальність)	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки В2 Дизайн
Орієнтація освітньої програми	Освітня. 100% обсягу освітньої програми спрямовано на забезпечення загальних та спеціальних (фахових) компетентностей за спеціальністю В2 Дизайн, визначених стандартом вищої освіти. Програма носить прикладний характер, спрямована на забезпечення потреб ринку праці.
Основний фокус освітньої програми та спеціалізації	Освітня програма має прикладний характер та спрямована на підготовку фахівців у галузі дизайну, здатних застосовувати сучасні методи художнього проєктування, цифрові технології та інноваційні підходи у сфері графічного, інтер’єрного, промислового, веб- та UX/UI дизайну. Програма орієнтована на формування практичних навичок з використання програмного забезпечення для 2D та 3D моделювання, анімації, веб-розробки, розробки бренд- ідентичності та цифрових комунікацій. Особлива увага приділяється роботі з кольором, композицією, стилістикою, етнودизайном і культурною ідентичністю. Випускники здатні реалізовувати комплексні дизайнерські проєкти у сфері реклами, візуального брендингу, мультимедійних технологій, цифрових продуктів та середовищ. Ключові слова: дизайн, графічний дизайн, UX/UI, інтер’єр, композиція, кольорознавство, етнودизайн, візуальні комунікації, 3D моделювання, веб-дизайн, технології, цифрові технології.

Опис предметної області	<i>Об'єкт вивчення та діяльності:</i> об'єкти та процеси дизайну в промисловій, побутовій, суспільній, соціокультурній сферах життєдіяльності людини. <i>Цілі навчання:</i> формування фахівців, здатних розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, що характеризується комплексністю та невизначеністю умов та передбачають застосування певних теорій та методів дизайну. <i>Теоретичний зміст предметної області:</i> поняття, концепції, принципи дизайну та їх використання для забезпечення заданих властивостей та естетичних характеристик об'єктів дизайну (за спеціалізаціями). <i>Методи, методики та технології:</i> методики проектування та виготовлення одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну; технології роботи у відповідних спеціальних матеріалах (за спеціалізаціями). <i>Інструменти та обладнання:</i> сучасні програмні продукти, технологічне обладнання, що застосовується в сфері дизайну (за спеціалізаціями).
Особливості програми	Викладання дисциплін циклу професійної підготовки можливе іноземною (англійською) мовою. Тісна співпраця з дизайн-студіями, рекламними агентствами, архітектурними та ІТ-компаніями дозволяє викладати сучасні технології графічного, веб- та UX/UI дизайну на реальних прикладах, із залученням практикуючих фахівців. Студенти проходять навчальну, виробничу та переддипломну практики, виконуючи реальні проекти у сфері дизайну та візуальних комунікацій. Особливий акцент програми зроблено на сучасних комп'ютерних технологіях і програмному забезпеченні для дизайну: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, Figma, Blender, 3ds Max, AutoCAD, CorelDRAW, SketchUp, Unity, HTML, CSS, JavaScript. Можливість отримання сертифікатів у межах навчального процесу за спеціалізованими курсами: • Adobe Certified Professional (Photoshop, Illustrator, InDesign); • Autodesk Certified User (AutoCAD, 3ds Max); • Figma UX/UI сертифікація; • Unity Certified Associate: Game Developer;

	Основи веб-розробки (HTML, CSS, JS) – сертифікати від партнерських освітніх платформ.
--	---

4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання

Придатність до працевлаштування	Робота у сфері дизайну, художнього проектування та візуальних комунікацій, зокрема у галузях графічного, цифрового, інтер'єрного, веб- та UX/UI дизайну. Фахівці з дизайну можуть працювати у дизайн-студіях, рекламних та брендингових агенціях, ІТ-компаніях, видавництвах, засобах масової інформації, проєктних та архітектурних бюро, на виробничих підприємствах, у сфері культури та мистецтва, а також у закладах освіти й наукових установах. Бакалавр дизайну здатний виконувати професійні роботи за Державним класифікатором професій (ДК 003:2016). Основна: – 3471. Дизайнер. Додаткові: – 3471. Дизайнер мультимедійних застосунків; – 3471. Дизайнер реклами; – 3471. Дизайнер веб-середовища (UX/UI).
Подальше навчання	Можливість продовжити навчання за другим (магістерським) освітнім рівнем вищої освіти. Набуття додаткових кваліфікацій в системі післядипломної освіти.

