

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор

з науково-методичної та  
навчальної роботи

О.Б. Жильцов

« 04 » 09 2017 р.



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
ПІКТОГРАФІЯ ТА  
ОСНОВИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ**

Галузь знань 0202 Мистецтво

Напрямок підготовки 6.020207 «Дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

2017 – 2018 навчальний рік

Розподіл годин звірено з робочим навчальним планом. Структура типова.

Заступник директора з науково-методичної  
та навчальної роботи

Ідентифікаційний код 02136554  
Начальник відділу  
моніторингу якості освіти

Програма № 1808/17  
(підпис) (прізвище, ініціали)  
«    » 20 17 р.

А.О. Гаранник


Робоча програма «Піктографія та основи візуальної комунікації» для студентів галузі знань 0202 «Мистецтво», напрямку підготовки 6.020207 «Дизайн».

Розробники: Поліщук Алла Анатоліївна, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка.

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від “06” вересня 2017 року № 1

Завідувач кафедри дизайну

  
\_\_\_\_\_  
Н.І. Кравченко  
(підпис)

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

**“ЗАТВЕРДЖУЮ”**

Проректор  
з науково-методичної та  
навчальної роботи

\_\_\_\_\_ О.Б. Жильцов

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2017 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
ІКТОГРАФІЯ ТА  
ОСНОВИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ**

Галузь знань 0202 Мистецтво

Напрямок підготовки 6.020207 «Дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

2017 – 2018 навчальний рік

Розподіл годин звірено з робочим навчальним планом. Структура типова.  
Заступник директора з науково-методичної  
та навчальної роботи

А.О. Таранник

Робоча програма «Піктографія та основи візуальної комунікації» для студентів галузі знань 0202 «Мистецтво», напряму підготовки 6.020207 «Дизайн».

Розробники: Поліщук Алла Анатоліївна, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка.

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від “ \_\_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 20\_\_ року № \_\_\_\_\_

Завідувач кафедри дизайну \_\_\_\_\_ Н.І. Кравченко

(підпис)

## ЗМІСТ

1. Опис навчальної дисципліни.....	4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни.....	5
3. Програма навчальної дисципліни.....	6
4. Структура навчальної дисципліни.....	15
5. Теми лекцій, практичних занять.....	16
6. Карта самостійної роботи.....	17
7. Методи навчання.....	18
8. Методи контролю.....	19
9. Розподіл балів, які отримують студенти.....	22
10. Методичне забезпечення.....	22
11. Рекомендована література.....	23
12. Інформаційні ресурси.....	24
13. Навчально-методична карта дисципліни.....	25

## 1. Опис навчальної дисципліни

Таблиця 1

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		<i>денна форма навчання</i>	
Кількість кредитів – <b>6</b>	Галузь знань <b><u>0202 Мистецтво</u></b>	Нормативна	
	Напрямок підготовки <b><u>6.020207 Дизайн</u></b>		
Модулів – <b>2</b>	Освітній рівень перший <b>(бакалаврський)</b>	Рік підготовки:	
Змістових модулів – <b>5</b> : 5-й семестр – <b>3</b> 6-й семестр – <b>2</b>		<b>3-й</b>	
		Семестр	
		<b>5-й</b>	<b>6-й</b>
Загальна кількість годин – <b>270 год.</b>		Аудиторні години	
		<b>48 год.</b>	<b>48 год.</b>
Загальна кількість годин на семестр: 5-й семестр - <b>90 год.</b> 6-й семестр - <b>90 год.</b>		Лекції	
		<b>2 год.</b>	<b>2 год.</b>
		Практичні	
		<b>46 год.</b>	<b>46 год.</b>
		Самостійна робота	
		<b>36 год.</b>	<b>8 год.</b>
		Модульний контроль	
		<b>6 год.</b>	<b>4 год.</b>
		Семестровий контроль	
			<b>30 год.</b>
Вид контролю			
<b>ПМК</b>	<b>Екзамен</b>		

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

*Метою* викладання дисципліни «Піктографія та основи візуальної комунікації» є розвиток художньо-дизайнерської підготовки студентів, їх асоціативно-образного і візуального мислення, формування інформаційно-художніх компетенцій для розширення можливостей проектування знакових і піктографічних систем в комунікаційній сфері.

