

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ ПРИКЛАДНИХ НАУК**



**ПРОЄКТНИЙ МЕТОД
ЯК ЗАСІБ ПРАКТИКООРІЄНТОВНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ
СПЕЦІАЛЬНОСТІ 022 ДИЗАЙН**

ВИД РОБОТИ Методичні рекомендації
використання проєктних методів в
практичній підготовці фахівців за
спеціальністю 022 Дизайн

ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ 02 Культура і мистецтво

СПЕЦІАЛЬНІСТЬ 022 Дизайн

Укладачі: Івасенко Марія Валентинівна, викладач спецдисциплін, к.т.н, доцент, кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії»; Хома Віталій Іванович, викладач спецдисциплін; Руднева Тетяна Іванівна, викладач спецдисциплін; Барковська Єлеонора Сергіївна, викладач спецдисциплін.

Рецензент: Кисіль Марина Володимирівна, к. мист., доцент кафедри Дизайну тканин і одягу Харківської академії Дизайну і мистецтв

Робота містить результати досвіду реалізації проєктних робіт в практичній підготовці фахівців зі спеціальності 022 Дизайн.

Наведено результати проєктних робіт різних за ступенем реалізації, кількістю виконавців, суб'єктно-об'єктними зв'язками. В роботі наведені рекомендації щодо втілення проєктних методів в освітньому процесі.

Рекомендовано цикловою комісією Дизайн
Протокол № 2 від "02" листопада 2021 р.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
1. ПРОЄКТНА РОБОТА ДЛЯ ЗОВНІШНІХ ЗАМОВНИКІВ	6
1.1 Розробка та виготовлення сценічних костюмів для музичного гурту Козак System	6
1.2 Розробка та виготовлення сценічних костюмів для хору дитячої музичної школи ім. М. Глінки	12
2. МІЖДИСЦИПЛІНАРНА КОЛАБОРАЦІЯ СТУДЕНТІВ В РАМКАХ ОСВІТНЬОГО ЗАКЛАДУ	19
2.1 Колаборація студентів освітньо-професійних програм Графічний дизайн та Виставковий бізнес	19
3. ПРОЄКТНА РОБОТА СТУДЕНТІВ МІЖ ОСВІТНІМИ ЗАКЛАДАМИ	26
3.1 Проєкт дизайну інтер'єру освітнього комплексу навчальних дисциплін спеціальності 022 Дизайн Київського фахового коледжу прикладних наук	26
4. КОНКУРСНА ПРОЄКТНА РОБОТА ІЗ ЗАЛУЧЕННЯМ ОСВІТНІХ ЗАКЛАДІВ РІЗНИХ СТУПЕНІВ ОСВІТИ	32
4.1 Конкурс Графічних робіт "Графічний код твого міста"	32
5. ОПТИМІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОЇ РОБОТИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ	39
ВИСНОВКИ	44
ДОДАТКИ	45
Перелік використаних літературних і документальних джерел	47

ВСТУП

Формування навчально-виробничої складової в процесі підготовки фахівця з напрямку Дизайн в рамках виконання реальних проєктів, є запорукою формування таких компетенцій, як: комунікаційні навички, знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності, здатність приймати обґрунтовані рішення, проєктні навички, здатність до трансферу професійних знань у практичних ситуаціях, здатність аналізувати та організовувати процеси виробництва тощо.

Актуальність роботи.

В сфері дизайну одягу/взуття/аксесуарів проєктними роботами можуть бути: розробка комплектів сценічно-видовищних костюмів, одягу спеціального призначення (робочого, корпоративного, мерчу) тощо. В сфері графічного дизайну проєктні роботи можуть знаходити свій прояв в розробці айдентики та редизайну бренду в цілому.

Виходячи з визначення колаборації, однією з її цілей, є підвищення уваги до одного, або всіх учасників проєкту в умовах високої конкуренції. PR заходи сьогодні використовують не тільки в бізнес середовищі, а також і державні структури, в тому числі й навчальні заклади. Колаборація дає можливість залучити нових клієнтів, створити додатковий PR брендів – учасників. Ефект синергії, що виникає в результаті колаборації, дозволяє партнерам «поділитися» репутацією із клієнтами, залучити нових споживачів і створити нову велику споживчу цінність для своєї аудиторії [1].

Залучення відповідних організацій та окремих осіб до співпраці є одним з важливих напрямів зовнішньої комунікативної роботи викладачів та адміністративного корпусу навчального закладу в процесі реалізації якісного освітнього процесу.

Отже, в умовах висококонкурентного освітнього середовища та компетентнісного підходу в процесі формування затребуваного на ринку праці фахівця, метод проєктних робіт є одним з найактуальніших серед інших освітніх форм.

Практичне значення.

Відділення Дизайну Київського фахового коледжу прикладних наук (КФКПН), що прагне балансу між класичною дизайн-освітою (яка базується на вироблених практиках найбільш значущими науковими та освітніми організаціями України та світу) та передовими методиками навчання (заснованими на сучасних підходах до художнього проєктування, що активно задіюють цифрове середовище, сучасні матеріали та технології), вироблено

комплексний, міждисциплінарний підхід до сучасних проблем дизайну, який регулярно актуалізується, в т.ч. та за рахунок проведення різних наукових та практичних заходів, що сприяють обміну досвідом та кращими практиками з провідними ВНЗ країни, а також представниками бізнесу та промисловості.

У своїй діяльності викладачі відділення дизайн КФКПН завжди знаходиться у пошуку нових підходів до освітнього процесу. Одним з таких напрямів підготовки стала участь у проєктних роботах різного рівня взаємодії та змісту, а саме:

- Проєктна робота для зовнішніх замовників
- Міждисциплінарна колаборація студентів в рамках навчального закладу
- Проєктна робота студентів між навчальними закладами
- Конкурсна проєктна робота із залученням навчальних закладів різних ступенів освіти

Основні практичні результати участі в проєктах для всіх суб'єктів - учасників, наведених в даній роботі наступні:

- практичний досвід з роботою над реальним амбіційним проєктом з жорсткими дедлайнами
- навички роботи з бріфом замовника
- навички з підготовки макетів
- досвід роботи та комунікації із замовниками
- отримання розділу для портфоліо/CV
- PR привід, який можна використовувати довгостроково
- навички обробки параметрів великої цільової групи
- навички поопераційної організації виробничого процесу (в т.ч. потокового)
- застосування отриманих професійних знань в процесі допроєктної та проєктної роботи
- досвід роботи в команді та менеджменту проєкту
- об'єктивна оцінка фахових компетенцій студентів іншого навчального закладу

Інноваційність роботи полягає в спробі систематизації різних видів проєктних робіт в освітньому процесі та пропозиції щодо автоматизації план-схеми проєктних робіт та розробці мобільного застосунку для активізації залучення учасників від освіти та бізнесу для сумісних проєктних робіт.

В даній роботі наведено досвід реалізованих в 2021 році дизайн-проєктів, виконаних студентами та викладачами відділення Дизайн Київського фахового коледжу прикладних наук.

1. ПРОЄКТНА РОБОТА ДЛЯ ЗОВНІШНІХ ЗАМОВНИКІВ

Прикладом проєктної роботи із залученням зовнішніх замовників, здійсненої викладачами Київського фахового коледжу прикладних наук (далі КФКПН) стали проєкти розробки та виготовлення сценічних костюмів для українського музичного гурту Kozak system та хору дитячої музичної школи ім. М.Глінки м. Києва.

1.1 Розробка та виготовлення сценічних костюмів для музичного гурту Kozak System

Kozak System – український рок-гурт, який постійно представляє сучасну Україну на європейських та світових музичних фестивалях. Заснований у 2012 році в Києві з музикантів, які вийшли з гурту «Гайдамаки». Станом на 2021 рік мають понад п'ять записаних альбомів. Гурт Kozak System за час свого існування відвідав з концертами більше 18 країн світу.

З огляду на історію гурту, він знаходиться в стані постійного творчого пошуку, як музичних форм, так і сценічного костюму. З метою розробки нових сценічних образів, в лютому 2021 р. учасники гурту звернулись до викладачів з напрямку дизайн КФКПН.

Процес роботи над колекцією сценічних костюмів виконувався в декілька етапів (табл. 1.1).

Таблиця 1.1

Етапи роботи з виготовлення сценічних костюмів для музичного гурту Kozak System

	Найменування етапу роботи	Місце проведення	Виконаці
1	Складання технічного брифу вимог до сценічних костюмів від учасників гурту	Офіс гурту	Викладач Хома В., учасники гурту
2	Розробка ескізів моделей костюмів та графічних зображень	КФКПН	Викладач Хома В., студенти ДО-2-18 (3й курс, дизайн одягу)
3	Затвердження ескізів моделей костюмів та графічних зображень	Офіс гурту	Викладач Хома В., учасники гурту
4	Зняття мірок	Офіс гурту	Викладач Руднева Т., студенти гр. ДО-2-18
5	Розрахунок, підбір і закупка	Магазини тканин,	Викладачі Руднева

	основних і прикладних матеріалів, фурнітури.	м. Київ	Т., Івасенко М.
Продовження табл.1.1			
6	Еспериментальний друк на трикотажних полотнах для визначення кольорової гами	Студія друку на текстилі	Викладач Ветрякова С.
7	Підготовка графічного файлу розкладки для друку на трикотажних полотнах	Онлайн	Викладач Хома В., студентка Василенко Х.
8	Друк на трикотажних полотнах	Студія друку на текстилі	Викладач Ветрякова С.
9	Виготовлення лекал	КФКПН	Викладач Руднева Т., студенти гр. ДО-2-18
10	Крій	КФКПН	Викладач Руднева Т., студенти гр. ДО-2-18
11	Збір виробів на першу примірку	КФКПН	Викладач Руднева Т., майстри виробничого навчання, студенти гр. ДО-2-18
12	Перша примірка	Офіс гурту	Викладач Руднева Т., студенти гр. ДО-2-18
13	Пошиття виробів	КФКПН	Викладач Руднева Т., майстри виробничого навчання
14	Друга примірка	КФКПН	Викладач Руднева Т., майстри виробничого навчання, студенти гр. ДО-2-18
15	Завершення виробів	КФКПН	Викладач Руднева Т., майстри виробничого навчання

В процесі розробки ескізів костюмів та графічних зображень було виконано декілька робочих варіантів (Додаток А). Кінцевий варіант ескізів надано на рис. 1.1.



Рис. 1.1 Фінальні затверджені ескізи сценічних костюмів музичного гурту Kozak system

Одним з найважливіших етапів в процесі розробки даної колекції було виготовлення друкованих трикотажних полотен. Враховуючи особливості затвердженого ескізного проєкту, перед виконавцями постала задача щодо друку не тільки графічних зображень, а також і заливки великих частин полотен відповідним до кольору графічного зображення відтінком. Для втілення поставленої задачі було використано сублимаційний друк на трикотажних полотнах сировинного складу ПЕ (поліестр 100%). Експериментальні зразки підбору кольору представлені на рис. 1.2.



