ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Циклова комісія з бізнесу та управління

ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор Фахового коледжу
ЗВО «Університет Короля Данила»
_____ Володимир ЯСЛИК

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«ДИЗАЙН МИСЛЕННЯ»

Галузь знань D Бізнес, адміністрування та право.

Спеціальність D2 Фінанси, банківська справа, страхування та фондовий ринок.

Освітньо-професійна програма «Фінанси, банківська справа та страхування».

Освітньо-професійний ступінь – *фаховий молодший бакалавр.*

Статус дисципліни – *обов'язкова.*

Мова викладання, навчання та оцінювання – *українська.*

Івано-Франківськ, 2026

Розробник:

МИРОНЮК Максим Володимирович – спеціаліст вищої категорії, викладач циклової комісії з бізнесу та управління Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила».

Розглянуто та схвалено на засіданні циклової комісії з бізнесу та управління
Протокол № 1 від 26 серпня 2026 р.
Голова циклової комісії **Андрій ЦЮЦЯК**

Схвалено методичною радою
Фахового коледжу
ЗВО «Університет Короля Данила»
Протокол № 1 від 27 серпня 2026 р.
Голова методичної ради **Олег КЛІЩ**

ВСТУП

Мета вивчення дисципліни – сформувати у студентів творче та критичне мислення, навчити знаходити нестандартні рішення проблем, орієнтуючись на потреби користувачів, та застосовувати методологію дизайн-мислення у навчанні, професійній діяльності та повсякденному житті. Використовувати принципи людиноцентричного дизайну для покращення життя та вирішення глобальних проблем.

Предмет навчальної дисципліни – теоретичні засади та практичні інструменти дизайн-мислення, спрямовані на ідентифікацію проблем, дослідження потреб користувачів, розробку, прототипування та тестування рішень.

Завдання: ознайомити студентів з основними етапами дизайн-мислення; навчити аналізувати проблеми та формулювати їх у зрозумілій формі; розвивати навички роботи в команді та комунікації; сформувати вміння створювати прототипи та презентувати ідеї; виховати креативність, гнучкість мислення та відкритість до нових підходів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **знати:**

1) сутність та основні принципи дизайн-мислення;

2) ключові етапи процесу: емпатія, визначення проблеми, генерація ідей, прототипування, тестування;

3) інструменти аналізу потреб користувачів і методи креативного пошуку рішень;

4) практичні підходи до створення та оцінки прототипів;

5) приклади застосування дизайн-мислення у професійній діяльності.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **уміти:**

1) визначати та аналізувати проблеми користувачів;

2) працювати в команді над пошуком рішень;

3) застосовувати інструменти мозкового штурму та візуалізації ідей;

4) створювати прості прототипи та презентувати свої рішення;

5) критично оцінювати власні та чужі ідеї, вносити покращення.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

		Денна форма	Заочна форма
Курс		**2**	**2**
Семестр		**4**	**4**
Кількість кредитів ECTS (год.)		**3 (90 год.)**	**3 (90 год.)**
Аудиторні навчальні заняття, год.	лекції	**18**	**4**
	семінарські	**16**	**4**
Самостійна робота, год		**56**	**82**
Форма підсумкового контролю	залік	**залік**	**залік**

СТРУКТУРНО–ЛОГІЧНА СХЕМА ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Пререквізити	Постреквізити
	Основи психології управління
	Маркетинг

ЗАГАЛЬНІ ТА СПЕЦІАЛЬНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

яких набувають студенти внаслідок вивчення навчальної дисципліни «Дизайн мислення» згідно з освітньо-професійною програмою «Фінанси, банківська справа та страхування»

Результати навчання	Код та назва компетентності
РН 15. Демонструвати навички самостійної роботи та роботи в команді, гнучкого мислення, відкритості до нових знань.	ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
РН 16. Знати основи менеджменту та маркетингу, застосовувати методи креативного мислення й психології управління для прийняття обґрунтованих управлінських рішень.	ЗК 9. Здатність до креативного мислення, ефективної комунікації та командної взаємодії у професійній діяльності.

ПОЛІТИКА КУРСУ

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Відповідно до Положення про організацію освітнього процесу у Фаховому коледжі ЗВО «Університету Короля Данила», студенти зобов'язані виконувати вимоги освітньо-професійної програми, графік освітнього процесу й вимоги навчального плану.

