



**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ОДЕСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»
Інститут економіки та менеджменту
Кафедра маркетингу**

Златова Ірина Олександрівна

**МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ
ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ
з дисципліни
«Графічний дизайн в маркетингу»**

Одеса - 2025

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Одеська політехніка»
Інститут економіки та менеджменту
Кафедра маркетингу

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ
до практичних занять
з дисципліни
«Графічний дизайн в маркетингу»
для здобувачів спеціальності D5 – Маркетинг
першого (бакалаврського) рівня освіти
всіх форм навчання
I курсу II семестру

Затверджено на засіданні
кафедри маркетингу
Протокол № 1 від 1.09.2025 р.

Одеса – 2025

Методичні вказівки до практичних занять з дисципліни «Графічний дизайн в маркетингу» для здобувачів спеціальності D5 – Маркетинг першого (бакалаврського) рівня вищої освіти всіх форм навчання, I курсу II семестру, освітньої програми «Маркетинг – 2025». Одеса, 2025. 13 с.

Укладач: Златова І.О., канд. екон. наук, доц.

ЗМІСТ

	стор
ВСТУП	4
Практичне заняття 1. Маркетинговий дизайн	5
Практичне заняття 2. Принципи дизайну	5
Практичне заняття 4. Типографіка	7
Практичне заняття 5. Колористика	7
Практичне заняття 6. Вимоги до макетів	8
Практичне заняття 7. Закони дизайну	8
Практичне заняття 8. Айдентика та фірмовий стиль	9
Практичне заняття 9. Розробка брендбуку	9
Практичне заняття 10. Веб дизайн	9
Практичне заняття 11. Закони UX	10
Практичне заняття 12. Нативний дизайн	10
Практичне заняття 13. Дизайн зовнішньої реклами	11
Практичне заняття 14. Дизайн поліграфічної та сувенірної продукції	11
Практичне заняття 15. Дизайн в SMM	12
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	12

ВСТУП

Графічний дизайн є однією з базових складових в роботі спеціаліста з маркетингу для сучасних підприємств, незалежно від того чи вони працюють у сфері E-commerce чи в офлайн.

Предметом дисципліни «Графічний дизайн в маркетингу» є функціонал основних сучасних графічних програм у розрізі маркетингових задач. Тобто це маркетинговий дизайн, що втілює в собі можливості та інструменти, що дозволяють задовольнити потреби клієнта та досягти виконання завдань маркетингу.

Мета навчальної дисципліни «Графічний дизайн в маркетингу» – формування у здобувачів теоретичних знань і практичних навичок щодо вивчення принципів, завдань та функцій графічного дизайну в маркетингу, формування у майбутніх фахівців фундаментальних знань структури макета, технічних вимог до макету та його використання в маркетингу.

Основними завданнями вивчення дисципліни «Графічний дизайн в маркетингу» є розкриття поняття, цілей та основних завдань щодо сутності маркетингового дизайну, формування та засвоєння навичок вирішення проблем в галузі маркетингу за допомогою дизайну.

Практичне заняття 1. Маркетинговий дизайн

1.1 Що таке маркетинговий дизайн?

1.2 Вплив маркетингового дизайну на користувачів

Мета вивчення теми: Ознайомитись з принципами та задачами дизайну з точки зору маркетингу

План проведення заняття:

Самостійна робота. Місце дизайну в маркетингу. Усне опитування за матеріалами лекції.

Питання до обговорення

1. Як ви уявляєте взаємодію відділу маркетингу і відділу дизайну в компанії?
Хто кому підпорядкований?
2. Які задачі маркетингу виконує дизайн?
3. Чи можливо маркетологу обійтись без дизайнера?

Практичні завдання:

Завдання 1. Уявіть, що ви маркетолог, якому треба зробити рекламу суші для Інстаграм. Напишіть технічне завдання для дизайнера на створення макету реклами з урахуванням термінології, описаної в Лекції 1 конспекту лекцій з Графічного дизайну в маркетингу.

Завдання 2. Встановіть програмне забезпечення Adobe Photoshop та створіть акаунт в Figma для виконання наступних завдань.

Контрольні запитання за темою роботи

1. Поясніть, що таке СТА.
2. Надайте визначення UX.
3. Опишіть сутність та мету айдентики.
4. Роз'ясніть, що таке брендбук.
5. Надайте визначення та приклади сторітелінгу.