Рис. 1.2. Зразки трикотажних полотен з елементами надрукованої кольорової графіки (сублімаційний друк)

Затверджені друковані полотна було передано для крою і пошиття готових виробів. Процес 2ї примірки та готові костюми на учасниках гурту зображено на рис. 1.3-1.4.



Рис. 1.3. Друга примірка сценічних костюмів на учасниках гурту



Рис. 1.4 Учасники музичного гурту Kozak system в розроблених сценічних костюмах

Сценічні костюми гурт активно використовую в свої творчій діяльності, прикладом тому є виступ в студії телеканалу 1+1 до дня Незалежності України (рис. 1.5.).



Рис. 1.5 Виступ гурту в студії телеканалу «1+1» 24.08.2021 (до Дня Незалежності України)

В результаті роботи можна виділити наступні практичні результати для студентів/викладачів/ навчального закладу:

Практичні результати роботи з розробки сценічних костюмів гурту Kozak system

1. Для студентів і викладачів:

- досвід роботи в команді
- практичний досвід з роботою над реальним амбіційним проектом з жорсткими дедлайнами

2. Для студентів:

- навички роботи з брифом замовника
- навички з підготовки макетів для друку на текстильних матеріал
- досвід роботи з вимогливими замовниками
- отримання розділу для порт фоліо

3. Для іміджу коледжу:

- PR привід, який можна використовувати довгостроково

4. Для замовників:

- Безкоштовні сценічні костюми

1.2 Розробка та виготовлення сценічних костюмів для хору дитячої музичної школи ім. М. Глінки Дніпровського району м. Києва

Дитяча музична школа № 13 ім. М. Глінки Дніпровського району м. Києва заснована в 1965 р. Сьогодні у школі навчаються учні за фахом: фортепіано, бандура, гітара, баян, акордеон, фортепіано, скрипка, віолончель, кларнет, саксофон, флейта, ударні інструменти, хоровий та сольний спів.

В лютому 2021 р. керівництво школи звернулось до коледжу КФКПН із запитом щодо розробки сценічних костюмів для учасників хору. Виконання проєкту було здійснено в рамках навчально-виробничої практики студентів 3го курсу спеціальності Дизайн одягу під керівництвом викладача Рудневої Т.І. та майстрів виробничого навчання Лесько-Косинська І., Зборовська Т.

Процес роботи над колекцією сценічних костюмів для хору виконувався в декілька етапів (табл. 1.3).

Таблиця 1.3

Етапи роботи з виготовлення сценічних костюмів для хору

№ з/п	Найменування етапу роботи	Місце проведення	Виконаці
1	Складання технічного брифу вимог до сценічних костюмів хору	КФКПН	Руднева Т., керівник школи і хору
2	Розробка ескізів моделей костюмів	КФКПН	Викладач Руднева Т., студенти гр. До-2-18
3	Затвердження ескізів моделей костюмів	КФКПН	
4	Зняття мірок	Дитяча музична школа	
5	Розрахунок, підбір і закупка основних і прикладних матеріалів, фурнітури	ТК Текстиль-Контакт	Викладач Руднева Т., студент гр. ДО-1-18
6	Розробка макетів пропозицій декоративних елементів (комір, манішка)	КФКПН	Студенти гр. ДО-1-18
7	Виготовлення лекал	КФКПН	Викладач Руднева Т., студент гр. ДО-1-18
8	Крій	КФКПН	Викладач Руднева Т., студент гр. ДО-1-18
9	Збір виробів на першу примірку	КФКПН	Викладач Руднева Т., майстри виробничого навчання, студенти гр. ДО-1-18
10	Перша примірка	КФКПН	Викладач Руднева Т., студент гр. ДО-1-18

			Продовження табл.1.3
11	Пошиття виробів	КФКПН	Викладач Руднева Т., майстри виробничого навчання, студенти гр. ДО-1-18

З технічного брифу визначено очікування замовників, а саме: розробка універсальних комплектів сценічних костюмів зі знімними елементами для використання їх як для класичного репертуару, так і репертуару з народних пісень. Ескізні пропозиції костюмів зазнавали деяких змін навіть в процесі пошиття (рис. 1.6. а, б).

Основним критерієм вибору моделі костюма була можливість використання його для різних розмірів дітей. Створення ескізів в чітких рамках стало складним завданням для студентів, так як зазвичай вони створюють ескізи керуючись лише своїм смаком та натхненням і не мали досвіду щодо врахування умов клієнта.



Рис. 1.6. Робочі ескізи сценічних костюмів хору

Наступним кроком був розрахунок, підбір та придбання матеріалів і фурнітури. Робочою групою з розробки костюмів було запропоновано декілька варіантів знімних декоративних елементів: комір і манішки (рис. 1.7).

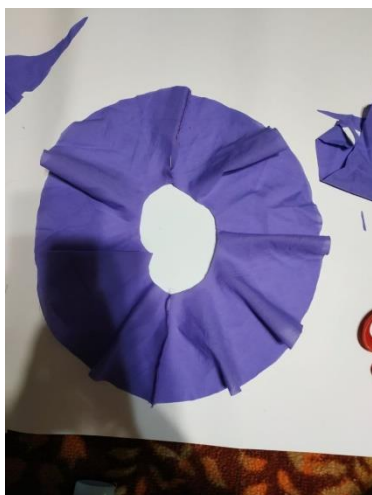


Рис. 1.7. Пропозиції моделей декоративних елементів комірів і манішок

Робота з крою (рис. 1.8), проміжних примірок та пошиття виконувалась в швейному навчальному цеху коледжу.

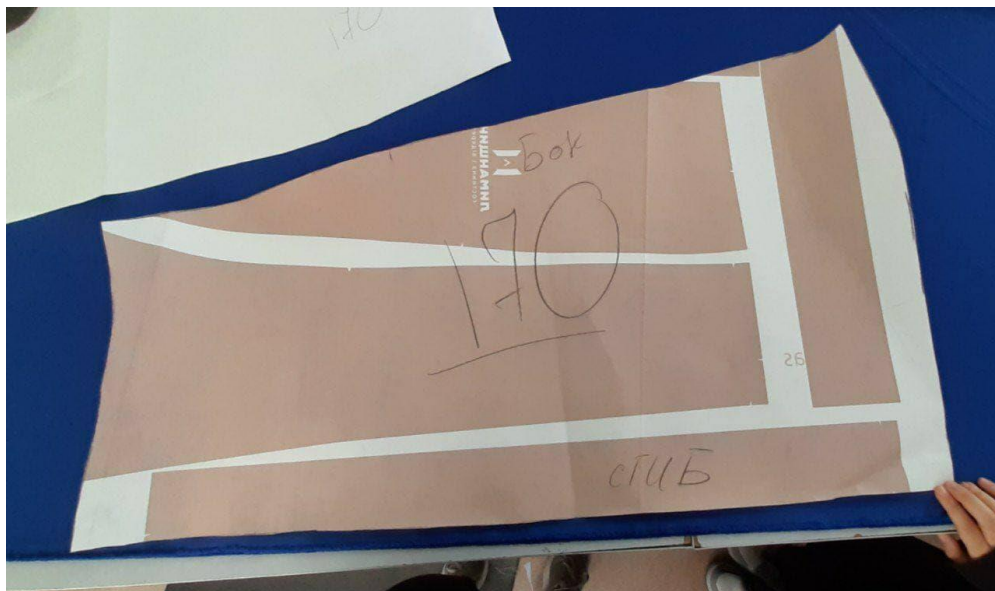


Рис. 1.8. Лекало задньої частини спідниці

Готові костюми в кількості 43 одиниці (37 для дівчат, 6 для хлопців) було вперше продемонстровано на обраних учасниках хору 26.06.2021 в рамках традиційного підсумкового показу творчих робіт студентів-дизайнерів коледжу Graduate Show (рис. 1.9). Колекцію передано в користування музичній школі.

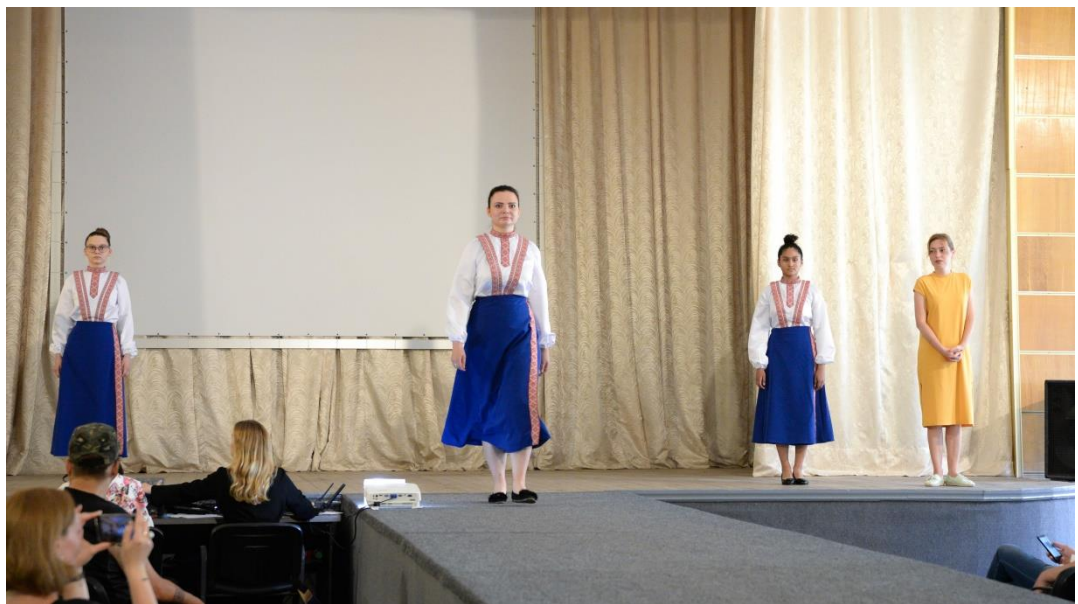


Рис. 1.9. Учасники хору дитячої музичної школи ім. М. Глінки Дніпровського району м. Києва демонструють нові концертні костюми в Київському фаховому коледжі прикладних наук

В результаті роботи можна виділити наступні практичні результати для студентів/викладачів/ навчального закладу:

Практичні результати роботи з розробки сценічних костюмів хору дитячої музичної школи

1. Для студентів і викладачів:

- досвід роботи в команді
- практичний досвід з роботою над важливим для розвитку культурної сфери проектом з жорсткими дедлайнами

2. Для студентів:

- навички роботи з бріфом замовника
- навички зняття мірок у великій цільовій групі досвід роботи з вимогливими замовниками
- навички потокової поопераційної організації виробничого процесу
- досвід роботи з вимогливими замовниками
- отримання розділу для порт фоліо

3. Для іміджу коледжу:

- PR привід, який можна використовувати довгостроково
- соціальний партнерський проект

4. Для замовників:

- Безоплатна розробка і пошиття костюмів

Залучення до роботи в рамках відповідних дисциплін, навчально-виробничої практики, курсових, дипломних проєктів зовнішніх замовників надає можливість студентам та викладачам набути реального практичного досвіду, здобути нові навички, засвоїти нові технології, отримати розділ до портфоліо, а навчальному закладу використати як PR захід (як одноразовий так і довгостроковий). Беручи приклад із маркетингових стратегій сучасного бізнесу, навчальні заклади мають якісно та результативно використовувати будь-який прояв проєктної роботи для зовнішніх замовників як PR, що в результаті стає важливим фактором в профорієнтаційній роботі для майбутніх абітурієнтів в тому числі.