ПОВЕДІНКА В АУДИТОРІЇ

Усі учасники освітнього процесу повинні дотримуватися норм і правил внутрішнього розпорядку відповідно до Статуту Університету, Положення про Фаховий коледж і Положення про систему внутрішнього розпорядку.

1. Студент повинен з'являтися на заняття без запізнень. Про початок і закінчення занять інформує розклад, доступний в електронному чи паперовому вигляді.
2. Студенти заходять в аудиторію тільки після того, як її залишать викладач і група, що мали там попереднє заняття.
3. Студенти повинні бути в аудиторії перед початком заняття, приходити раніше викладача.
4. Перед початком заняття студент має вимкнути звук мобільного телефона й інших пристроїв. Таке міжнародне правило етикету стосується не тільки навчального процесу, а й будь-яких офіційних заходів. Користуватися ґаджетами під час заняття в цілях, що не пов'язані з навчальним процесом чи порушують його, не дозволяється.
5. В аудиторії слід поводитися виховано, стримано, уважно слухати викладача й бути активним учасником навчального процесу.
6. Потрібно дотримуватися правил внутрішнього розпорядку коледжу, бути толерантними, доброзичливими й виваженими у спілкуванні зі студентами й викладачами.
7. У разі дистанційної форми навчання присутність студента на практичному занятті передбачає обов'язково ввімкнуту камеру, а також активність та уважність.

ДОТРИМАННЯ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ

На початку вивчення курсу викладач знайомить студентів з основними пунктами Положення про академічну доброчесність, відповідно до якого й здійснюється навчальний процес.

Студент зобов'язаний:

1. Поважати права всіх членів академічної спільноти ЗВО «Університет Короля Данила», Фахового коледжу зокрема.
2. Дотримуватися гендерної, расової, етнокультурної, міжконфесійної та політичної толерантності.
3. Не фальшувати, не підробляти документи, що стосуються навчального процесу.
4. Не списувати, не використовувати шпаргалки й інші підказки під час проміжного чи підсумкового контролю.
5. Поводитися гідно, навчатися сумлінно, бути чесним у міжособистісному спілкуванні.
6. Не пропонувати й не надавати членам академічної спільноти ЗВО «Університет Короля Данила», Фахового коледжу зокрема, неправомірної вигоди, не займатися протекціонізмом.

ВІДПРАЦЮВАННЯ ПРОПУЩЕНИХ ЗАНЯТЬ		
Відповідно до Положення про систему контролю та оцінювання знань здобувачів освіти Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила» усі пропущені заняття, а також отримані негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані в установлений термін.		
ОСКАРЖЕННЯ ПРОЦЕДУРИ ПРОВЕДЕННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТІВ КОНТРОЛЬНИХ ЗАХОДІВ (СЕМЕСТРОВОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ)		
Оскарження процедури проведення та результатів контрольних заходів відповідно до Положення про систему контролю та оцінювання знань здобувачів освіти Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила» розглядає та вирішує проректор з навчальної роботи на підставі заяви студента або подання директора Фахового коледжу.		
МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ДІАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ		
Результати навчання	**Методи навчання**	**Форми та методи оцінювання**
Освітній компонент «Дизайн мислення»		
РН 15. Демонструвати навички самостійної роботи та роботи в команді, гнучкого мислення, відкритості до нових знань. РН 16. Знати основи менеджменту та маркетингу, застосовувати методи креативного мислення й психології управління для прийняття обґрунтованих управлінських рішень.	Словесні методи (лекція, розповідь-пояснення, бесіда). Наочні методи (ілюстрування, мультимедійні методи). Практичні методи (вправи, практичні роботи). Творчі (дослідження студентів). Метод самостійної роботи. Робота під керівництвом викладача. Інтерактивні методи (дискусія, мозковий штурм).	Залік. Поточний контроль. Усний контроль. Письмовий контроль. Тестовий контроль.

Система оцінювання результатів навчання здобувачів освіти 2 курсу дисципліни «Дизайн мислення» здійснюється відповідно до Положення про систему контролю та оцінювання знань здобувачів освіти Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила». Кожен вид контролю передбачений з урахуванням результатів навчання.

Поточний контроль – усне опитування та виконання письмових завдань (тестів), виступи, презентації на практичних заняттях. Оцінювання здійснюється за національною дванадцятибальною шкалою – «1», «2»; «3»; «4»; «5», «6», «7», «8», «9», «10», «11», «12».