*Завданнями* вивчення навчальної дисципліни є:

- набуття базових знань з піктографії та візуальної комунікації;
- ознайомлення з історією виникнення піктографії та основними напрямками розвитку сучасної піктографіки;
- засвоєння основних понять "знак", "символ", "піктограма" та визначення їх місця у дизайн-проегуванні;
- ознайомлення з графічною мовою піктографіки, методами створення піктограм різного призначення;
- дослідження можливостей піктографіки в реальному і віртуальному просторі комп'ютерних програм і мультимедійному середовищі;
- придбання практичних навичок в дизайнерській проектній діяльності та формування візуально-комунікаційних компетенцій.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до профілю програми бакалавра дизайну формуються *загальні та фахові компетентності*.

**Загальні компетентності** (світоглядна, громадська, комунікативна, інформаційна, науково-дослідницька і самоосвітня), а саме:

- Здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел для розгляду конкретних питань;
- здатність до ефективного використання інформаційних технологій у соціальній та професійній діяльності;
- уміння оцінювати й модифікувати освоєні наукові методи і засоби дизайн-діяльності;
- обізнаність в особливостях проектної діяльності, готовність до її реалізації;
- здатність до нестандартних рішень типових задач і здатність вирішувати нестандартні завдання;
- спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію.

**Фахові компетентності базові** (організаційна, мистецтвознавча) та **спеціальні** (проектно-творча і технологічна), а саме:

- Здатність використовувати у практичній діяльності досвід світової та вітчизняної шкіл дизайну, методів та авторських прийомів провідних дизайнерів;
- володіння навичками візуального створення і сприйняття двовимірних і тривимірних об'єктів;

- володіння різними методиками проектування об'єктів графічного дизайну (поліграфічна продукція, пакування, фірмовий стиль, плакат, книжкова графіка, носії реклами, медіа-простір тощо);
- володіння знаннями й уміннями у галузі інформатики та комп'ютерних технологій з дизайн-проектування.

**Результати навчання** (знання та практичні навички й вміння)

**Знання:**

- має базові знання з піктографії та візуальної комунікації, різних форм і засобів передачі візуальної інформації;
- володіє знаннями в області зорового сприйняття зображень та основних законів зорового сприйняття і принципів побудови знакових зображень;
- володіє термінологію таких понять, як "знак", "символ", "піктограма", "веб-значки";
- має теоретичні знання прийомів стилізації і трансформації зображень, безпосередньо пов'язаних із створенням піктограм і проектуванням знакових систем.

**Практичні навички й вміння:**

- уміє створювати знакові зображення різного призначення;
- уміє використовувати різні прийоми стилізації і перероблювати, трансформувати натурні зображення у знаки та піктограми візуальної комунікації;
- володіє художньо-виразними засобами традиційних технік графіки при створенні знакових зображень;
- уміє використовувати комп'ютерні технології при створенні піктограм, веб-значків та знакових зображень (логотипів, емблем).

**Програмні результати навчання:**

- здатність до застосування засобів художньо-образного проектування;
- зотовність до фахової діяльності в галузі графічного дизайну, дизайну середовища, дизайну реклами;
- здатність до науково-дослідницької діяльності у сфері дизайну;
- мисленнєва активність, творчий підхід у вирішенні нестандартних завдань;
- прагнення до особистісно-професійного лідерства та успіху.

### **3. Програма навчальної дисципліни**

#### **5-й семестр**

#### **Змістовий модуль 1**

#### **Тема 1. Піктографіка як основа алфавітних систем**



## Лекція 2. (2 год.)

Піктографіка як основа алфавітних систем та специфіка неалфавітних (символічних) шрифтів. Аналоги та відмінності понять: "петрогліф", "піктографія", "ідеограма", "графема", "ієрогліф" і "піктограма".

Спадкоємність символічної та художньо-образної графічної мови піктографіки та напрямки розвитку: писемність, орнаментика, мистецтво "звіриного стилю", гроші, геральдика, знаки і символи.

Створення знакових зображень та отримання образних зображень (буква-образ, слово-образ, піктограма) – основа проектної роботи в графічному дизайні. Типографіка як форма комунікації у візуальному середовищі. Ініціал або буквиця в типографському мистецтві, акцидентний шрифт в книжковому мистецтві. Специфіка створення акцидентного шрифту «Зоо абетка» для дітей.