Отже, повноцінно використані результати проєктної роботи навчального закладу для зовнішніх замовників, мають багатафакторний вплив на формування якісного фахівця та імідж закладу в цілому.

2. МІЖДИСЦИПЛІНАРНА КОЛАБОРАЦІЯ СТУДЕНТІВ В РАМКАХ ОСВІТНЬОГО ЗАКЛАДУ

Колаборації сьогодні є одним з розповсюджених проявів проєктної роботи в бізнес-світі, що в результаті підсилює всіх учасників процесу. Практикоорієнтовний освітній процес має моделювати трендові процеси з бізнесу з метою забезпечення підготовки молодих фахівців відповідно до потреб ринку праці. Тому використання проєктного методу міждисциплінарних колаборацій є актуальним в сучасній освіті.

2.1 Колаборація студентів освітньо-професійних програм Графічний дизайн та Виставковий бізнес

Одним з прикладів міждисциплінарної проєктної роботи стала співпраця студентів 4 курсу освітньої програми Виставковий бізнес (гр. МВ-18) в рамках дисципліни PR-менеджмент (викладач Івасенко М.В.) та студентів 3 курсу освітньої програми Графічний дизайн (гр. ДК-19) в рамках навчальної практики (викладач Барковська Е.С.).

Основні освітньо-кваліфікаційна характеристика учасників міждисциплінарної колаборації:

Галузь знань 07 Управління та адміністрування

Спеціальність 073 Менеджмент

Освітня програма Виставковий бізнес

Освітньо-кваліфікаційний рівень Фаховий молодший бакалавр

Структура програми навчання передбачає оволодіння знаннями щодо сучасних методів управління, прийняття управлінських рішень, планування діяльності організації, методів забезпечення конкурентоспроможності організації, планування, організації та ведення виставкової діяльності, ефективних методів мотивації, маркетингової аналітики, бізнес-планування, управління персоналом, використання інформаційних технологій для вирішення практичних управлінських та маркетингових завдань

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Освітньо-кваліфікаційний рівень Фаховий молодший бакалавр

Структура програми навчання передбачає підготовку фахівців широкого спектру діяльності, серед яких є розробка фірмового стилю, нових шрифтів та оригінальних пакувань, проєктування експозицій, створення візуальної реклами, а також оформлення поліграфічної, сувенірної продукції. Формуванню професійних компетентностей дизайнера – графіка сприяє вивчення не тільки традиційних дисциплін мистецького спрямування, а й розмаїття графічних технік, макетування, поліграфії та типографіки, сучасних технологій.

Виходячи з освітньо-кваліфікаційних характеристик обраних освітніх програм, проєктна робота на стику компетентностей і навичок мала перспективи плідної творчої реалізації. Проєктне завдання наведено у табл.2.1.

Таблиця 2.1

Завдання до міждисциплінарної колаборативної проєктної роботи

Вид та призначення завдання	Опис завдання
Проєктне завдання	Створення оновлених концепцій туристичних місць України з метою збільшення туристичного попиту
Завдання для менеджерів	Розробка ідейної концепції обраного туристичного місця
Завдання для дизайнерів	Створення сучасного дизайну айдентики або ребрендинг обраного туристичного місця

В результаті було виконано 4 проєкти по різних маловідомих туристичних місцях України. На кінцевому етапі роботи над проєктами було запрошено представників обраних туристичних об'єктів з метою їх критичної оцінки та визначення подальших кроків щодо втілення проєктних результатів. Нижче наведено опис проєктів.

2.1.1 Проєкт для Бориспільського державного історичного музею

Автори: Юрлова Л. (менеджер)

Скидан А. (дизайнер)

За концепцією запропоновано в існуючих залах музею проводити квести за тематикою залів, зокрема піднімати теми 2ї Світової Війни та Голодомору 1932-33 рр. Щодо дизайн-концепції, студентом запропоновано ребрендинг, а саме заміну існуючого логотипу на новий із сучасним підходом щодо кодованих змістів. За основу було обрано форму історичної будівлі, яку стилізовано під 4 трикутники. Результати виконання проєкту наведено на рис. 2.1.





<p>Існуючий логотип музею</p> 	<p>Що символізують трикутники?</p> <p>Звичайне вікно, що розміщене на даху будівлі і добре відкладається в пам'яті. Тому, я вирішив скористатись цим і зобразив чотири трикутники, що повторюють його форму. В символі вікна закладена така думка: коли ми вивчаємо, згадуємо, зображуємо історичні моменти, то ми начебто відкриваємо для себе вікно, через яке бачимо події, що відбувались за тих часів. Також віконний отвір як архітектурний елемент на картинах художників служить не тільки фоном або акцентом композиції, а й виступає як метафора надії, змін, кроку в невідоме.</p>
<p>Пропозиція нового логотипу</p>  <p>Це наше з тобою місто! boryspilmuseum.info</p>	<p>Чому такий колір?</p> <p>Є дві прості причини такого вибору:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Це колір даху музею, який в союзі зі силуетом вікна ще краще запам'ятовується. 2. В гербі Борисполя присутній інший відтінок червоного, що символізує козацьку історію міста.
 <p>Це наше з тобою місто! boryspilmuseum.info</p>	<p>Коротко про візитну картку</p> <ul style="list-style-type: none"> Концепція Перше, що людина бачить – це твій графічний вигляд. Переконайся, що твоя візитка має гарний вигляд. Слід закласти думку про розмір, габарити, товщину, колір паперу. Слід в свою чергу в абстрактному стилі, через яку ми відчуваємо історичну спадковність історичних подій – у подарунок ми ми допоможемо Бориспільській Державній Музей. Актуальність Своєю фронтальною частиною візитки приваблює погляд майбутніх відвідувачів, а вже на зворотній стороні розміщені актуальні короткі дані музею. Вони будуть дієво слугувати експозиційній залі, оскільки графічно замикаються пошуковиком на Бюджетній рік. Оригінальність На сьогоднішній день в Україні мало підприємств, що використовують графічний вигляд візитки, тому це буде добре дієвим інструментом відвідувачів. Також, новий колір, в центрі, привертає увагу до себе, а також, відкрито показує візитку на собі.
<p>Коротко про візитну картку</p>  <p>Це наше з тобою місто! boryspilmuseum.info</p>	<p>Коротко про подарунок музею</p> <p>Оскільки це історичний музей, для притягування більшої уваги, пропонуємо зробити квест-кімнату з тематичним проходженням подій тих часів. У музеї 7 залів з яких можна зробити окремі локації. Наприклад, щоб пройти певне завдання, треба влучити у ціль з рушницею на локації війни, наступна – локація голодомору, потрібно буде знайти сховані в кімнаті різні предмети і гравці вибиратимуть саме ті, які можна вживати. І таких локацій зробити декілька, щоб краще передати атмосферу часу, так само можна видавати тематичний одяг, тобто військову амуніцію.</p>

Рис. 2.1. Проект ребрендингу Бориспільського державного історичного музею

На підсумкову зустріч було запрошено директора музею Йову Н., яка позитивно оцінила пропозиції. Розроблену концепцію було передано в музей для подальшого втілення.

2.1.2 Одеські катакомби

Автори: Білик М. (менеджер)

Голубенко Л. (дизайнер)

Проект було присвячено залученню інвесторів для реставрації історичного об'єкту м. Одеси – Одеських катакомб.

Одеські катакомби – великий підземний лабіринт, розташований під Одесою та її околицями. Більша частина катакомбів – колишні каменоломні, в яких видобувався камінь-черепашник для будівництва Одеси. У 1998 році довжина Одеських катакомб оцінювалася приблизно 2,5 тис. км. На даний момент вони знаходяться в аварійному стані, фірмового сайту і стилю немає, що вкрай потрібно для залучення фінансування інвесторів та подальшого розвитку цієї історичної пам'ятки в туристичній сфері.

При оновленні дизайн-концепції студентка запропонувала використовувати логотип вписаний у коло, кольори використані максимально асоціативні з катакомбами – чорний та хакі. Білий колір використовується для кращої читабельності та контрастності, шрифт використано лаконічний без додаткових елементів (рис. 2.2).

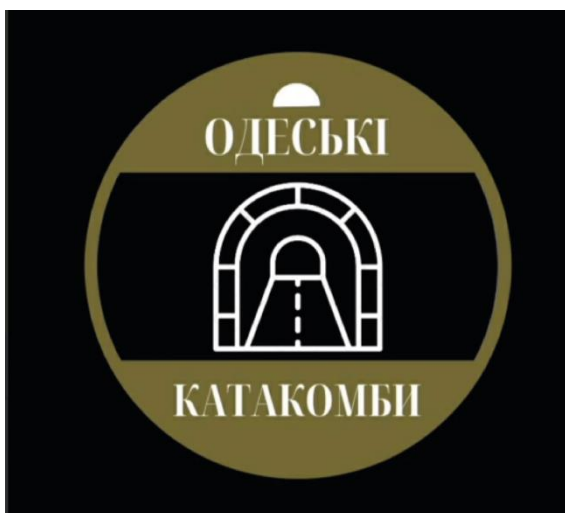


Рис. 2.2 Пропозиція логотипу «Одеські катакомби»

2.1.3 Замок паланок (м. Мукачево)

Автори: Король Ю. (менеджер)

Домбрівська Н. (дизайнер)

Проект присвячено відомій історичній пам'ятці України – Замку паланок (м. Мукачево), який потребує як реставраційних робіт так і більшої туристичної уваги. В концептуальному полі студентами було запропоновано зробити квести на історичні тематики, пов'язані із замком.

Для реалізації дизайн-концепції проекту було обрано монохромний логотип, який ідеально підходить не тільки для медіа ресурсів, але й для друку на різних матеріалах. Розроблений на силуетному зображенні з літерною

композицією – абрєвіатурою, була обрана латиниця і залишені тільки приголосні літери зі слова Palanok – «PLNK». Вона легко запам'ятовується та може бути використана без силуетного зображення як окремий елемент дизайну. Старий діючий логотип додається (рис. 2.3).