Практичне заняття 2. Принципи дизайну

2.1 Основи дизайну

2.2 Ієрархія

2.3 Баланс

2.4 Вирівнювання

2.5 Наголос

2.6 Пропорція

2.7 Рух

2.8 Негативний простір

2.9 Контраст

2.10 Повторення

2.11 Різноманітність

2.12 Єдність

Мета вивчення теми: Навчитись планувати макет з урахуванням базових принципів дизайну.

План проведення заняття:

Індивідуальне завдання з пошуку макетів сайтів в Figma та тестування

основних інструментів Figma для зміни готового макету.

Питання до обговорення

1. Які принципи дизайну ви використовували для зміни макетів в Figma?
2. Назвіть інструменти Figma, якими вам вдалось оволодіти.

Практичні завдання:

Завдання 1. Ви розпочинаєте проєкт стартапу власного мобільного додатку за вільною тематикою. Знайти готовий макет мобільного додатку в Figma та змінити контент та кольори в ньому для розробки дизайну мобільного додатку свого власного стартапу, керуючись базовими принципами дизайну.

Завдання 2. Проведіть моніторинг дизайну схожих мобільних додатків, що функціонують на ринку, аналіз конкурентів. Які принципи дизайну вони використовують?

Контрольні запитання за темою роботи

1. Що таке F та Z траєкторія руху очей.
2. Опишіть візерунок руху шарового пирога.
3. Що таке акцент в дизайні?
4. Перерахуйте фактори, які впливають на гармонію в дизайні.
5. Визначте, що таке масштаб в дизайні.

Практичне заняття 3. Композиція в дизайні

3.1 Визначення композиції

3.1 Види композиції

Мета вивчення теми: Ознайомитись з основними інструментами Adobe Photoshop для створення композиції.

План проведення заняття:

Робота в малих групах. Створення макету попапу з оффером на перше замовлення на сайті.

Питання до обговорення

1. Які види композиції ви використовували при розробці попапу на сайті?
2. Чим відрізняється квітова композиція від композиції в дизайні?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайдіть приклади до кожного виду композиції з Лекції 3.

Завдання 2. Розробити власний макет, використовуючи всі закони композиції, якщо це можливо.

Контрольні запитання за темою роботи

1. За рахунок чого досягається симетрія?
2. Поясніть поняття асиметрії.
3. Обґрунтуйте, навіщо потрібне повторення в композиції з точки зору маркетингу.

Практичне заняття 4. Типографіка

4.1 Основні поняття типографіки

4.2 Правила типографіки

Мета вивчення теми: Вивчити способи пошуку та встановлення нових шрифтів в графічні редактори.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Встановити обраний художній шрифт на свій комп'ютер/ноутбук.

Питання до обговорення

1. Опишіть, як впливають шрифти на сприйняття макету.
2. Поясніть, чому для мобільних і десктопних версій рекомендований кегль шрифтів відрізняється.
3. Які кеглі шрифтів рекомендується використовувати в друкованій продукції?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайдіть приклади вдалої роботи зі шрифтами. Постарайтесь повторити знайдений макет в обраному графічному редакторі.

Контрольні запитання за темою роботи

1. Поясніть, що таке інтерліньяж.
2. Визначте поняття кернінг.
3. Опишіть, що таке гарнітура.
4. Наведіть відомі вам види гарнітур.
5. Яку гарнітуру та розмір шрифтів слід використовувати для сайтів.

Практичне заняття 5. Колористика

5.1 Теорія кольору

5.2 Характеристики кольору

Мета вивчення теми: Зрозуміти сутність роботи колірних схем та колірного кола.

План проведення заняття:

Робота в малих групах. Підбір поєднань кольорів за колірним колом.

Питання до обговорення

1. Які види поєднань кольорів по колірному колу ви знаєте?
2. Який принцип підбору кольорів по колірному колу?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайти приклади незвичайних поєднань кольорів. Чи відповідають вони принципам колірного кола?

Завдання 2. Проаналізувати кольори топових інтернет-магазинів України. Чи відповідають вони принципам колірного кола?

Контрольні запитання за темою роботи

1. Назвіть основні характеристики кольору.
2. Перерахуйте види колірних схем.
3. Опишіть специфіку Монохромної колірної схеми.
4. Вкажіть інструменти для підбору кольорів.
5. Що таке мудборди?

Практичне заняття 6. Вимоги до макетів

- 6.1. Підготовка макетів до друку
- 6.2. Вимоги до макетів у веб-дизайні

Мета вивчення теми: Ознайомитись з найбільш поширеними параметрами вимог до макетів дизайну.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Знайти типографію в своєму місті і ознайомитись з її вимогами до макетів для друку.