Фіксація поточного контролю здійснюється в «Електронному журналі обліку успішності академічної групи». У разі відсутності здобувача освіти на занятті виставляється «н». За результатами поточного контролю у Журналі автоматично

обчислюється підсумкова оцінка та здійснюється підрахунок пропущених занять. Усереднена оцінка переводиться в 100-бальну шкалу згідно нижченаведеної таблиці.

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки здобувачі освіти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість «н» в журналі буде виставлено «1» (один) бал без права перездачі. Здобувачі освіти повинні мати оцінки з не менше 50 % аудиторних занять.

До підсумкового контролю допускаються здобувачі освіти, які за результатами поточного контролю отримали 35 балів і більше. Усі здобувачі освіти, що отримали 34 бали і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру.

Підсумковий (семестровий) контроль проводиться для встановлення рівня досягнення здобувачами освіти програмних результатів навчання з навчальної дисципліни (освітнього компонента), після завершення вивчення дисципліни.

Підсумковий контроль знань визначається сумою оцінок за виконані практичні роботи протягом семестру та оцінкою за підсумкове заняття. За результатами підсумкового контролю здобувач освіти може отримати 40 балів. Здобувачі освіти, які під час підсумкового контролю отримали 24 бали і менше, вважаються такими, що не склали екзамен/диференційований залік і повинні йти на перездачу.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях, оцінюється в балах (національної шкали, 100-бальної шкали й шкали ЄКТС) і є сумою балів, отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Здобувачі освіти можуть підвищувати свій рейтинг під час екзаменаційній сесії через одноразову повторну перездачу, попередньо подавши заяву адміністрації коледжу не пізніше одного робочого дня після сесії.

Одержаний при підвищенні рейтингу результат буде остаточним при виставленні підсумкового контролю.

Здобувачі освіти, які не з'явилися на екзамени без поважних причин, вважаються такими, що отримали незадовільну оцінку.

Оцінювання самостійної роботи проводиться як під час поточного, так і під час підсумкового контролю знань.

Оцінювання самостійної роботи, яка передбачена в тематичному плані дисципліни разом з аудиторною роботою, здійснюється під час проведення практичних занять. Поточний контроль передбачає усну відповідь, написання доповіді та виступ, есе, вирішення тестових завдань, ситуаційних задач, виконання індивідуальних завдань, відпрацювання практичних навичок тощо.

Виставлення балів за самостійну роботу під час поточного контролю обов'язково супроводжується оцінювальними судженнями. Бали додаються до балів, які отримав здобувач освіти під час поточного контролю, але не більше, ніж кількість балів з оцінювання окремої теми заняття.

Оцінювання тем, які виносяться лише на самостійну роботу і не входять до тем аудиторних занять, контролюється під час підсумкового контролю.

Самоконтроль передбачений у формі питань для самоконтролю, які розміщено на сторінці навчальної дисципліни «Дизайн мислення» в Системі дистанційної освіти.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ
(за 12-бальною шкалою)

Шкала в балах	Оцінка шкали ECTS	Національна шкала
90-100 балів	A	10-12 («відмінно»)
83-89 балів	B	9 («дуже добре»)
75-82 бали	C	7-8 («добре»)
67-74 бали	D	6 («задовільно»)
60-66 балів	E	4-5 («достатньо»)
35-59 балів	FX	3 («незадовільно»)
0-34 бали	F	1-2 («неприйнятно»)

При цьому, оцінки повинні відповідати таким критеріям:

«відмінно»:

12 балів – здобувач освіти виявляє особливі творчі здібності, самостійно розвиває власні нахили, вміє здобувати знання без сторонньої допомоги, глибоко знає і розуміє основи дизайн мислення, здатний до професійного самовдосконалення;

11 балів – здобувач освіти вільно висловлює власні думки, самостійно оцінює явища і факти, вміє застосовувати знання у нестандартних ситуаціях, демонструє глибоке та впевнене розуміння основ дизайн мислення;

10 балів – здобувач освіти виявляє початкові творчі здібності, вміє самостійно знаходити інформацію, знає і розуміє основи дизайн мислення, може оцінювати нові факти й ідеї;

«дуже добре»:

9 балів – здобувач освіти вільно володіє навчальним матеріалом, знає та вміє застосовувати його на практиці, самостійно розв’язує завдання у стандартних ситуаціях, переконливо аргументує свої висновки;