Рис. 2.3. Пропозиція оновленого логотипу замку Паланок

2.1.4 Бакота

Автори: Генчев Т. (менеджер)

Нетребська Л. (дизайнер)

Четвертий проєкт було присвячено цікавому та мальовничому місцю у Кам'янці-Подільському районі Хмельницької області України селу Бакота. Це історично цінне та мальовниче місце України, про яке знає небагато українців. У 1981 р. територія с. Бакота була затоплена в результаті створення Дністровського гідровузла.

В розрізі ідейної складової було запропоновано низьку активностей: прогулянки катерами з використанням VR-технологій доповненої реальності для відтворення історичних поселень території; пірнання з аквалангами; створення мобільного додатку.

При розробці логотипу для кращого запам'ятовування було обрано максимально прості і лаконічні кольори для асоціативного ряду, зокрема нейтральний сірий і блакитний, який асоціюється з водою, шрифт без засічок і додаткових елементів; так само використовується лаконічний слоган, для підкреслення історичного значення місця (рис. 2.4).

Результат роботи було представлено у відеоролику і презентовано активісту території Сергію Толстіхину, який розповів про вже реалізовані дії щодо привернення уваги до місця Бакота (знято цикл відеороликів за допомогою грантів від Українського культурного фонду, розроблено зелені маршрути “Легенди пониззя” тощо) надав критичний та схвальний відгук. В

процесі дискусій було вирішено доопрацювати новий логотип, відео взяти в роботу як рекламний ролик території Бакота, а також розробити пропозиції сувенірної продукції з логотипом (брелоки, гаманці тощо).

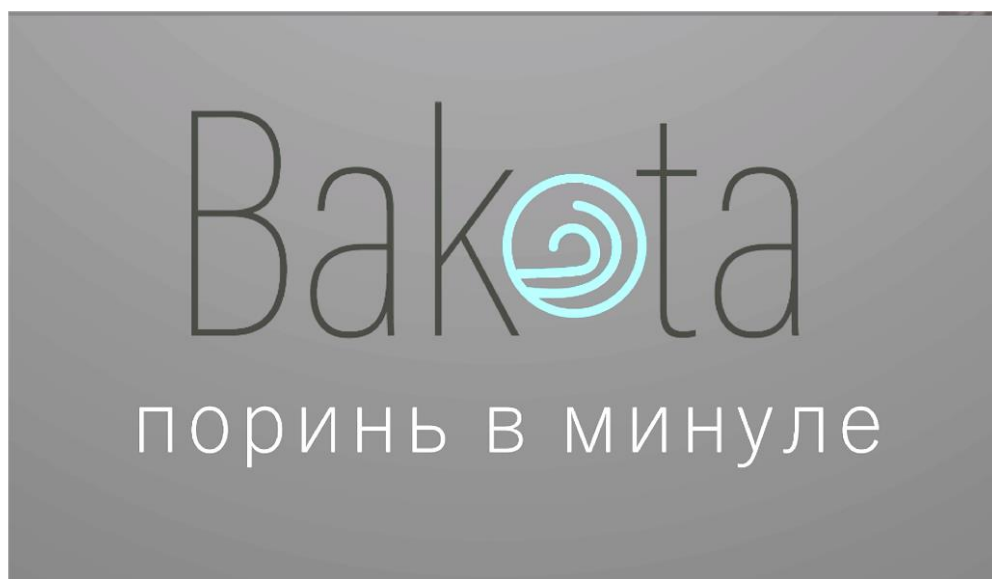


Рис. 2.4. Пропозиція логотипу і гасла туристичного місця Бакота

За підсумками реалізації розглянутих проєктів було проведено їх презентацію в онлайн режимі, в якій взяли участь представники цих туристичних об'єктів. Проєкти отримали позитивні відгуки, а студенти практичний досвід роботи над реальними об'єктами, досвід комунікації з потенційними замовниками та можливість співпраці зі своїми колегами з інших спеціальностей, а також готові роботи, які зможуть використовувати для свого порт фоліо. В результаті роботи всі учасники отримали практичні результати.

Практичні результати колаборації студентів освітніх програм Графічний дизайн та Менеджмент виставкової діяльності:

- 1. Для студентів ОПП Виставковий бізнес та ОПП Графічний дизайн:**
 - практичний досвід з роботою над реальним амбітним проєктом
 - досвід комунікації з потенційними замовниками
 - досвід роботи в команді
 - отримання розділу до власного творчого портфоліо / CV
- 2. Для студентів ОПП Виставковий бізнес**
 - застосування отриманих професійних знань в процесі допроєктної та проєктної роботи
- 3. Для викладачів Київського фахового коледжу прикладних наук**
 - досвід менеджменту проєкту
 - досвід роботи в команді
- 4. Для іміджу Київського фахового коледжу прикладних наук**
 - PR привід, який можна використовувати довгостроково

- соціальний партнерський проєкт, який входить до пріоритетних напрямків розвитку Креативних індустрій

Міждисциплінарні проєкти в процесі навчання надають можливість формування більш об'ємного погляду на роботу в цілому, розвивають нові навички та компетентності, створюють модель реальної робочої атмосфери, що є запорукою формування готового до викликів професійної сфери фахівця.

3. ПРОЄКТНА РОБОТА СТУДЕНТІВ МІЖ ОСВІТНІМИ ЗАКЛАДАМИ

Проєктна робота між навчальними закладами є невід'ємним сегментом освіти різних рівнів підготовки фахівців. Відомі приклади сумісних міждисциплінарних проєктів, грантових робіт, написання статей, участі в конференціях тощо. Досвід та знання різних освітніх сфер можуть генерувати нові об'єкти на стику професійних галузей. Залучення студентів до виконання амбіційних реальних проєктів в переважаючій більшості випадків є запорукою якісного та творчого підходу до виконання робіт.

З огляду на наведені факти, Київським фаховим коледжем прикладних наук (КФКПН) було запропоновано розробити проєкт дизайну інтер'єру навчального комплексу дисциплін Дизайн студентам 5го курсу кафедри Дизайну інтер'єру Київського національного університету будівництва та архітектури (КНУБА).

3.1 Проєкт дизайну інтер'єру освітнього комплексу навчальних дисциплін спеціальності 022 Дизайн Київського фахового коледжу прикладних наук

Процес здобуття освіти фахівців з напрямку Дизайн має відповідати ланці вимог та викликів сучасного світу. Високий рівень інтелектуально-фахового середовища також має бути підкріплений комфортним та надихаючим до творчості фізичним середовищем.

З метою оновлення інтер'єру навчальних аудиторій для студентів-дизайнерів (одягу, взуття, аксесуарів, графічних) в січні 2021 р. було запрошено студентів-магістрів кафедри Дизайну інтер'єру КНУБА під керівництвом завідувачки кафедри Третьяк Ю.В..

Процес роботи складався з наступних етапів (табл. 3.1):

Таблиця 3.1.

Етапи роботи розробки дизайну інтер'єру навчального комплексу

	Найменування етапу роботи	Строки	Місце проведення	Виконаці, учасники
1	Складання технічного завдання, зняття замірів приміщень	Лютий 2021 р.	КФКПН	Викладач КФКПН Івасенко М.В., Студенти КНУБА
2	Розробка 1-го варіанту проєкту дизайну інтер'єру, обговорення	Березень 2021 р.	КНУБА	Зав.кафедри КНУБА, викладач Івасенко М.В., Студенти КНУБА
3	Опрацювання 2-го варіанту проєкту дизайну інтер'єру, обговорення	Березень-квітень 2021 р.	КФКПН/КНУБА	Викладач Івасенко М.В., Студенти КНУБА

Протоваження табл. 3.1.				
4	Оприлюднення проекту	Квітень 2021 р.	Методична рада КФКПН	Студенти КНУБА, викладачі КФКПН
5	Доопрацювання проекту з урахуванням отриманих коментарів	Квітень – вересень 2021 р.	КНУБА	Зав.кафедри і студенти КНУБА, викладач Івасенко М.В.

Проект виконувався в рамках навчальних дисциплін та виробничої практики студентів КНУБА.

У вересні 2021 р. групою студентів КНУБА було надано кінцевий варіант проекту дизайну інтер'єру освітнього комплексу навчальних дисциплін спеціальності 022 Дизайн Київського фахового коледжу прикладних наук

Проект складається з 23 листів, зміст якого наведено на рис. 3.1.

Зміст альбому:																																																			
Інформація про об'єкт	2	Перспективне зображення приміщення 1 (Вхідна зона/Хол/Рекреація)	14																																																
Опорний план	3																																																		
Опорна схема електричних приладів	4	Перспективне зображення приміщення 3 (Аудиторія з рисунку та живопису)	15																																																
Схема монтажу електричних приладів	5	Перспективне зображення приміщення 4 (Медіатека)	16																																																
План демонтажу стін	6	Перспективне зображення приміщення 6 (Ауд. 1)	17																																																
План монтажу стін	7	Перспективне зображення приміщення 7 №1 (Ауд. 2)	18																																																
План демонтажу підлоги	8	Перспективне зображення приміщення 8 (Ауд. 3)	19																																																
План монтажу підлоги	9	Перспективне зображення приміщення 9 (Ауд. 4)	20																																																
План демонтажу стелі	10	Додаток до альбому. Розгортки приміщення 3	21																																																
План монтажу стелі	11	Додаток до альбому. Розгортки приміщення 4	22																																																
		Додаток до альбому. Розгортки приміщення 6	23																																																
План кінцевий	12																																																		
Схема функціонального зонування	13																																																		
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="6">Проект дизайнерського крила ККЛП</th> </tr> <tr> <th colspan="6">м. Київ, вулиця Джона Маккейна, 29</th> </tr> <tr> <th>Ім'я</th> <th>Катедра</th> <th>Лист</th> <th>№Дж</th> <th>Підп.</th> <th>Дата</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Волова М.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Міщенко Я.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Мурга В.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Бузьменко А.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Риженко Д.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Проект дизайнерського крила ККЛП						м. Київ, вулиця Джона Маккейна, 29						Ім'я	Катедра	Лист	№Дж	Підп.	Дата	Волова М.						Міщенко Я.						Мурга В.						Бузьменко А.						Риженко Д.					
Проект дизайнерського крила ККЛП																																																			
м. Київ, вулиця Джона Маккейна, 29																																																			
Ім'я	Катедра	Лист	№Дж	Підп.	Дата																																														
Волова М.																																																			
Міщенко Я.																																																			
Мурга В.																																																			
Бузьменко А.																																																			
Риженко Д.																																																			
		Зміст альбому	01 23																																																

Рис. 3.1. Зміст альбому до проекту дизайну інтер'єру навчального комплексу Дизайну КФКПН

Обрані зображення проекту наведено на рисунках 3.2-3.6.