5 – Викладання та оцінювання

Викладання та навчання	Викладання проводиться державною мовою. Іноземною мовою (англійською) проводиться викладання окремих дисциплін, які формують професійні компетентності. Викладання спрямовано на засвоєння знань, умінь і навичок для подальшого застосування у практиці. Основними способами передачі змісту освітньої програми є проведення лекцій, практичних, лабораторних і індивідуальних занять, консультацій, розв'язання ситуативних завдань, тестування, презентацій, ознайомча, виробнича, переддипломна практики.
-------------------------------	--

Оцінювання	Оцінювання сформованих компетентностей проводиться під час контрольних заходів, які передбачені цією освітньою програмою та зазначені у навчальному плані. Критерії оцінювання знань, умінь та навичок здобувачів вищої освіти розроблені у відповідності до чинного законодавства та затверджені у «Положенні про організацію освітнього процесу у Державному університеті інформаційно-комунікаційних технологій».
-------------------	--

6 - Програмні компетентності

Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.
Загальні компетентності (ЗК)	ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК 2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. ЗК 3. Здатність спілкуватися іноземною мовою. ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК 5. Здатність працювати в команді. ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. ЗК 7. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності. ЗК 8. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні. ЗК 9. Здатність зберігати та примножувати культурномистецькі, 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.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК)	СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. СК 2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. СК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності. СК 5. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності. СК 6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями). СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. СК 9. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями). СК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями). СК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності. СК 12. <i>Здатність проектувати та створювати веб-сайти; вміти застосовувати загальні принципи розробки та програмування веб-сайтів.</i> СК 13. <i>Здатність обґрунтовано обирати та освоювати інструментарій з розробки та супроводження програмного забезпечення.</i>
---	--

7 – Програмні результати навчання

	ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях. ПРН 2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного
--	---

	спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення. ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень. ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності. ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні. ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень. ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання. ПРН 10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі. ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах. ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності. ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну. ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.
--	--

	ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках. ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності. ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями). ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну. ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну. ПРН 20. <i>Застосовувати теоретичні та практичні аспекти фронтенд-розробки та вміти використовувати сучасні інструментальні засоби та технології для створення веб-сайтів.</i> ПРН 21. <i>Застосовувати теоретичні та практичні аспекти фронтенд-розробки та вміти використовувати сучасні інструментальні засоби та технології для створення веб-сайтів.</i>
--	---

8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми

Кадрове забезпечення	Група забезпечення освітньої програми Design & Code спеціальності В2 Дизайн сформована з числа науково-педагогічних працівників Навчально-наукового інституту інформаційних технологій Державного університету інформаційно-комунікаційних технологій. Кількісний та якісний склад групи відповідають Ліцензійним вимогам.
-----------------------------	---