«добре»:

8 балів – здобувач освіти вміє порівнювати, узагальнювати та систематизувати інформацію під керівництвом викладача, самостійно застосовує знання на практиці, контролює власні дії та виправляє помилки;

7 балів – здобувач освіти здатний застосовувати знання у стандартних ситуаціях, вміє частково контролювати власну діяльність, демонструє базове розуміння основ дизайн мислення;

«задовільно»:

6 балів – здобувач освіти здатний відтворити значну частину теоретичного матеріалу, знає і розуміє основні положення дизайн мислення, за допомогою викладача може порівнювати інформацію, робити висновки та виправляти помилки;

«достатньо»:

5 балів – здобувач освіти володіє матеріалом на рівні, вищому за початковий, здатний за допомогою викладача логічно відтворити значну його частину, знає основні положення дизайн мислення;

4 бали – здобувач освіти володіє матеріалом на початковому рівні, значну частину матеріалу відтворює механічно, без достатнього розуміння змісту; розуміє основні положення дизайн мислення на рівні окремих елементів та базових уявлень;

«незадовільно»:

3 бали – здобувач освіти володіє лише окремими фрагментами матеріалу, що становлять дуже незначну частину знань про основи дизайн мислення;

«неприйнятно»:

2 бали – здобувач освіти володіє матеріалом на елементарному рівні засвоєння, викладає його уривчастими реченнями, виявляє здатність висловити думку на елементарному рівні;

1 бал – здобувач освіти володіє матеріалом на рівні елементарного розпізнавання та відтворення окремих фактів і елементів дизайн мислення, що позначаються окремими словами чи реченнями.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«Дизайн мислення»

1. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Світ штучний і наша система вимірювання – неправильна

1. Визначення «штучного» у дизайні: наші рішення та системи не «природні», а створені нами.
2. Що може зробити дизайнер, щоб покращити світ?
3. Чому звичні стандарти (цінність грошей, економічне зростання) можуть бути шкідливими?
4. Як дизайн може змінити, що ми вважаємо важливим – від кількості до якості життя?
5. Приклади: коли дизайн вимірює інше, а не гроші – змінюється поведінка.

Тема 2. Дизайн заради сталості та циклічної економіки

1. Що таке сталий дизайн
2. Ресайклінгу (переробки) недостатньо. Дизайн з метою перевикористання.
2. Принципи кругового дизайну: ремонт, повторне використання, відновлення.
3. Приклади проєктів, які легко ремонтувати, розбирати, переробляти.
4. Як дизайн може зменшувати негативний вплив на планету.

Тема 3. Дизайн, орієнтований на людство (Humanity-centered Design)

1. Що таке людиноцентричність та чому її принципи варто використовувати у житті та бізнесі?
2. П’ять принципів humanity-centered дизайну: емпатія, соціальна справедливість, інклюзивність, масштабованість, прак-тичність.
3. Людиноцентричність у дизайні міського середовища.

Тема 4. Інкрементальність і модульність у вирішенні масштабних проєктів

1. Чому великі проблеми краще вирішуються поступово, по частинах?
2. Поняття інкрементального (малими кроками) та модульного (складений із блоків) дизайну.
3. Приклади: зелена інфраструктура, розподілена система моніторингу, екологічні ініціативи.
4. Обговорення: як розбити на кроки проєкт міської ініціативи.

Тема 5. Як дизайн змінює поведінку – боротьба з опором до змін

1.Чому люди не люблять зміни? Звички, страх, відсутність мотивації.
2. Як дизайн може зробити перехід легшим: через стиль, зручність, зрозуміле повідомлення.
3. Приклади дизайну, який змінив звички людей.
4. Обговорення: у вас є сильна звичка, яку ви хочете змінити — що вам допоможе?

Тема 6. У чому сенс дизайну?

1. Що таке «смисл» у дизайні: більше, ніж функціональність.
2. Чому важливо враховувати, що робить продукт важливим (емоційно, соціально)?

3. Приклади: дизайн зі значенням – від етичних брендів до шкільних проєктів з добробуту.
4. Як поєднати історії з даними: робота з наративом.