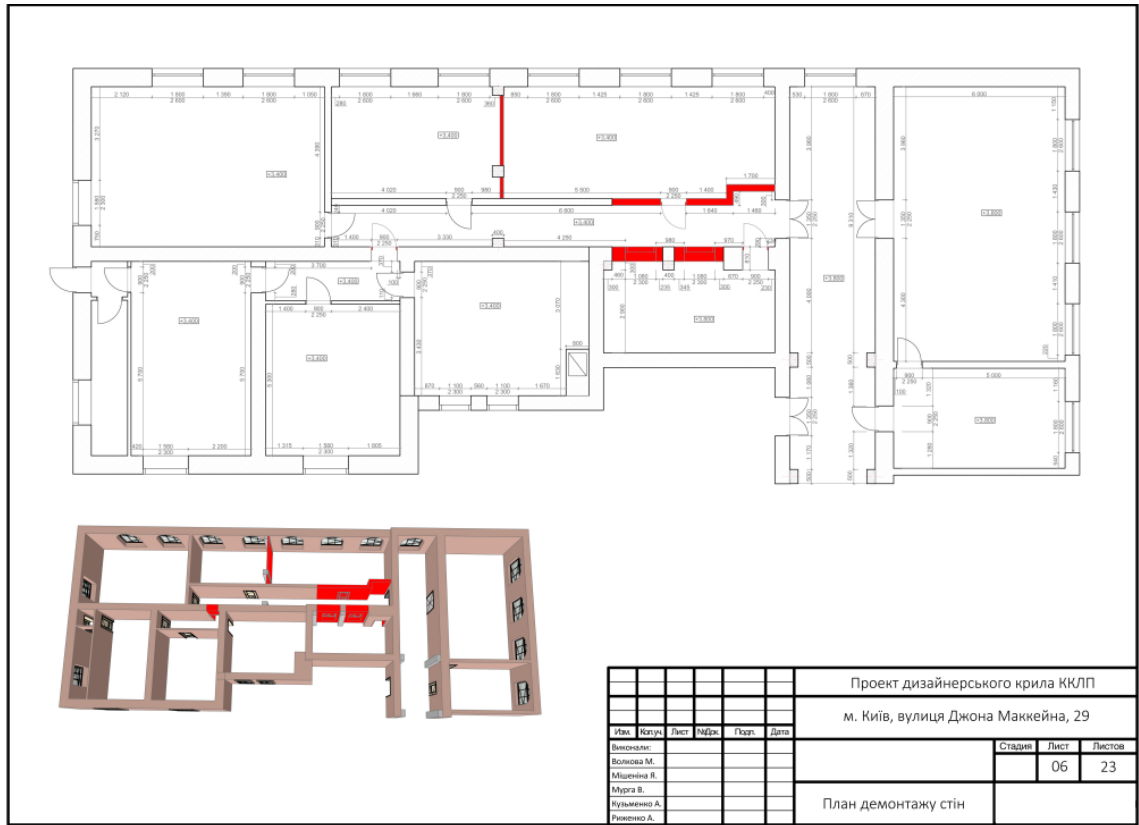


Рис. 3.2. План демонтажу стін

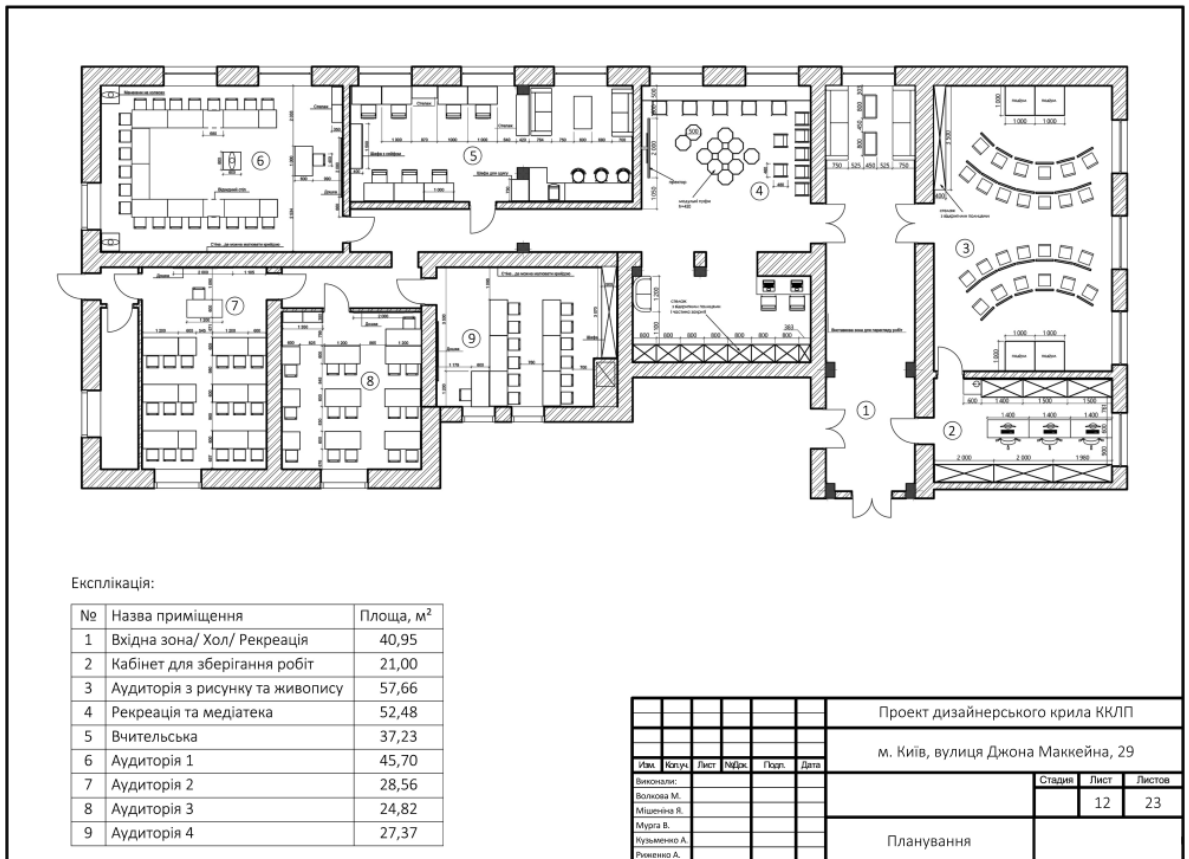


Рис. 3.3. Планування (аудиторне)