**Основні поняття теми:** петрогліф, ідеограма, ієрогліф, графема, типографіка, ініціал, буквиця.

**Література:** [1, 2, 5].

### Тема 2. Створення букви-образу

#### Практичні заняття (4 год.)

##### I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Вибрати літеру з абетки для дітей і створити графічне асоціативно-образне зображення вибраної літери (ініціал, буквиця).
2. Трансформація природної форми в образ певної букви (отримання зображення природної форми, вписаної у задану форму літери).

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- композиційна та стилістична єдність зображення природної форми, вписаної у форму літери;
- художня виразність та асоціативно-образні засоби написання шрифтів;
- специфіка акцидентного шрифту та особливості написання літер;
- використання стилізації, узагальнення та композиційних прийомів графічної єдності зображення літер-образів.

##### II. Перевірка виконання самостійної роботи.

**Література:** [1, 2, 5].

### Тема 3. Створення слова-образу

#### Практичні заняття (4 год.)

##### I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Вибрати природну форму і створити відповідне графічне асоціативно-образне зображення слова-образу.
2. Написати слово, використовуючи графічний взаємозв'язок шрифту, природної форми і змісту поняття (образне поєднання, каліграфічне).

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- композиційна та стилістична єдність зображення природної форми, та шрифтової композиції слова;
- художня виразність та асоціативно-образні засоби написання шрифтів;
- специфіка акцидентного шрифту та особливості написання слів-образів;
- використання стилізації, узагальнення та композиційних прийомів графічної єдності зображення природної форми у вигляді слова.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

*Література:* [1, 2, 5].

#### **Тема 4. Акцидентний шрифт «Зоо абетка»**

##### **Практичні заняття (6 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створення акцидентного шрифту на модульній основі (зображення стилізованої природної форми, вписаного у форму літери абетки).
2. Створення акцидентного шрифту «Зоо абетка» для дітей, використовуючи комп'ютерну графіку (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator тощо).

Матеріал: папір (формат А-3), міліметровка, туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка (Photoshop тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- специфіка побудови модульної сітки для символічних зображень знаків, піктограм-літер;
- прийоми стилізації природної форми до знаку, форми певної літери;
- використання художньо-виразних засобів традиційних технік графіки та комп'ютерної графіки.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

*Література:* [1, 2, 5].

<http://kak.ru/>; [http:// graphic.org.ru/](http://graphic.org.ru/);

## **Змістовий модуль 2**

#### **Тема 5. Створення персонажа-символа для компанії**

##### **Практичні заняття (4 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створення персонажа-символа для вибраної компанії (реальної чи умовної), використовуючи графічні виразні засоби (силует, контурну лінію, графічний візерунок та елементи форми, колір тощо).

Матеріал: папір (формат А-3 для таблиці) та формат А-4 (для трансформації окремої форми), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- Аналіз прототипів персонажів певних фірм і компаній, використання прийомів стилізації персонажів (прийоми оживлення, деталізація, виявлення характеру, спрощення і узагальнення форми, асоціативне графічне декорування тощо);
- використання художньо-виразних засобів традиційних технік графіки та комп'ютерної графіки.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

*Література:* [2, 3, 6].

## **Тема 6. Фірмовий стиль з персонажем компанії**

### **Практичні заняття (4 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Розробити елементи фірмового стилю з рекламної друкованої продукції з персонажем компанії.

Матеріал: папір формат А-3 друкованого аркушу, використовуючи комп'ютерну графіку (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- Аналіз елементів фірмового стилю певних компаній з персонажем-символом);
- використання художньо-виразних засобів традиційних технік графіки та комп'ютерної графіки.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

*Література:* [2, 3, 9].

## **Тема 7. Фірмовий стиль та знаки зоо компанії**

### **Практичні заняття (8 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створити емблему, логотип для зоо компанії (наприклад, емблема зоопарку, логотип зоомаркету, ветклініки тощо).
2. Створити піктограми для зоо компанії (3-4 піктограми зоопарку, зоомаркету, ветклініки тощо),).
3. Розробити елементи фірмового стилю для зоо компанії, використовуючи попередні завдання.