Тема 7. Дизайнери – лідери змін

1. Роль дизайнера не лише створювати, а й вести: об’єднувати людей, експертів, ресурси.
2. Як працювати з різними людьми – бізнес, громада, технічні спеціалісти.
3. Як дизайнери адаптуються до нових технологій? Майбутнє технологій у дизайні.
4. Приклади: проєкти, де дизайнери об’єднували зусилля для спільної мети.
5. Обговорення: як зробити ШІ спільником у роботі.

Тема 8. Перші кроки: як застосувати дизайн для кращого світу

1. Які конкретні дії студент може зробити вже зараз?
2. Використання технологій з урахуванням людяності та екосистеми.
3. Приклади: шкільні, міські ініціативи – як студент може нести зміни.
4. Про роль ШІ, як партнера в дизайні, а не замінника.

2.ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН									
№	Назва теми	Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		всього	лекції	практичні заняття	самостійна робота	**всього**	лекції	практичні заняття	самостійна робота
1	Світ штучний і наша система вимірювання — неправильна	10	2	2	6	46	2	2	10
2	Дизайн заради сталості та циклічної економіки	10	2	2	6				8
3	Дизайн, орієнтований на людство (Humanity-centered Design)	14	4	2	8				12
4	Інкрементальність і модульність у вирішенні масштабних проєктів	12	2	2	8				12
5	Як дизайн змінює поведінку — боротьба з опором до змін	10	2	2	6	44	2	2	8
6	У чому сенс дизайну?	10	2	2	6				8
7	Дизайнери — лідери змін	12	2	2	8				12
8	Перші кроки: як застосувати дизайн для кращого світу	12	2	2	8				12
	Всього годин на вивчення дисципліни	**90**	**18**	**16**	**56**	**90**	**4**	**4**	**82**

3.ПЛАН ЛЕКЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ

№ заняття	Теми лекцій	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
Лекція 1	Світ штучний і наша система вимірювання — неправильна	2	2
Лекція 2	Дизайн заради сталості та циклічної економіки	2	
Лекція 3, 4	Дизайн, орієнтований на людство (Humanity-centered Design)	4	
Лекція 5	Інкрементальність і модульність у вирішенні масштабних проєктів	2	
Лекція 6	Як дизайн змінює поведінку — боротьба з опором до змін	2	2
Лекція 7	У чому сенс дизайну?	2	
Лекція 8	Дизайнери — лідери змін	2	
Лекція 9	Перші кроки: як застосувати дизайн для кращого світу	2	
	Всього лекційних занять	**18**	**4**

4.ПЛАН СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ

№ заняття	Тема заняття	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	Світ штучний і наша система вимірювання — неправильна	2	2
2	Дизайн заради сталості та циклічної економіки	2	
3	Дизайн, орієнтований на людство (Humanity-centered Design)	2	
4	Інкрементальність і модульність у вирішенні масштабних проєктів	2	
5	Як дизайн змінює поведінку — боротьба з опором до змін	2	2
6	У чому сенс дизайну?	2	
7	Дизайнери — лідери змін	2	
8	Перші кроки: як застосувати дизайн для кращого світу	2	
	Всього семінарських занять	**16**	**4**

5.САМОСТІЙНА РОБОТА

Назва теми	Зміст завдання для самостійної роботи	Кількість годин		Рекомендовані джерела інформації
		денна форма	заочна форма	
Тема 1. Світ штучний і наша система вимірювання — неправильна	Опрацювати питання: 1. Які приклади «штучних» систем ви бачите у своєму житті (шкільні оцінки, гроші, лайки в соцмережах)? 2. Чому гроші чи популярність не завжди є правильним показником успіху? 3. Як би ви змінили систему оцінювання у школі/університеті, щоб вона краще відображала реальні знання чи зусилля?	6	10	**1, 2, 5**
Тема 2. Дизайн заради сталості та циклічної економіки	Опрацювати питання: 1. Чому кругова економіка важлива для довкілля? 2. Придумайте приклад продукту, який можна легко розібрати і переробити.	6	8	**1, 2, 5**
Тема 3. Дизайн, орієнтований на людство (Humanity-centered Design)	Опрацювати питання: 1. Чим відрізняється підхід «для користувача» (user-centered) від підходу «для людства» (humanity-centered)? 2. Наведіть приклад продукту чи сервісу, який враховує потреби не тільки окремої людини, а й суспільства загалом. 3. Як би ви зробили міський простір більш зручним для всіх жителів, включно з дітьми, літніми людьми, людьми з інвалідністю?	8	12	**1, 2, 5**