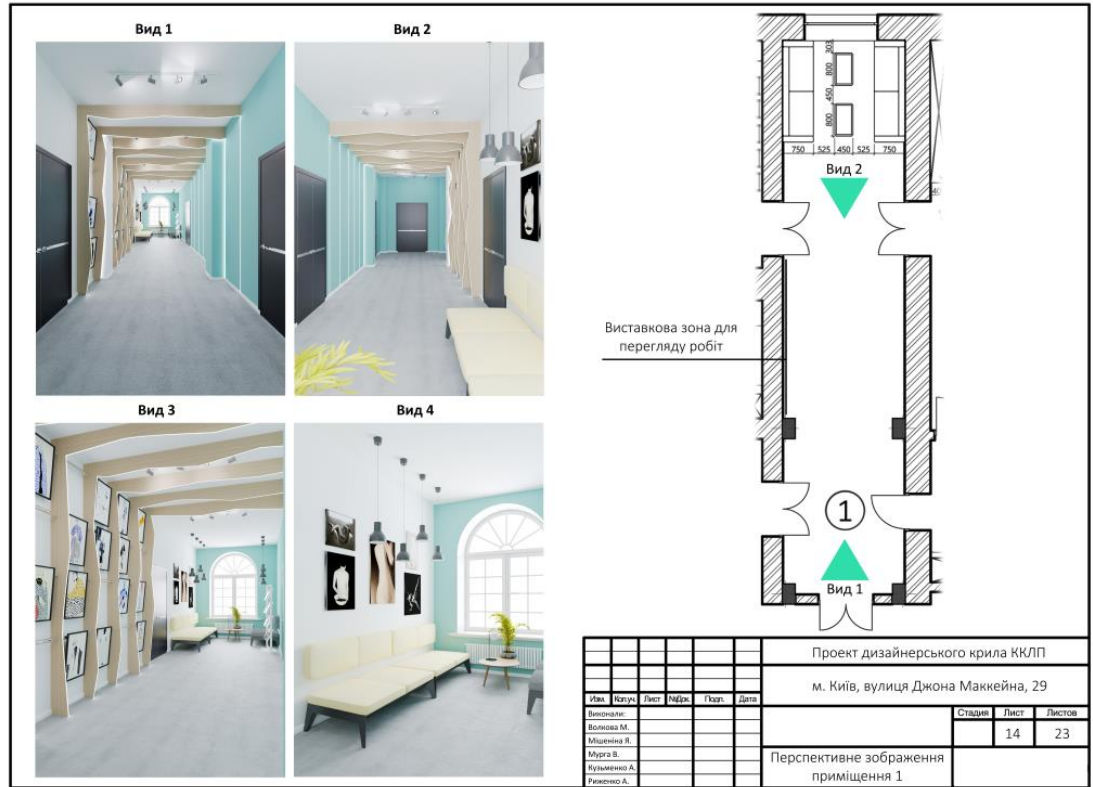


Рис. 3.4 Перспективне зображення приміщення 1



Рис. 3.5 Перспективне зображення приміщення 4

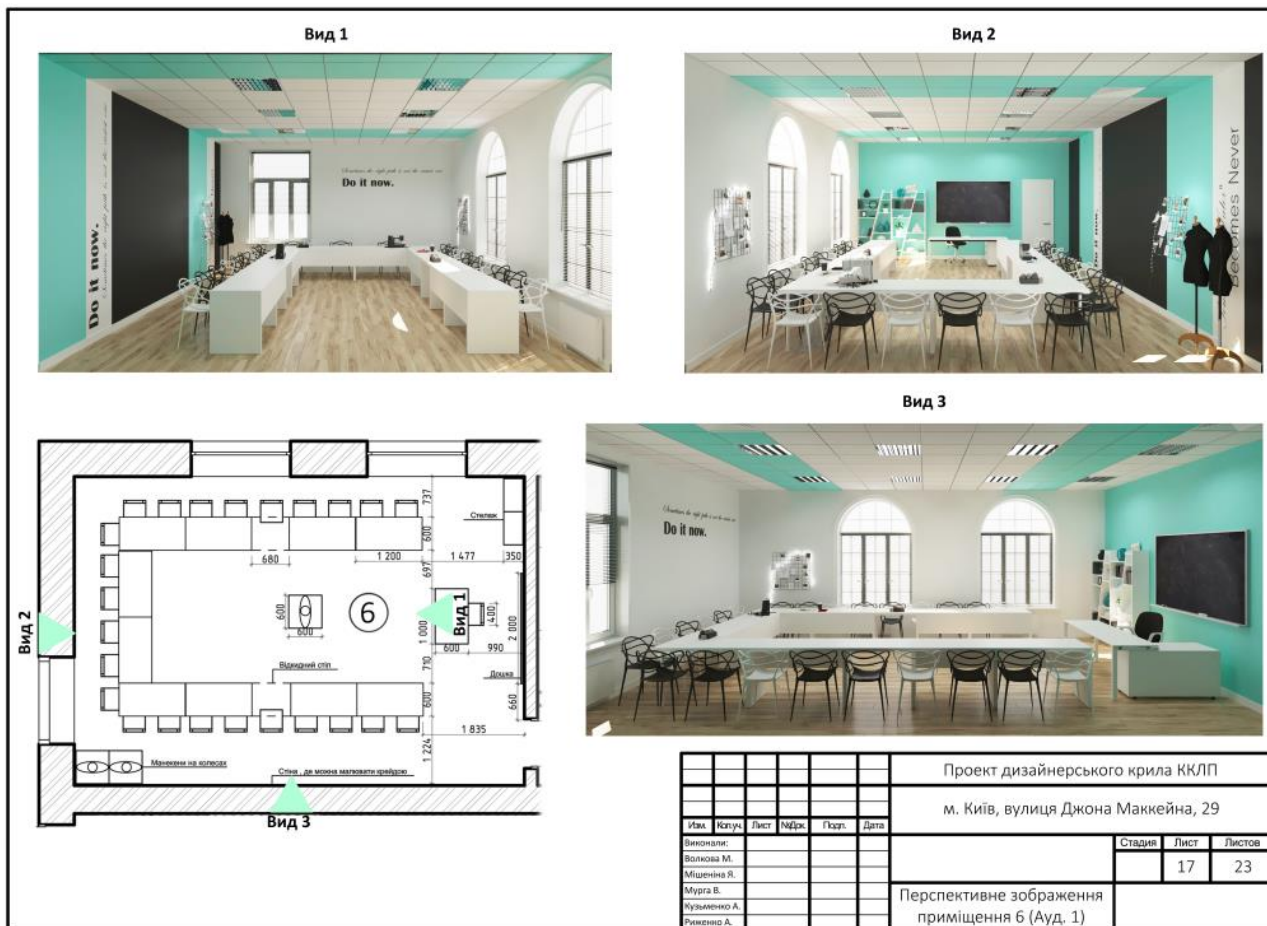


Рис. 3.6 Перспективне зображення приміщення 6

Станом на грудень 2021 р. в планах щодо наступних етапів роботи над проектом є розробка кошторису, а також плану залучення партнерів і спонсорів для його реалізації. Проведена робота мала відповідні практичні результати.

Практичні результати роботи з розробки дизайну інтер'єру освітнього комплексу навчальних дисциплін спеціальності 022 Дизайн Київського фахового коледжу прикладних наук

1. Для студентів та викладачів (виконавців з КНУБА)

- Практичний досвід з роботою над реальним амбітним проектом
- Досвід роботи в команді

2. Для студентів КНУБА

- Застосування отриманих професійних знань в процесі допроектної та проектної роботи
- Отримання розділу до власного творчого портфолію

3. Для викладачів КФКПН

- Об'єктивна оцінка фахових компетенцій студентів іншого навчального закладу

4. Для іміджу коледжу КФКПН

- Безоплатне отримання сучасного проекту дизайну інтер'єру навчальних аудиторій

Розроблений проєкт дизайну інтер'єру навчального комплексу дисциплін Дизайн Київського фахового коледжу прикладних наук для студентів – виконавців КНУБА став першим масштабним проєктом, в процесі опрацювання якого вони проявили високий рівень відповідальності та отримали можливість реалізації здобутих професійних знань і навичок.

Роботою над проєктом з обох сторін керували викладачі, тому була можливість визначити професійні компетентності студентів відповідно до освітніх вимог, а саме: викладачка з боку замовника (КФКПН) мала змогу оцінити формат поведінки та фаховість студентів з іншого навчального закладу (КНУБА). Формування подібної незаангажованої оцінки може стати однією з форм проміжної або підсумкової атестації студентів з відповідних напрямів.

4. КОНКУРСНА ПРОЄКТНА РОБОТА ІЗ ЗАЛУЧЕННЯМ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ РІЗНИХ СТУПЕНІВ ОСВІТИ

Підготовка робіт до участі у творчих конкурсах є важливою складовою навчального процесу освітніх закладів різних ступенів. Починаючи з молодших класів загальної середньої освіти участь у конкурсах розвиває навички проєктної роботи з чіткими критеріями та вимогами щодо оформлення, дедлайнів тощо.

Кожен конкурс має на меті реалізацію глобальних цілей структури, яка є його організатором, серед яких: моніторинг ідейно-творчої складової відповідної цільової аудиторії з метою залучення кращих ідей/виконавців до реалізації конкретних задач; іміджева, інформативна та PR складова тощо.

Прикладом організації конкурсу з метою рішення профорієнтаційної задачі є конкурс, заснований в 2021 р. Київським фаховим коледжем прикладних наук «ГРАФІЧНИЙ КОД ТВОГО МІСТА».

4.1 Конкурс Графічних робіт "Графічний код твого міста"

Конкурс «ГРАФІЧНИЙ КОД ТВОГО МІСТА» (далі Конкурс) було запропоновано провести на базі Київського фахового коледжу прикладних наук (далі Коледж) до Всесвітнього дня графічного дизайнера (WDD) у період 27 квітня 1 вересня 2021 року із залученням партнерів закладу освіти – провідних підприємств галузі легкої промисловості.

Мета конкурсу – залучення творчої молоді до створення візуальних дизайн-об'єктів як практичної складової професій дизайнера, графічного дизайнера, а також профорієнтація професій фешн-індустрії.

Учасники конкурсу: учні 7-11 класів закладів загальної середньої освіти, художніх шкіл, ліцеїв, гімназій, студенти 1-2 курсів закладів фахової передвищої освіти міста Києва.

Філософія конкурсу: місто Київ, як серце країни, має незліченну кількість неповторних кодів: в особливостях природного розташування, архітектурі, скульптурних об'єктах, історичних подіях та особистостях. Саме ці коди формують його неповторність і пізнаваність на тлі світових столиць.

Впровадження результатів:

Виготовлення виробу / колекції виробів індустрії моди (одягу, взуття, аксесуарів тощо) із зображеннями обраних графічних робіт конкурсантів; проведення промозаходів.

Кращі проєкти, зокрема й виготовлені продукти модної індустрії, будуть використані як пропозиції сувенірної продукції для туристичної галузі столиці, як айдентика нашого міста, що знайшла відображення в об'єктах fashion.

Підготовка та реалізація конкурсу здійснювалась в декілька етапів, які представлено в табл. 4.1.

Таблиця 4.1

Етапи підготовки та проведення конкурсу
«ГРАФІЧНИЙ КОД ТВОГО МІСТА»

№ з/п	Найменування етапу роботи	Строки	Місце проведення	Виконаці, учасники
1	Розробка умов Конкурсу	Квітень 2021р.	КФКПН	Викладач коледжу Івасенко М.В.
2	Розробка візуальних промо-матеріалів	27.04.2021р.	КФКПН	Викладачі коледжу Івасенко М.В., Хома В.І., студенти 1-3 курсів відділення Дизайн КФКПН
3	Розміщення та розсилка умов Конкурсу [2] та проморолику [3]	27.04.2021р.	КФКПН/ Департамент освіти і науки м. Києва	Керівництво КФКПН, Департамент освіти і науки м. Києва
4	Прийом заявок від учасників	Травень-червень 2021р.	КФКПН	Викладач коледжу Івасенко М.В.
5	Підведення підсумків, вручення дипломів учасників	26.06.2021р.	КФКПН	Керівництво КФКПН, викладачі Хома В.І., Івасенко М.В.
6.	Робота зі втілення дизайн-проектів у готову продукцію	Липень-грудень 2021р.	КФКПН, виробництва партнерів	КФКПН, партнерські організації, викладачі коледжу Хома В.І., Івасенко М.В.

Кожен етап реалізації Конкурсу мав відповідні проектні задачі, до яких були залучені викладачі і студенти коледжу, а також учасники – учні шкіл.

На етапі «Розробка візуальних промо-матеріалів» було розроблено логотип конкурсу (рис. 4.1), проєктні зразки конкурсних робіт (табл. 4.2), а також промо-ролик Конкурсу (рис. 4.2.)



Рис. 4.1 Логотип Конкурсу (розробник: викладач Хома В.І.)

Таблиця 4.2.

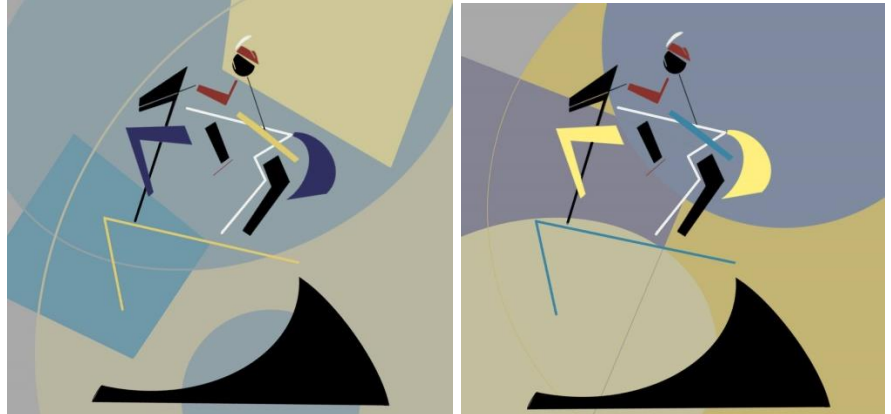
Проєктні зразки конкурсних робіт
(виконавці: студенти відділення Дизайн КФКПН)

<p>Символ графічного коду Міста: Київський фунікулер (автор Толубянська Н.)</p>	
--	--

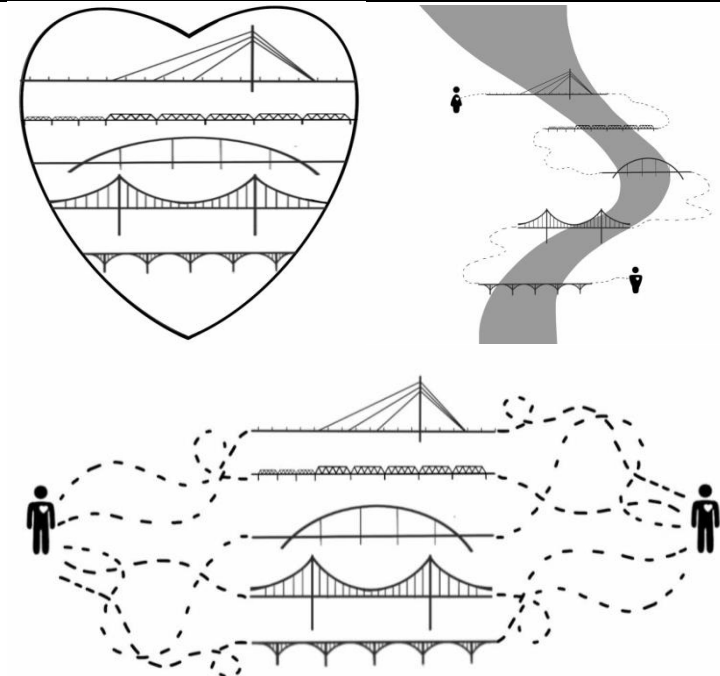
Символ
графічного коду
Міста: **Будинок
архітектора
Городецького
(будинок з
химерами)** (автор
Толубянська Н.)