Матеріал: папір (формат А-4), міліметровка, циркуль, туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки, формат А-3 друкованого аркушу, комп'ютерна графіка (Adobe Photoshop, Illustrator тощо).

*Послідовність виконання завдання:*

- вибір об'єкту (природну форму) та розробка концепції;
- створити ескізи емблеми різними графічними інструментами, засобами традиційної графіки;

- вибрати найкраще композиційне рішення емблеми двох варіантів (градації сірого та кольорове рішення);
- створити стилізоване зображення емблеми, використовуючи інструменти графічних редакторів комп'ютерної графіки (Adobe Photoshop тощо);
- використання модульної сітки для зображення піктограми (традиційні графічні засоби та комп'ютерні технології).
- розробити елементи фірмового стилю зоо компанії, включаючи створені логотип або емблему та піктограми.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- алгоритм створення емблеми (збір матеріалу, концепція, пошукові ескізи, виконання оригіналу);
- художні прийоми стилізації і трансформації у графічному дизайні засобами комп'ютерної графіки;
- визначення стилістичної єдності фірмового стилю зоо компанії.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

*Література:* [1, 2, 9].

### **Змістовий модуль 3**

#### **Тема 2. Створення знаків Зодіака (образ-знак)**

##### **Практичні заняття (4 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створити образ знака Зодіака (власний знак як художній образ).
2. Аналіз різних стилів знаків Зодіака (стародруки, стиль модерн, арт-деко, комікси та сучасна комп'ютерна графіка тощо).

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка (Photoshop тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- специфіка символічних зображень знаків, піктограм, інформаційної графіки для певного повідомлення;
- художня виразність та асоціативно-образні засоби інфографіки;
- використання стилізації, узагальнення та композиційних прийомів графічної єдності знакових зображень, використовуючи символи знаків, шрифтові елементи гороскопа та виразні елементи зображення.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

*Література:* [2, 3, 7, 8].

#### **Тема 2. Створення календаря со знаком Зодіака**

##### **Практичні заняття (6 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створити сторінку календаря на певний знак Зодіака (використовуючи знак-образ).
2. Аналіз різних стилів знаків Зодіака (стародруки, стиль модерн, арт-деко, комікси та сучасна комп'ютерна графіка тощо).

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка (Photoshop тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- специфіка символічних зображень знаків для певного місяця календаря;
- художня виразність та асоціативно-образні засоби зображення знаків;
- використання стилізації, узагальнення та композиційних прийомів графічної єдності знакових зображень, використовуючи символи знаків, шрифтові елементи гороскопа та виразні елементи зображення.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

*Література:* [2, 3, 7, 8].

### **Тема 3. Модульна система побудови знаків Зодіака**

#### **Практичні заняття (6 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створення модульної сітки як основи для зображення піктограми (знаки Зодіака).
2. Створити піктограми знаків Зодіака, використовуючи комп'ютерну графіку.

Матеріал: папір (формат А-4), міліметровка, папір у клітинку, циркуль, туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка (Photoshop тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- специфіка побудови модульної сітки для символічних зображень знаків, піктограм;
- використання різних методів побудови модульної сітки для зображення піктограми, наприклад сітки, які складаються з однорідних елементів: квадрати, ромби і прямокутники, утворені вертикальними, горизонтальними та діагональними лініями (традиційні графічні засоби та комп'ютерні технології).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

*Література:* [2, 3, 7, 8].

## **6-й семестр**

### **Змістовий модуль 4**

**Тема 1. Закони зорового сприйняття знакових зображень як системи**

### Лекція (2 год.)

Теорія зорового сприйняття знакових зображень та особливості проектування знакових систем в графічному дизайні. Зображення як візуальний код і методи його прочитання, стереотипи і художній образ. Знаки та системи знаків різного призначення як візуальний засіб інформації.

Зорове сприйняття знаків як активне вивчення об'єкта, його візуальної оцінки, відбір суттєвих рис, співставлення їх з відбитками пам'яті, їх аналіз і організація у цілісний візуальний образ знака, загальні закони зорового сприйняття знакових зображень і об'єднання їх у системи знаків певного призначення. Оптичні ілюзії в графічному дизайні. знакових зображень тощо. Модульна сітка та прийоми стилізації.