Тема 4. Інкрементальність і модульність у вирішенні масштабних проєктів	Опрацювати питання: 1. Уявіть, що вам треба зробити фестиваль. Які ваші кроки? 2. Які переваги має створення продукту з модулів (частин), які можна міняти або додавати?	8	12	**4, 7**
Тема 5. Як дизайн змінює поведінку — боротьба з опором до змін	Опрацювати питання: 1. Чому людям важко відмовитися від старих звичок? 2. Як дизайн може допомогти змінити шкідливу поведінку (наприклад, куріння, марнування води, використання пластику)? 3. Придумайте приклад предмета чи сервісу, який мотивує людей діяти по-новому.	6	8	**3, 6**
Тема 6. У чому сенс дизайну?	Опрацювати питання: 1. Який предмет чи додаток у вашому житті має для вас особливе значення і чому? 2. Як дизайн може впливати на емоції людей? 3. Чим відрізняється зручний продукт від важливого?	6	8	**1, 2, 5**
Тема 7. Дизайнери — лідери змін	Опрацювати питання: 1. Чому дизайнеру важливо вміти працювати з різними людьми (інженерами,бізнесом, громадою)? 2. Уявіть, що ви організатор команди. Як би ви розподілили ролі, щоб кожен робив те, що в нього виходить найкраще? 3. Наведіть приклад відомої людини чи компанії, яка об’єднала інших заради спільної мети.	8	12	**3, 6**

Тема 8. Перші кроки: як застосувати дизайн для кращого світу	Опрацювати питання: 1. Які маленькі зміни ви можете зробити вже сьогодні, щоб ваше середовище стало кращим? 2. Як технології (наприклад, ШІ) можна використати на користь людям і природі? 3. Придумайте приклад шкільного чи міського проєкту, який допоміг би змінити життя людей на краще.	8	12	**1, 2, 5, 6, 7**
Всього годин самостійної роботи		**56**	**82**	

ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ
ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

1. Що означає вислів Дональда Нормана: «Наш світ штучний, а система вимірювання — неправильна»?
2. Які недоліки має сучасна система оцінювання успіху (гроші, рейтинги, лайки)?
3. Що таке «стійкий дизайн» і чим він відрізняється від звичайного?
4. Поясніть принципи кругової економіки. Наведіть приклад продукту, який можна легко відремонтувати або повторно використати.
5. У чому різниця між «user-centered design» і «humanity-centered design»?
6. Назвіть приклад продукту чи сервісу, який враховує не лише потреби окремої людини, а й користь для суспільства.
7. Що означає «інкрементальність» у дизайні? Наведіть приклад із життя.
8. Поясніть, що таке «модульність». Чому цей принцип важливий у великих проєктах?
9. Чому люди часто чинять опір змінам?
10. Як дизайн може допомогти людям змінити свої звички (наприклад, зменшити використання пластику)?
11. Що означає «дизайн зі значенням»? Наведіть приклад предмета чи додатку, який має для вас особливе значення.
12. Чим відрізняється просто «зручний» продукт від «важливого» продукту?
13. Чому дизайнеру важливо вміти працювати з різними людьми й командами?
14. Які риси потрібні дизайнеру-лідеру?
15. Як ви розподілили б ролі у команді для виконання спільного проєкту?
16. Які маленькі зміни у вашому повсякденному житті можуть зробити світ кращим?
17. Як технології, наприклад штучний інтелект, можуть допомогти суспільству?
18. Чому дизайнери мають бути «провідниками змін» у суспільстві?
19. Наведіть приклад шкільного чи міського проєкту, який міг би зробити життя людей зручнішим чи екологічнішим.
20. Чим для вас особисто є дизайн — лише оформленням речей чи інструментом змін у світі?

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Основна література

1. Дональд Норман. Дизайн звичних речей. Харків : КСД, 2023. 320 с.
2. Дональд Норман. Емоційний дизайн: Чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас. Київ : ArtHuss, 2025. 304 с.
3. Том Келлі, Девід Келлі. Творча впевненість. Як розкрити свій потенціал. Київ : Основи, 2021. 295 с.
4. Тім Браун. Дизайн мислення в бізнесі. Від розробки нових продуктів до проектування бізнес-моделей. Alta Books, 2021. 272 с.
5. Шон Адамс. Як дизайн спонукає нас думати, відчувати, діяти. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
6. Дорон Маєр. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2021. 304 с.
7. Джейк Кнапп, Джон Зерацкі, Брейден Ковіц. Спринт. Вирішуйте складні завдання і тестуйте нові ідеї за 5 днів. Київ : Yakaboo Publishing, 2021. 272 с.