Символ графічного
коду Міста:
**пам'ятник
Б.Хмельницькому**
(автор Гриневич С.)



Символ
графічного коду
Міста: **Київські
мости** (автор
Гриневич С.)



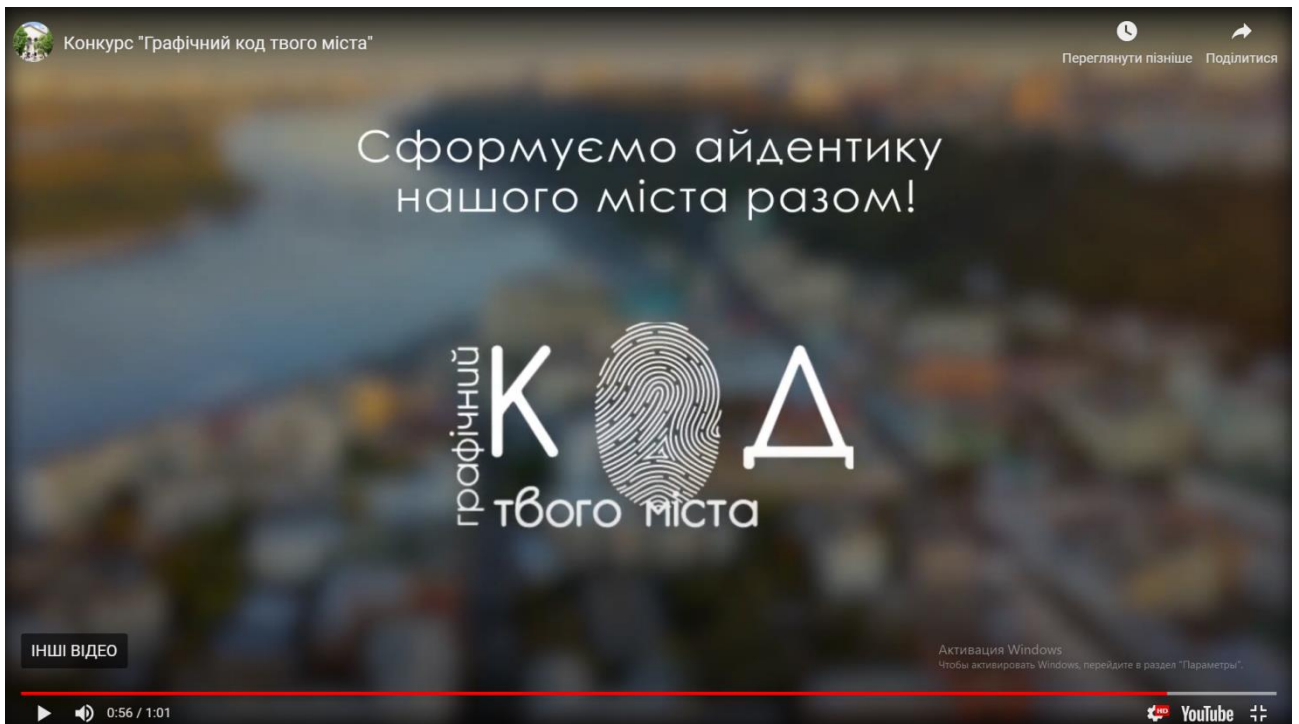


Рис. 4.2. Скрін промо-ролику Конкурсу (автор Шиденко А.)

На наступному етапі Конкурсу учасники із закладів середнього рівня освіти надіслали свої творчі роботи, в яких виявили своє бачення графічних кодів м. Києва. Обрані роботи представлені в табл. 4.3.

Таблиця 4.3.

Обрані конкурсні роботи учасників

Автор роботи	Назва	Зображення
Марія Піддубняк, СофіяТкаченко, Станіслав Петрик	Панамка та сумка-шопер для туризму	

Анастасія Куніця	Толстовка із Золотими Воротами	
Анастасія Шталтовна, Лейла Чевік	Сережки «Пішаки» (із зображенням видів м. Київ)	
Анастасія Шталтовна, Лейла Чевік	Мій Київ - серце	

На даному прикладі виявлено, що творчий конкурс також є формою проєктної роботи, в процесі опрацювання якого може бути 2 форми участі: проєктно-підготовча та участь з конкурсною роботою.

Станом на грудень 2021 р. втілення графічних проєктів у готові вироби ще триває, але проміжні підсумки можна вже зробити.

Практичні результати роботи з підготовки конкурсних промо-матеріалів та участі у конкурсі «ГРАФІЧНИЙ КОД ТВОГО МІСТА»:

1. Для студентів та викладачів КФКПН

- Практичний досвід з роботою над важливим соціальним проєктом
- Отримання розділу до власного творчого порт фоліо

2. Для студентів КФКПН

- Застосування отриманих професійних знань в процесі підготовчої роботи

3. Для учасників конкурсу (учнів закладів середньої освіти)

- Можливість застосувати свої творчі здібності і навички в проєкті з реальним практичним втіленням результатів

4. Для іміджу коледжу КФКПН / навчальних закладів учасників

- PR привід, який можна використовувати довгостроково

Проєктна складова в такому виді творчої активності, як Конкурс, традиційно має достатньо високий ступінь: кожна робота учасників є по суті окремим проєктом. Організація конкурсів, а також спонукання учасників освітнього процесу до участі в них, є важливою складовою у формуванні навичок щодо роботи в проєктах.

Особливу увагу необхідно надавати завершеним циклам проєктів, тобто доведення ідейних розробок до практичного втілення в матеріалі (якщо таке передбачено умовами конкурсу).

Конкурс «ГРАФІЧНИЙ КОД ТВОГО МІСТА» своєю метою має завершений цикл: від ідеї до втілення у виробах легкої промисловості.

5. ОПТИМІЗАЦІЯ ПРОЕКТНОЇ РОБОТИ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Подальшими кроками в систематизації та оптимізації роботи з проектами в навчальному процесі пропонується розробка мобільного застосунку та план-схема вибору форми проектних робіт.

1. Макет мобільного застосунку «Project HUB»

Відповідно до галузі використання пропонується розробити застосунок для мобільних телефонів під робочою назвою «Project HUB». За допомогою даної платформи можна буде поєднувати пропозиції проектних робіт від зовнішніх замовників та виконавчі можливості навчальних закладів. Макет інтерфейсу застосунку наведено на рис. 5.1

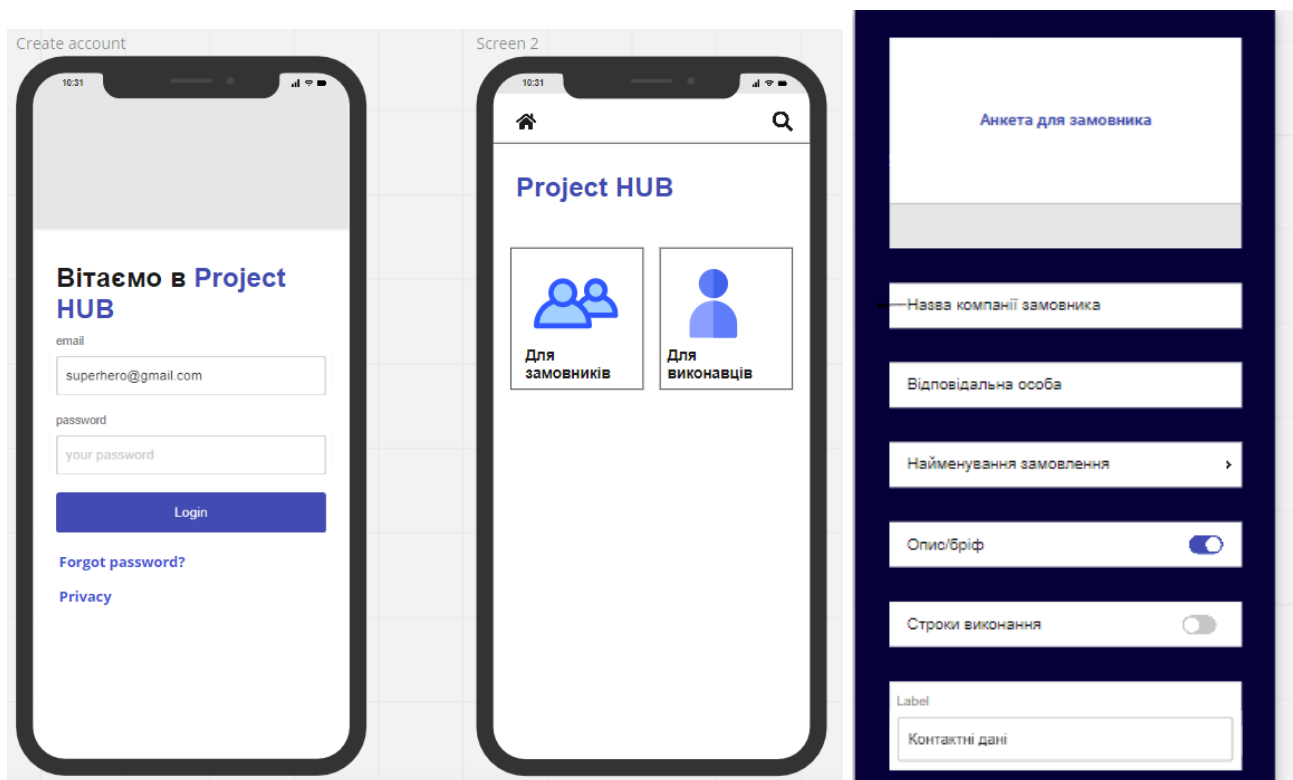


Рис. 5.1. Макет інтерфейсу застосунку платформи «Project HUB»

2. Макет план-схеми вибору форми проектних робіт

Відповідно до досвіду, висвітленого в роботі, авторами було розроблено Макет план-схеми вибору форми проектних робіт, за яким в залежності від кінцевої мети, можна обрати відповідну форму проектної роботи для реалізації в освітньому процесі (рис. 5. 2).