Розроблення систем візуальної орієнтації та інформації людини в навколишньому середовищі. Досягнення гармонійної єдності середовища за допомогою упорядкованості СВІ, їх узгодженості з ергономічними вимогами, що визначають зоровий комфорт сприйняття інформації, стандартизації, типізації носіїв СВІ та узгодження з архітектурними об'єктами, інтер'єрного простору тощо. Модульний принцип в системах візуальних комунікацій, міжнародні комунікаційні системи знаків та піктограм.

Графічна мова піктограми і спільні виразні засоби для всіх піктографічних знаків: лаконічність форми, силуетність зображення, контурна лінія, поєднання лінії та силуета (плями), модульність елементів (використання модульної сітки, модифікатора, конфігуратора), геометрізація, растр, прозорість, умовність об'ємної пластики. Використання метафори, асоціативно-образних зв'язків, стійких іконографічних типів при створенні систем піктографічних знаків різного призначення.

**Основні поняття теми:** візуальний код, зорове сприйняття, стереотипи, метафора, іконографічний тип, модифікатор, конфігуратор, оптичні ілюзії, модульна сітка, системи візуальних комунікацій.

**Література:** [2, 4, 6].

## Тема 2. Створення піктограм для книжкової графіки

### Практичні заняття (6 год.)

#### I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створити піктограми для дитячої книжки (історичної літератури, науково-популярної, фентезі тощо).

Матеріал: папір (формат А-4), міліметровка, папір у клітинку, циркуль, туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка (Adobe Photoshop тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- специфіка символічних зображень знаків, піктограм, інформаційної графіки для певного видання книжкової графіки;
- художня виразність та асоціативно-образні засоби піктограм;

- використання стилізації, узагальнення та композиційних прийомів графічної єдності знакових зображень.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

*Література:* [1, 2, 3, 10].

### **Тема 3. Створення піктограм рекламної друкованої продукції**

#### **Практичні заняття (8 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створити піктограми для рекламної друкованої продукції (буклет, флаер, каталог тощо).

Матеріал: папір (формат А-4), міліметровка, папір у клітинку, циркуль, туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка (Adobe Photoshop тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- специфіка символічних зображень знаків, піктограм, інформаційної графіки для рекламної друкованої продукції;
- художня виразність та асоціативно-образні засоби піктограм;
- використання стилізації, узагальнення та композиційних прийомів графічної єдності знакових зображень.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

*Література:* [1, 7, 8].

### **Тема 4. Серія плакатів з інфографікою (піктограмами)**

#### **Практичні заняття (8 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створити інформаційний плакат (наприклад, історичні міста України), використовуючи інфографіку та піктограми туристичних об'єктів архітектури, пам'яток історії та культури тощо).

Матеріал: папір (формат А-3), графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка (Adobe Photoshop тощо).

*Послідовність виконання завдання:*

- розробка концепції плакату;
- створити ескізи композиції різного виду (шрифтовий, знаковий, комбінований) та різної кольорової гами;
- вибрати найкраще композиційне рішення, використовуючи інструменти графічних редакторів комп'ютерної графіки (Adobe Photoshop тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- художні прийоми стилізації і трансформації у графічному дизайні засобами комп'ютерної графіки;

- визначення композиційних закономірностей і специфіки різновидів інформаційних плакатів (шрифтовий, знаковий, комбінований);

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

*Література:* [1, 2, 4, 6].

## **Змістовий модуль 5**

### **Тема 5. Тематичні піктограми для веб-сайтів**

#### **Практичні заняття (6 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створення модульної сітки як основи для зображення веб-значків).
2. Створити тематичні піктограми (веб-іконки) для сайту розміром 16x16 пікселів, що показується в адресному рядку браузера або біля назви поточної вкладки.

Матеріал: папір (формат А-4), ескізи на міліметровці, графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- використання метафори, стійких іконографічних типів при створенні систем піктографічних знаків, асоціативно-образного рішення при створенні піктограм, веб-іконок;
- прийоми стилізації зображення (деталізація, геометризація, спрощення і узагальнення форми тощо);
- виявлення характерних ознак форми засобами графіки (контурна лінія, силует форми тощо);
- використання і розробка модульної сітки для зображення системи піктограм (комп'ютерні технології).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

*Література:* [2, 3, 10].