Матеріально-технічне забезпечення	Для проведення практичних занять з метою формування професійних компетентностей зі спеціальності В2 Дизайн використовується лабораторія 207, яка оснащена сучасними комп'ютерами та програмно-апаратними комплексами, а саме: • операційними системами Ubuntu на ядрі Linux, IntelliJ IDEA • кожен комп'ютер під'єднаний до мережі інтернет, завдяки цьому студенти мають можливість працювати в хмарному середовищі Office 365 • Microsoft Visual Studio, Sublime, Notepad++, Eclipse для вивчення мов програмування C++, C#, Python, JS, HTML, CSS • Jira, Trello, Slack, Git – для організації роботи над проектом, при командній розробці, як інструменти комунікації • Unity платформа розробки 3D-контента при розробці ігор • Xamarin.Android – надає повний пакет SDK для Android для розробників .NET, використовується в дисципліні програмування мобільних пристроїв • Axure Pro9 – програмне забезпечення для створення прототипу інтерфейсу web-сайту • Figma (Marvel, Adobe XD) - програмне забезпечення для створення прототипу інтерфейсу додатку для мобільних пристроїв • Vect - програмне забезпечення для роботи з графічними об'єктами • Sketch - програмне забезпечення для прототипування інтерфейсів для iOS систем • Microsoft Project, Microsoft Excel – для управління проектами
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	Всі дисципліни навчального плану забезпечені інформаційними та навчально-методичними матеріалами і розміщені в Google Classroom системи Google Workspace for Education, у тому числі з доступом до електронної бібліотеки.

9 – Академічна мобільність

Національна кредитна мобільність	Наявність двосторонніх договорів між Державним університетом інформаційно-комунікаційних технологій та закладами вищої освіти України забезпечує національну кредитну мобільність.
Міжнародна кредитна мобільність	Зміст освітньої програми відповідає стандартам вищої освіти, що дозволяє брати участь у програмах подвійних дипломів та бути конкурентоспроможним на світовому ринку праці
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	

2. Перелік компонент освітньої / наукової програми та їх логічна послідовність

2.1. Зміст підготовки за освітньою програмою компетентності та результатами навчання

№ п.п.	Дисципліна	Шифр	Компетентність	Результат Навчання
I. Цикл дисциплін загальної підготовки				
1.	Вища математика	OK1	ЗК1, ЗК4; СК10	ПРН1, ПРН3, ПРН13
2.	Основи дизайну та проектної графіки	OK2	ЗК1, ЗК5, ЗК6; СК1, СК2, СК3, СК4, СК5, СК7, СК8	ПРН1, ПРН7, ПРН8, ПРН9, ПРН10, ПРН11, ПРН12, ПРН17, ПРН18
3.	Менеджмент та підприємництво в ІТ	OK3	ЗК1, ЗК2, ЗК4, ЗК5; СК11	ПРН1, ПРН5, ПРН19
4.	Філософія	OK4	ЗК1, ЗК2, ЗК3, ЗК8	ПРН1, ПРН2, ПРН3, ПРН5
5.	Англійська мова для професійної комунікації / Англійська мова: комунікативний практикум	OK5	ЗК3	ПРН2
6.	Українська мова за професійним спрямуванням	OK6	ЗК2	ПРН2
7.	Кольорознавство та стилістика	OK7	ЗК1, ЗК5, ЗК6; СК1, СК2, СК3, СК4, СК5, СК7, СК8	ПРН7, ПРН8, ПРН9, ПРН10, ПРН11, ПРН12, ПРН17, ПРН18
8.	Комп'ютерні дискретні структури	OK8	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН5, ПРН9, ПРН13, ПРН17
9.	Основи художнього проектування	OK9	ЗК1, ЗК5, ЗК6; СК1, СК2, СК3, СК4, СК5, СК7, СК8, СК9	ПРН4, ПРН7, ПРН8, ПРН9, ПРН10, ПРН11, ПРН12, ПРН17, ПРН18
10.	Психолінгвістика	OK10	ЗК1, ЗК2, ЗК3, ЗК7, ЗК8	ПРН1, ПРН2, ПРН3, ПРН5
11.	Основи баз даних	OK11	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН17
12.	Теоретична підготовка БЗВП	OK12	ЗК6, ЗК8	ПРН6
13.	Алгоритми і структура даних	OK13	ЗК1, ЗК4; СК10	ПРН1, ПРН3, ПРН13
II. Цикл дисциплін професійної та практичної підготовки				
14.	Основи програмування	OK14	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН12, ПРН16, ПРН17
15.	Основи інженерії програмного забезпечення	OK15	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН12, ПРН16, ПРН17
16.	Основи технологій цифрового розвитку	OK16	ЗК1, ЗК4; СК6, СК13	ПРН9, ПРН14, ПРН17
17.	Технології UX/UI дизайну	OK17	ЗК1, ЗК5; СК1, СК7, СК12	ПРН7, ПРН8, ПРН11, ПРН17
18.	Теорія та методологія дизайну	OK18	ЗК1, ЗК5, ЗК6; СК1, СК2, СК3, СК4, СК5, СК7, СК8	ПРН7, ПРН8, ПРН9, ПРН10, ПРН11, ПРН12, ПРН17, ПРН18
19.	Аналіз вимог до програмного забезпечення	OK19	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН4, ПРН9, ПРН11, ПРН12, ПРН16, ПРН17