Автомітизація наведеного макету план-схеми допоможе відповідно до вихідних даних обрати найбільш оптимальну форму проектної роботи.

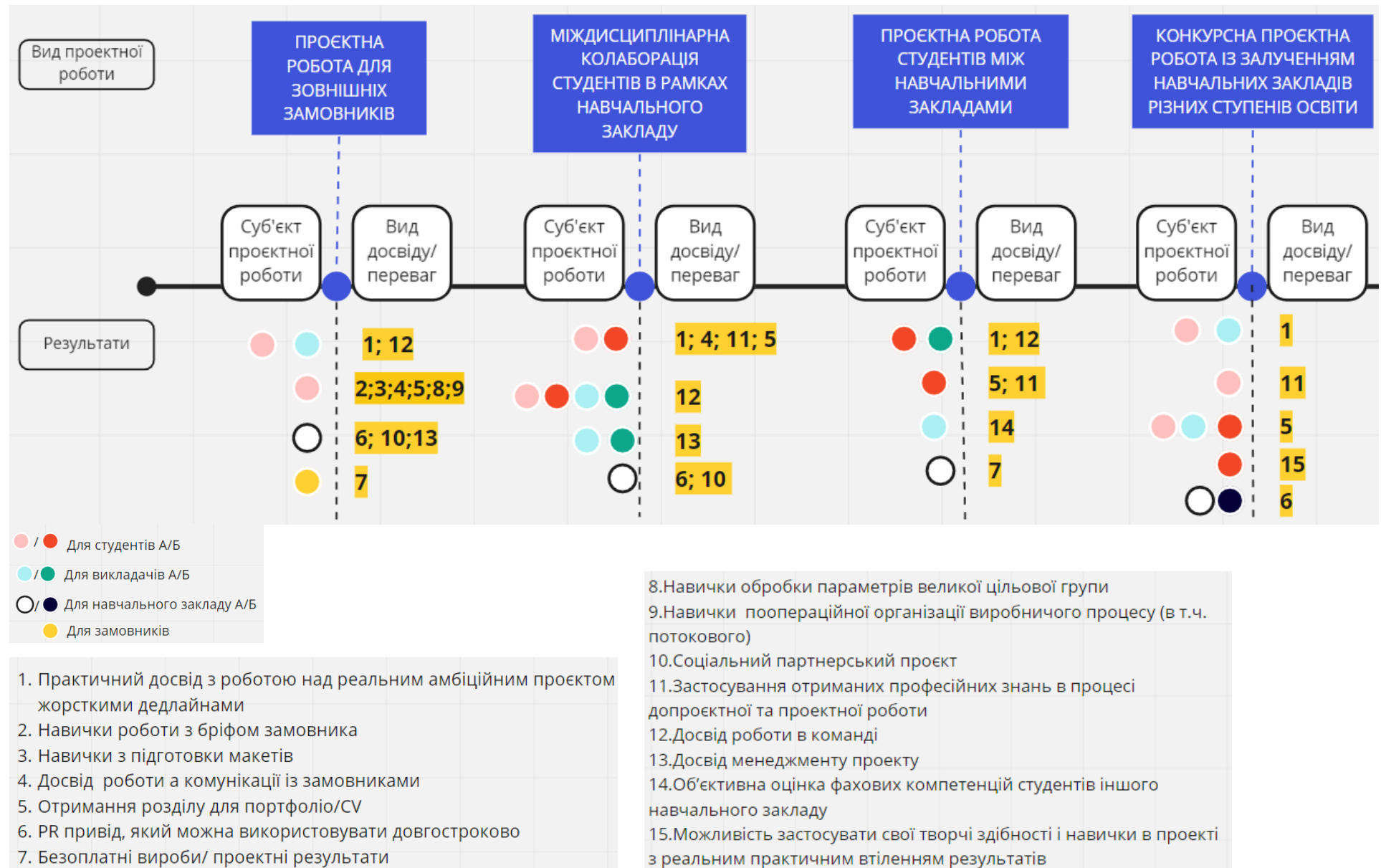


Рис. 5.2. Макет план-схеми вибору форми проектних робіт

ВИСНОВКИ

Якісна професійна підготовка фахівців креативних індустрій, а саме з на пряму Дизайн, на різних освітньо-професійних рівнях відбувається за умов наявності сукупності факторів: актуальної до вимог сучасного ринку навчальної програми, високопрофесійних викладачів-практиків, власної мотивації студента до навчання, творчих комфортних умов, а також великого об'єму практичної складової навчання.

Одним з видів практичної підготовки майбутніх фахівців є проєктна робота, яка може бути реалізована в різних формах. З досвіду вимог до фахівців професійного дизайн-середовища, підтвердженням рівня фаховості сьогодні все більше стає не фактична наявність диплому відповідного навчального закладу, а портфоліо/CV реалізованих проєктів.

Тому, саме ініціація та залучення партнерів для проєктних робіт, які надають можливість сформувати портфолію відповідного рівня, є на сьогодні одним з пріоритетних напрямів освітнього процесу.

В даній роботі наведено досвід реалізованих в 2021 році дизайн-проєктів різних за ступенем реалізації, кількістю виконавців, суб'єктно-об'єктними зв'язками, виконаних студентами та викладачами відділення Дизайн Київського фахового коледжу прикладних наук, а також зовнішніх учасників:

- проєктна робота для зовнішніх замовників
- міждисциплінарна колаборація студентів в рамках навчального закладу
- проєктна робота студентів між навчальними закладами
- конкурсна проєктна робота із залученням навчальних закладів різних ступенів освіти

До кожного з виду проєктів сформовано суб'єктний перелік практичних результатів, на основі якого розроблено Макет план-схеми вибору форми проєктних робіт, а також запропоновано розробку застосунку платформи «Project HUB».

Наведені в даній роботі результати та рекомендації можуть бути застосовані в навчальному процесі будь-яких освітніх програм, для яких формування практичних компетенцій є одним з пріоритетних результатів навчання.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Ескізний проєкт
Концертних костюмів музичного гурту «Kozak system»



а



б

Рис. А.1 Робочий ескізний проєкт концертних костюмів музичного гурту «Kozak system» (розробник ст. Василенко Х.)

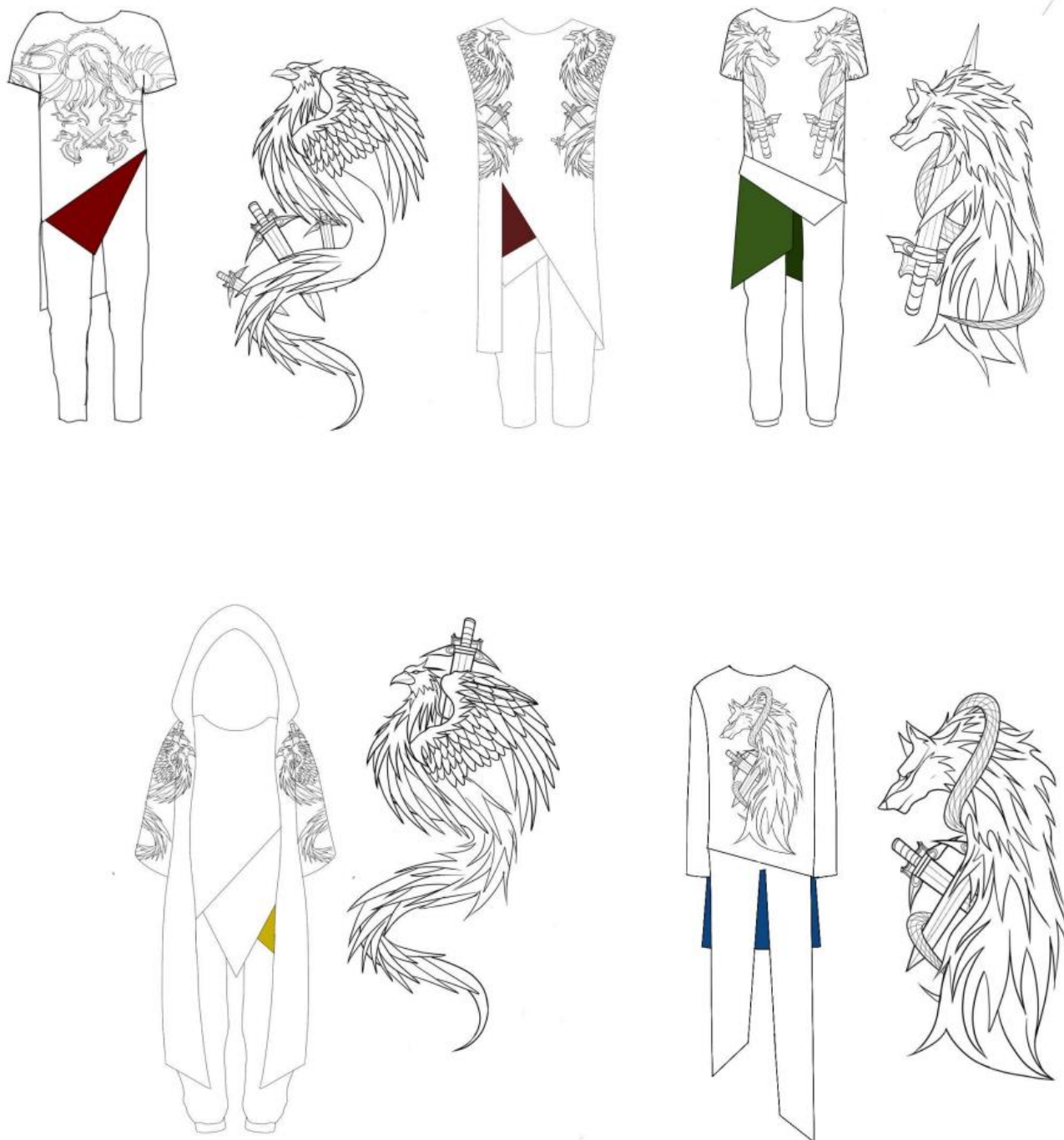


Рис. А.2 Форескізи графічних зображень до концертних костюмів музичного гурту «Kozak system» (розробник ст. Василенко Х.)

Перелік використаних літературних і документальних джерел

1. Самотій Н.С., Чипак А.А. Перспективи використання колаборації як інструменту ефективної співпраці бізнесу та освіти в Україні/ Н.С Самотій // Lviv Polytechnic National University Institutional Repository [Електронний ресурс]. – Режим доступу <http://ena.lp.edu.ua> 2018 с. 127-129.
2. Старт конкурсу "Графічний код твого міста". – Режим доступу <https://don.kyivcity.gov.ua/news/11187.html>
3. Конкурс "Графічний код твого міста" . – Режим доступу <https://www.youtube.com/watch?v=AzqGrS7BOUU&t=56s>