### **Тема 6. Фірмовий стиль та знаки навігації закладу**

#### **Практичні заняття (16 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створення емблеми закладу (логотипу).
2. Створення піктограми для певного закладу (навігація для дитячої студії, зображення піктограми для різних кабінетів навчального закладу, спеціалізованих аудиторій, бібліотеки, їдальні і т.п.).
3. Створити систему знаків навігації для закладу.



Матеріал: папір (формат А-4), ескізи на модульній сітці, графічні матеріали і техніки, роздрукований проект на аркуші (А-3) формату, комп'ютерна графіка (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop тощо).

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

- використання метафори, стійких іконографічних типів при створенні систем піктографічних знаків навігації;
- прийоми стилізації зображення (деталізація, геометризація, спрощення і узагальнення форми тощо);
- виявлення характерних ознак форми засобами графіки (контурна лінія, силует форми тощо);
- використання художньо-виразних засобів комп'ютерної графіки;
- використання і розробка модульної сітки для зображення системи піктограм (комп'ютерні технології).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

**Література:** [2, 8, 9].

<http://kak.ru/>; [http:// graphic.org.ru/](http://graphic.org.ru/);

<http://books-art.ru/>; <http://www.designstory.ru/designers/>; <http://www.ipkro.isu.ru/>;

<http://www.artandphoto.ru/>; [http:// www.exlibris.su/](http://www.exlibris.su/); [www.ipkro.isu.ru/](http://www.ipkro.isu.ru/);

<http://photo-painting.od.ua/>

#### 4. Структура навчальної дисципліни

*Таблиця 2*

№ з/п	Назва теми лекцій, практичних занять	Лекції	Прак.р.	Сам.р	МК	Усього
<b>5-й семестр</b>						
<b>Змістовий модуль 1</b>		<b>2</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>30</b>
1.	Піктографія як основа алфавітних систем	2				2
2.	Створення букви-образу		4	2		6
3.	Створення слова-образу		4	2		6
4.	Акцидентий шрифт «Зоо абетка»		6	8		14
	Модульний контроль № 1				2	2
<b>Змістовий модуль 2</b>			<b>16</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>30</b>
5.	Створення персонажа-символа для компанії		4	2		6
6.	Фірмовий стиль з персонажем компанії		4	4		8
7.	Фірмовий стиль та знаки зоо компанії		8	6		14
	Модульний контроль № 2				2	2
<b>Змістовий модуль 3</b>			<b>16</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>30</b>
8.	Створення знаків Зодіака (образ-знак)		4	4		8
9.	Створення сторінки календаря со знаком Зодіака		6	4		10
10.	Створення піктограм «Знаки Зодіака»		6	4		10
	Модульний контроль № 3				2	2
<b>Разом за навчальним планом</b>		<b>2</b>	<b>46</b>	<b>36</b>	<b>6</b>	<b>90</b>

<b>6-й семестр</b>							
<b>Змістовий модуль 4</b>		Лек.	Пр.р.	С.р	МК	Сем.к	Усього
		<b>2</b>	<b>22</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		<b>30</b>
1.	Закони зорового сприйняття знакових зображень як системи	2					<b>2</b>
2.	Створення піктограм для книжкової графіки		6				<b>6</b>
3.	Створення піктограм рекламної друкованої продукції		8	2			<b>10</b>
4.	Серія плакатів з інфографікою (піктограмами)		8	2			<b>10</b>
	Модульний контроль № 4					2	<b>2</b>
<b>Змістовий модуль 5</b>			<b>24</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>30</b>	<b>60</b>
5.	Тематичні піктограми для веб-сайтів		8	2			<b>10</b>
6.	Фірмовий стиль та знаки навігації закладу		16	2			<b>18</b>
	Модульний контроль № 4				2		<b>2</b>
	Семестровий контроль					30	<b>30</b>
<b>Разом за навчальним планом</b>		<b>2</b>	<b>46</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	<b>90</b>