20.	Історія мистецтва та дизайну	OK20	ЗК1, ЗК5, ЗК6, ЗК7, ЗК9; СК5	ПРН3, ПРН7, ПРН8, ПРН9, ПРН11, ПРН13, ПРН14, ПРН17, ПРН18
21.	Програмування на мові Python	OK21	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН12, ПРН16, ПРН17
22.	Технології матеріалів у дизайні	OK22	ЗК1, ЗК5, ЗК6; СК6	ПРН9, ПРН12, ПРН16, ПРН17, ПРН18
23.	Етнодизайн та народні художні традиції	OK23	ЗК1, ЗК5, ЗК9; СК5, СК8	ПРН7, ПРН8, ПРН9, ПРН10, ПРН11, ПРН12, ПРН13, ПРН15, ПРН17, ПРН18
24.	WEB-технології та WEB-дизайн	OK24	ЗК1, ЗК4; СК7, СК12, СК13	ПРН9, ПРН11, ПРН12, ПРН16, ПРН17, ПРН18, ПРН20, ПРН21
25.	WEB-програмування JS	OK25	ЗК1, ЗК4; СК10, СК12, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН9, ПРН11, ПРН12, ПРН16, ПРН17, ПРН20, ПРН21
26.	Композиція та колористика	OK26	ЗК1, ЗК5, ЗК6; СК1, СК2, СК3, СК4, СК7, СК8, СК9	ПРН7, ПРН8, ПРН9, ПРН10, ПРН11, ПРН12, ПРН17, ПРН18
27.	Комп'ютерні ігри: програмування та дизайн	OK27	ЗК1, ЗК4; СК1, СК7, СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН9, ПРН11, ПРН12, ПРН16, ПРН17, ПРН18
28.	Комп'ютерне моделювання	OK28	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН5, ПРН9, ПРН17
29.	Емпіричні методи програмної інженерії	OK29	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН12, ПРН16, ПРН17
30.	Фінансовий менеджмент IT-проектів	OK30	ЗК1, ЗК2, ЗК4, ЗК5; СК11	ПРН1, ПРН5, ПРН19
31.	Сертифікація та ліцензування програмного продукту	OK31	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН12, ПРН16, ПРН17
32.	Хмарні технології	OK32	ЗК1, ЗК6; СК6, СК13	ПРН1, ПРН12, ПРН16, ПРН17
33.	Ризик-менеджмент	OK33	ЗК1, ЗК4, ЗК5; СК10	ПРН1, ПРН3, ПРН5
34.	Штучний інтелект	OK34	ЗК1, ЗК4; СК10, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН17
35.	Маркетинг у сфері дизайну	OK35	ЗК1, ЗК2, ЗК4, ЗК5; СК11	ПРН1, ПРН5, ПРН7, ПРН9, ПРН17, ПРН19
36.	Концептуальний дизайн	OK36	ЗК1, ЗК5, ЗК6; СК1, СК2, СК3, СК4, СК5, СК7, СК8	ПРН7, ПРН8, ПРН9, ПРН10, ПРН11, ПРН12, ПРН17, ПРН18
37.	Цифрові технології	OK37	ЗК1, ЗК4; СК7, СК13	ПРН1, ПРН3, ПРН17
38.	Виробнича практика	OK39	ЗК1, ЗК4, ЗК5, ЗК6; СК7, СК11	ПРН1, ПРН2, ПРН3, ПРН14, ПРН16, ПРН17, ПРН19
39.	Переддипломна практика	OK40	ЗК1, ЗК4, ЗК5, ЗК6; СК7, СК11	ПРН1, ПРН2, ПРН3, ПРН6, ПРН14, ПРН16, ПРН17
40.	Кваліфікаційна робота	OK41	ЗК1, ЗК4, ЗК5, ЗК6; СК7, СК11	ПРН1, ПРН2, ПРН3, ПРН6, ПРН14, ПРН15, ПРН16, ПРН17, ПРН19