Питання до обговорення

1. Чи у всіх типографій однакові вимоги до друку?
2. Чим відрізняються вимоги до друку в різних типографіях?
3. Які види поліграфії вам вдалось знайти в місцевих типографіях?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайдіть вимоги до розмірів макету сайту.

Завдання 2. Зробіть макет листівки за вимогами вашої місцевої типографії.

Контрольні запитання за темою роботи

1. Перерахуйте вимоги до макету під порізку на плотері.
2. В якому форматі мають бути кольори в макеті під друк.
3. Поясніть, що таке офсетний друк.
4. Назвіть програмні продукти, що використовуються для веб-дизайну.

Практичне заняття 7. Закони дизайну

7.1. Закони дизайну

Мета вивчення теми: Вивчити основні теоретичні закони для створення дизайн макетів.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Розробити макет головної сторінки сайту з урахуванням базових законів дизайну.

Питання до обговорення

1. Чи важливо надати користувачу максимальний вибір?
2. Чи повинна відрізнятися мобільна версія сайту від десктоп версії з точки зору дизайну?

Практичні завдання:

Завдання 1. Наведіть приклади на кожен з 7 законів дизайну.

Контрольні запитання за темою 7:

1. Що уособлює собою закон Якоба?
2. Що таке закон «Бритва Оккама»?
3. Поясніть своїми словами Закон близькості.
4. Наведіть приклади використання закону Хіка.

Практичне заняття 8. Айдентика та фірмовий стиль

8.1. Елементи айдентики

8.2. Відмінності айдентики від фірмового стилю та брендингу

Мета вивчення теми: Створити візуалізацію айдентики в Adobe Photoshop.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Навчитися візуалізувати логотип компанії на різних видах поверхонь.

Питання до обговорення

1. Перерахуйте елементи айдентики.
2. Наведіть приклади айдентики бренду на вибір.

Практичні завдання:

Завдання 1. Розробіть маркетинг-кіт для обраного бренду з візуалізацією.

Контрольні запитання за темою 8:

1. Поясніть, що таке логотип.
2. Визначте вимоги до логотипів.
3. Чи є шрифт частиною айдентики?
4. Чим відрізняються айдентика та брендинг?

Практичне заняття 9. Розробка брендбуку

9.1 Сутність брендбуку

Мета вивчення теми: Вивчити основні елементи брендбуку та відтворити їх в форматі PDF.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Зібрати всі візуалізовані макети в єдиний брендбук компанії.

Питання до обговорення

1. Наведіть приклади реальних брендбуків.
2. Назвіть етапи реалізації брендбуку.

Практичні завдання:

Завдання 1. Розробіть брендбук на основі маркетинг-кіту з Практичного заняття 8.

Контрольні запитання за темою 9:

1. Визначте, для чого потрібен брендбук.
2. Перелічіть елементи брендбуку.
3. Перерахуйте результати від впровадження брендбуку.

Практичне заняття 10. Веб дизайн

10.1 Дизайн мобільного застосунку

Мета вивчення теми: Опанувати інструменти для створення вебсайтів.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Створити макет сторінки товару для сайту або мобільного застосунку.

Питання до обговорення

1. Чим відрізняється базовий функціонал сайту від мобільного застосунку?
2. Які елементи можливо реалізувати в мобільному додатку і неможливо реалізувати на сайті?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайти на сайтах варіанти дизайну та реалізації оплати Google Pay та Apple Pay.

Контрольні запитання за темою 10:

1. Перелічіть етапи розробки мобільного додатку.
2. Яке місце займає дизайн в етапності розробки мобільного додатку?

Практичне заняття 11. Закони UX

11.1 Міфи UX

Мета вивчення теми: Вивчити основні теоретичні закони для створення дизайну сайтів, мобільних додатків та користувацьких інтерфейсів.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Проаналізувати один із топових українських інтернет-магазинів за пунктами міфів UX з Лекції 11.

Питання до обговорення

1. Які особисто у вас стереотипи щодо того, як веде себе користувач на сайті?
2. Чи є у вас тверді переконання, що обов'язково має бути враховано в макеті сайту?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайти приклади сайтів на <https://www.awwwards.com/> та проаналізувати їх з точки дизайну та юзабіліті.