### 5. Теми лекційних та практичних занять

Таблиця 3

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
	<b>Лекції</b>	<b>4</b>
1.	Піктографія як основа алфавітних систем	2
2.	Закони зорового сприйняття знакових зображень як системи	2
	<b>Практичні заняття</b>	<b>92</b>
1.	Створення букви-образу	4
2.	Створення слова-образу	4
3.	Акцидентий шрифт «Зоо абетка»	6
4.	Створення персонажа-символа для компанії	4
5.	Фірмовий стиль з персонажем компанії	4
6.	Фірмовий стиль та знаки зоо компанії	8
7.	Створення знаків Зодіака (образ-знак)	4
8.	Створення сторінки календаря со знаком Зодіака	6
9.	Створення піктограм «Знаки Зодіака»	6
10.	Створення піктограм для книжкової графіки	6
11.	Створення піктограм рекламної друкованої продукції	8
12.	Серія плакатів з інфографікою (піктограмами)	8
13.	Тематичні піктограми для веб-сайтів	8
14.	Фірмовий стиль та знаки навігації закладу	16

## 6. Карта самостійної роботи студента

Таблиця 4

№	Тема	Зміст завдання	Кіл. год.	Література	Академічний контроль	Бали
<b>5-й семестр</b>						
<b>Змістовий модуль 1</b>						<b>20</b>
1.	Створення букви-образу	Ескізи зображення природної форми, вписаної у задану форму літери; - буквиця-образ	2	1, 2, 5	модульний контроль	5
2.	Створення слова-образу	Ескізи зображення природної форми, вписаної у задану форму слова.	2	1, 2, 5	модульний контроль	5
3.	Акцидентий шрифт «Зоо абетка»	Ескізів акцидентного шрифту «Зоо абетка»: - створити абетку ч/б графіка; - створити абетку у кольорі (к.гр.)	8	1, 2, 5	модульний контроль	5 5
<b>Змістовий модуль 2</b>						<b>20</b>
4.	Створення персонажа-символа для компанії	Створення ескізів персонажа-символа для компанії	2	2, 3, 6	модульний контроль	5
5.	Фірмовий стиль з персонажем компанії	Ескізи елементів фірмового стилю з персонажем компанії	4	2, 3, 9	модульний контроль	5
6.	Фірмовий стиль та знаки зоо компанії	Ескізи фірмового стилю та знаків зоо компанії: - логотип закладу; - знаки зоо компанії.	6	1, 2, 9	модульний контроль	5 5
<b>Змістовий модуль 3</b>						<b>15</b>
7.	Створення знаків Зодіака (образ-знак)	Створення ескізів знаків Зодіака (образ-знак)	4	2, 3, 7, 8	модульний контроль	5
8.	Створення сторінки календаря со знаком Зодіака	Ескізи сторінки календаря со знаком Зодіака	4	2, 3, 7, 8	модульний контроль	5
9.	Створення піктограм «Знаки Зодіака»	Ескізи піктограм «Знаки Зодіака»	4	2, 3, 7, 8	модульний контроль	5
<b>Усього</b>			<b>36</b>	<b>ПМК</b>		<b>55</b>
<b>6-й семестр</b>						
<b>Змістовий модуль 4</b>						<b>10</b>
1.	Створення піктограм рекламної друкованої продукції	Створення ескізів піктограм рекламної друкованої продукції	2	1, 7, 8	модульний контроль	5

2.	Серія плакатів з інфографікою (пiктограмами)	Ескізи плакатів з інфографікою (пiктограмами)	2	1, 2, 4, 6	модульний контроль	5
<b>Змістовий модуль 5</b>						<b>25</b>
4.	Тематичні піктограми для веб-сайтів	Тематичні піктограми для веб-сайтів: - модульна сітка; - система веб-знаків.	2	2, 3, 10	модульний контроль	5 5
5.	Фірмовий стиль та знаки навігації закладу	Ескізи фірмового стилю та знаків навігації закладу: - логотип закладу; - знаки навігації; - вказівники знаків.	2	2, 8, 9 <a href="http://kak.ru/">http://kak.ru/</a> ; <a href="http://graphic.org.ru/">http://graphic.org.ru/</a>	модульний контроль	5 5 5
<b>Усього</b>			<b>8</b>	<b>Семестровий контроль</b>	<b>35</b>	

## 7. Методи навчання

### *Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності*

- 1) За джерелом інформації:
  - *Словесні:* лекція (традиційна, проблемна, лекція-конференція) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій (PowerPoint – презентація), пояснення, розповідь, бесіда.
  - *Наочні:* спостереження, ілюстрація, демонстрація.
- 2) За логікою передачі і сприймання навчальної інформації: індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.
- 3) За ступенем самостійності мислення: репродуктивні, пошукові, дослідницькі.
- 4) За ступенем керування навчальною діяльністю: під керівництвом викладача; самостійна робота студентів: з книгою; виконання індивідуальних навчальних і дизайн-проектів.