Додаткова література

8. Tim Brown. Change by Design, Revised and Updated: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. London : HarperCollins Publishers, 2021. 272 p.
9. Norman, D. Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered. Cambridge : MIT Press, 2023.
10. Олександр Остервальдер, Ів Піньє, Грег Бернарда, Алан Сміт. Розробляємо ціннісні пропозиції. Як створити продукти та послуги, яких хочуть клієнти. Київ : Наш Формат, 2021. 324 с.
11. Banathy, B. Designing Social Systems in a Changing World. New York : Springer, 2023. 372 p.
12. Krippendorff, K. The Semantic Turn: A New Foundation for Design. London : Taylor & Francis, 2025. 368 p.
13. Вінник М.О., Співаковська Є. О., Ільїна І. В. Дизайн мислення: курс лекцій. Херсон - Івано-Франківськ: Місто НВ, 2023. 84 с.: іл. URL: https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi83/0063059.pdf
14. Мрихіна О. Курс креативне мислення. Проєкт з розвитку молодіжного підприємництва: підручник. К.: USAID, 2023. 137 с. URL: https://decentralization.ua/uploads/library/file/845/%D0%9F%D1%96%D0%B4%D1%80%D1%83%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%9A%D1%80%D0%B5%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F.pdf
15. Ганаба С. О. Стратегії розвитку критичного та креативного мислення: навчальний посібник. Хмельницький: Вид-во НАДПСУ, 2021. 128 с. URL: https://dspace.nadpsu.edu.ua/handle/123456789/2784

16. Вооґлайд Ю. Мислити як громадянин: посібник для тих, хто хоче мислити самостійно. Таллін: Фонд «Ідейна спадщина Юло Вооґлайда», 2022. 444 с. URL: https://www.management.com.ua/books/view-books.php?id=3010
17. Кузікова С. Б. Психологічні основи становлення суб'єкта саморозвитку в юнацькому віці: монографія. Суми: Вид-во СумДПУ, 2020. 324 с. URL: https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi72/0052291.pdf

Електронні інформаційні ресурси

Інтернет-ресурси для вивчення дисципліни «Дизайн мислення»:

1) IDEO. The Field Guide to Human-Centered Design. URL : https://www.designkit.org/resources/1.html
2) SKVOT Mag. Антропоцентризм. Інтро до теми human-centered design. URL : https://skvot.io/uk/blog/antropocentrizm-voshel-v-chat
3) Vox. It's not you. Bad doors are everywhere. URL : https://www.youtube.com/watch?v=yY96hTb8WgI
4) UCU business School, Олександр Акименко. Як використовувати дизайн-мислення у бізнесі? URL : https://www.youtube.com/watch?v=ElIrXK4mMZU
5) AJ&Smart. What Is Design Thinking? An Overview. URL : https://www.youtube.com/watch?v=gHGN6hs2gZY
6) TED, Don Norman. The three ways that good design makes you happy. URL : https://www.youtube.com/watch?v=RlQEoJaLQRA
7) NNgroup, Don Norman. Principles of Human-Centered Design. URL : https://www.youtube.com/watch?v=rmM0kRf8Dbk
8) NNgroup, Don Norman. Design for How People Think. URL : https://www.youtube.com/watch?v=vdDwe0bM4U4
9) NNgroup, Don Norman. The Role of Design. URL : https://www.youtube.com/watch?v=ZQ3_sq7K3w0
10) IxDF, Don Norman. The Way We Design Today Is Wrong! URL : https://www.youtube.com/watch?v=FMEzKQpTosY
11) IxDF, Don Norman. Why are Designers so Special? URL : https://youtu.be/p4xQ1VEBZ6s?si=6A94olMqSRAKTV4e
12) IxDF, Don Norman. Human-Centered Design or Humanity-Centered Design? URL : https://youtu.be/eeE2Kl0LUWI?si=QaPMFOGN2Mdm70rn
13) IxDF, Don Norman. Meaningless Measurements as a Global Problem. URL : https://youtu.be/TFBr2UTmq_U?si=4nqcfOuIjCmK7rR7