Контрольні запитання за темою 11:

1. Поясніть, що таке футер сайту.
2. Перерахуйте елементи, які є обов'язковими для футера сайту.
3. Поясніть, що таке юзабіліті сайту.
4. Перерахуйте відомі вам міфи юзабіліті.

Практичне заняття 12. Нативний дизайн

12.1 Відмінності в розробці дизайну для Android та iOS

Мета вивчення теми: Ознайомитись з відмінностями дизайну інтерфейсу на різних платформах.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Пройти процес оформлення замовлення в одному й тому ж мобільному додатку, але з різних операційних систем. Зробити порівняльний аналіз.

Питання до обговорення

1. Яка операційна система зручніша особисто для вас: Android чи iOS?
2. Як гадаєте, що робить обрану операційну систему більш зручною?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайти приклади мобільних додатків, що відрізняються для Android та iOS.

Контрольні запитання за темою 12:

1. Які відмінності між навігаційними кнопками для iOS та Android?
2. Якою є роздільна здатність екранів для смартфонів?

Практичне заняття 13. Дизайн зовнішньої реклами

13.1 Види зовнішньої реклами

Мета вивчення теми: Ознайомитись з вимогами до дизайну зовнішньої реклами, опанувати інструменти Adobe Photoshop.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Розробити макет білборда для BUDUSUSHi.

Питання до обговорення

1. Якої ви думки про ефективність зовнішньої реклами?
2. Які вимоги до розширення зображення для макету білборда?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайдіть кейси, приклади вдалої зовнішньої реклами.

Контрольні запитання за темою 13:

1. Поясніть, що таке вивіска.
2. Назвіть вимоги до макета зовнішньої реклами.

Практичне заняття 14. Дизайн поліграфічної та сувенірної продукції

14.1 Види поліграфічної продукції

Мета вивчення теми: Навчитися створювати макети для брендування сувенірної та корпоративної продукції.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Розробити макет корпоративної візитниці (гаманець для візитівок).

Питання до обговорення

1. Які види сувенірної продукції ви б обрали для своєї компанії?
2. Чи важлива розробка сувенірної продукції і для кого це робиться?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайдіть приклади креативної сувенірної брендованої продукції.

Контрольні запитання за темою 14:

1. Поясніть, що таке шовкотрафаретний друк.
2. Перелічіть види поліграфічної продукції.

Практичне заняття 15. Дизайн в SMM

15.1 Правила дизайну для соцмереж

Мета вивчення теми: Ознайомитись з вимогами до макетів в соціальних мережах.

План проведення заняття:

Самостійна робота. Промоніторити соціальні мережі топових брендів України. Зробити висновки з точки зору дизайну.

Питання до обговорення

1. Яке місце в структурі продажів посідають соціальні мережі?
2. Яка важливість дизайну постів та сторіз у порівнянні з дизайнами сайту і мобільного додатку?

Практичні завдання:

Завдання 1. Знайдіть приклади креативної сувенірної брендованої продукції.

Контрольні запитання за темою 15:

1. Які розміри банерів для постів в Instagram?
2. Які розміри банерів для сторіз в Instagram?

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

ОСНОВНА ЛІТЕРАТУРА

1. Блог Figma <https://www.figma.com/blog/>
2. Блог Behance <https://www.behance.net/blog#>

ДОДАТКОВА ЛІТЕРАТУРА

1. Котлер Ф. Маркетинг 4.0: від традиційного до цифрового. К.: КМ-Букс. 2021. 208 с.

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

Бібліотеки України

1. Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського URL : <http://www.nbuv.gov.ua/>
2. Національна парламентська бібліотека України URL : <http://www.nplu.kiev.ua/>
3. Одеська національна наукова бібліотека ім. М. Горького URL : <http://www.odnb.odessa.ua/>
4. Електронна бібліотека ДУ «Одеська політехніка» URL : <http://library.opu.ua>

Законодавство України

1. <http://www.rada.gov.ua/>
2. <http://www.liga.kiev.ua/>
1. Архів наукового журналу «Маркетинг і цифрові технології» URL : <https://mdt-opu.com.ua/index.php/mdt/issue/archive>
2. Державна служба статистики України URL : <http://www.ukrstat.gov.ua/>
3. Інтернет-портал для управлінців URL : <http://www.management.com.ua/>
4. Портал споживача URL : <http://www.consumerinfo.org.ua>
5. Українська асоціація маркетингу URL : <http://uam.in.ua/>
6. Офіційний сайт Державного підприємства «Український інститут інтелектуальної власності» URL: <https://ukrpatent.org/>