* Англійська мова в навчальних планах для іноземців та осіб без громадянства замінюється на українську мову за професійним спрямуванням.

2.2. Перелік компонент ОП

Код н/д	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові проекти (роботи), практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумк. контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОП			
ОК1	Вища математика	15	Залік/Екзамен/ Екзамен
ОК2	Основи дизайну та проектної графіки	3	Залік
ОК3	Менеджмент та підприємництво в ІТ	3	Залік
ОК4	Філософія	3	Залік/Екзамен
ОК5	Англійська мова для професійної комунікації / Англійська мова: комунікативний практикум	16	Залік/Залік/Залік /Залік/Залік/Залі к/Залік/Залік
ОК6	Українська мова за професійним спрямуванням	3	Залік
ОК7	Кольорознавство та стилістика	3	Залік
ОК8	Комп'ютерні дискретні структури	3	Екзамен
ОК9	Основи художнього проектування	5	Екзамен
ОК10	Психолінгвістика	3	Залік
ОК11	Основи баз даних	3	Залік
ОК12	Теоретична підготовка БЗВП	3	Залік
ОК13	Алгоритми і структура даних	3	Залік
ОК14	Основи програмування	5	Екзамен
ОК15	Основи інженерії програмного забезпечення	5	Екзамен
ОК16	Основи технологій цифрового розвитку	4	Залік
ОК17	Технології UX/UI дизайну	3	Залік
ОК18	Теорія та методологія дизайну	5	Екзамен
ОК19	Аналіз вимог до програмного забезпечення	3	Екзамен
ОК20	Історія мистецтва та дизайну	6	Залік/КР/ Екзамен
ОК21	Програмування на мові Python	3	Екзамен
ОК22	Технології матеріалів у дизайні	3	Екзамен
ОК23	Етнотдизайн та народні художні традиції	4	Екзамен
ОК24	WEB-технології та WEB-дизайн	3	Екзамен
ОК25	WEB-програмування JS	4	Екзамен/ КП/Екзамен
ОК26	Композиція та колористика	6	Екзамен/КР
ОК27	Комп'ютерні ігри: програмування та дизайн	6	Екзамен
ОК28	Комп'ютерне моделювання	3	Екзамен
ОК29	Емпіричні методи програмної інженерії	4	Екзамен
ОК30	Фінансовий менеджмент ІТ-проектів	4	Екзамен
ОК31	Сертифікація та ліцензування програмного продукту	3	Залік
ОК32	Хмарні технології	3	Залік

OK33	Ризик-менеджмент	3	Залік
OK34	Штучний інтелект	3	Екзамен
OK35	Маркетинг у сфері дизайну	5	Залік
OK36	Концептуальний дизайн	4	Екзамен
OK37	Цифрові технології	4	Залік
OK38	Виробнича практика	6	Залік
OK39	Переддипломна практика	6	Залік
OK40	Кваліфікаційна робота	6	
		180	
Вибіркові компоненти ОП			
BK1	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK2	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK3	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK4	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK5	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK6	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK7	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK8	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK9	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK10	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK11	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
BK12	<i>Дисципліна вільного вибору студента</i>	5	Залік
Загальний обсяг вибірових компонент:		60	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		240	

3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Форми атестації здобувачів вищої освіти	Атестація здобувачів ступеня вищої освіти «Бакалавр» здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи.
Вимоги до кваліфікаційної роботи	Кваліфікаційна робота передбачає розв’язання складної спеціалізованої задачі або практичної проблеми в сфері дизайну, що характеризується комплексністю і невизначеністю умов, із застосуванням певних теорії та методів дизайну. Кваліфікаційна робота не повинна містити академічного плагіату, фабрикації та фальсифікації. Робота має бути перевірена на плагіат відповідно до «Положення про запобігання академічному плагіату у Державному університеті інформаційно-комунікаційних технологій» та оприлюднена у репозитарію Університету

4. Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми

	OK1	OK2	OK3	OK4	OK5	OK6	OK7	OK8	OK9	OK10	OK11	OK12	OK13	OK14	OK15	OK16	OK17	OK18	OK19	OK20	OK21	OK22	OK23	OK24	OK25	OK26	OK27	OK28	OK29	OK30	OK31	OK32	OK33	OK34	OK35	OK36	OK37	OK38	OK39	OK40	OK41				
3K1	•	•				•					•						•					•																							
3K2			•				•			•				•				•		•			•																	•					
3K3				•	•					•																																			
3K4	•		•								•			•																															
3K5		•	•				•											•					•																						
3K6	•						•			•			•						•		•		•									•			•										
3K7																																													
3K8				•						•		•																																	
3K9																																													
CK1		•					•			•							•		•								•	•											•						
CK2		•					•			•								•								•												•							
CK3		•					•			•								•								•												•							
CK4		•					•			•																•																			
CK5		•					•			•								•			•						•												•						
CK6																•							•																						
CK7		•					•			•								•		•																					•				
CK8		•					•			•									•					•			•											•							
CK9										•																	•										•								
CK10	•							•			•		•	•	•					•		•					•	•	•				•												
CK11			•																																										
CK12																		•							•	•																			
CK13							•				•			•	•	•				•		•			•	•							•	•											

5. Матриця забезпечення програмних результатів навчання (ПРН) відповідними компонентами освітньої програми

	OK1	OK2	OK3	OK4	OK5	OK6	OK7	OK8	OK9	OK10	OK11	OK12	OK13	OK14	OK15	OK16	OK17	OK18	OK19	OK20	OK21	OK22	OK23	OK24	OK25	OK26	OK27	OK28	OK29	OK30	OK31	OK32	OK33	OK34	OK35	OK36	OK37	OK38	OK39	OK40	OK41		
ПРН1	*	*	*	*				*		*	*		*	*	*				*			*				*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
ПРН2	*				*	*				*			*	*	*				*			*				*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН3	*			*				*		*	*		*	*	*							*				*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН4									*										*																				*	*	*	*	
ПРН5			*	*				*		*																			*		*				*	*							
ПРН6												*																							*	*							
ПРН7		*					*		*									*	*	*	*		*				*									*	*			*	*		
ПРН8	*						*	*	*							*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН9	*	*					*	*	*								*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН10	*	*					*	*	*								*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН11	*	*					*	*	*								*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН12	*	*					*	*	*				*	*	*			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН13	*						*						*							*			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН14																*				*																				*	*	*	
ПРН15																	*				*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН16														*	*				*			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
ПРН17	*						*	*	*		*			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
ПРН18	*						*		*								*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
ПРН19			*															*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
ПРН20																		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
ПРН21																		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Гарант освітньої програми

доцент кафедри технологій цифрового розвитку
кандидат технічних наук

Олексій АНАНЧЕНКО