### *Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності:*

- 1) Методи стимулювання інтересу до навчання: навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо):
  - Лекції із застосуванням прозірок;
  - Складання конспекту з теми модуля за заданим, або самостійно складеним планом;
  - Підготовка доповідей з теми модуля;
  - Розробка тестових завдань з теми модуля;

- Доби́р додаткового теоретичного та розробка дидактичного матеріалу у вигляді презентації у PowerPoint.
- Розробка підсумкового контролю у вигляді ілюстративного матеріалу, тестів з теми модуля.

## 8. Методи контролю

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Піктографія та основи візуальної комунікації» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок.

Модульно-рейтингова система складається з двох частин, які доповнюють одна одну: *модульної та рейтингової*. Оцінювання знань студентів здійснюється на основі результатів поточного, модульного і підсумкового контролю за відповідною 100-бальною шкалою згідно з Положенням про рейтингову систему оцінювання.

### **Форми проведення поточного та підсумкового контролю:**

- види поточного контролю обираються викладачем (ними можуть бути оцінювання практичних робіт, домашніх самостійних завдань, опитування, контрольні роботи, тести тощо);
- види підсумкового контролю визначаються навчальним планом (екзамен чи залік).

*Поточний контроль* здійснюється в процесі навчальної діяльності студента за навчальними елементами змістового модулю.

*Модульний контроль* здійснюється окремо за змістовим модулем. Головне призначення модульного контролю полягає в тому, щоб:

- перевірити і оцінити знання та уміння з урахуванням індивідуальних особливостей та успіхів кожного окремого студента;
- перевірити рівень готовності студентів до підсумкового контролю з дисципліни.

Завдання модульного контролю складаються з теоретичної та практичної частини у формі переглядів. Практична частина передбачає перевірку умінь і навичок роботи студента з графічними засобами та графічними техніками (включаючи комп'ютерну графіку).

У комплексі модуль включає бали за поточну роботу студента на практичних заняттях, виконання самостійної роботи, модульну контрольну роботу.

Систему рейтингових балів для різних видів контролю у табл.5. та порядок їх переведення у національну (4-бальну) та європейську (ECTS) шкалу подано, табл.6-7.

## Розрахунок рейтингових балів за видами поточного контролю

Таблиця 5

№ п/п	Вид діяльності	Максимальна кількість балів	Одиниць	Усього
<i>Змістовий модуль 1</i>				
1.	Відвідування лекцій	1	1	1
2.	Відвідування практичних занять	1	7	7
3.	Практичні заняття	10	3	30
4.	Самостійна робота	5	4	20
5.	Модульна контрольна робота	25	1	25
<b>Усього</b>				<b>83</b>
<i>Змістовий модуль 2</i>				
1.	Відвідування практичних занять	1	8	8
2.	Практичні заняття	10	3	30
3.	Самостійна робота	5	4	20
4.	Модульна контрольна робота	25	1	25
<b>Усього</b>				<b>83</b>
<i>Змістовий модуль 3</i>				
1.	Відвідування практичних занять	1	8	8
2.	Практичні заняття	10	3	30
3.	Самостійна робота	5	3	15
4.	Модульна контрольна робота	25	1	25
<b>Усього</b>				<b>78</b>
<i>Змістовий модуль 4</i>				
1.	Відвідування лекцій	1	1	1
2.	Відвідування практичних занять	1	11	11
3.	Практичні заняття	10	3	30
4.	Самостійна робота	5	2	10
5.	Модульна контрольна робота	25	1	25
<b>Усього</b>				<b>77</b>
<i>Змістовий модуль 5</i>				
1.	Відвідування практичних занять	1	12	12
2.	Практичні заняття	10	3	30
3.	Самостійна робота	5	5	25
4.	Модульна контрольна робота	25	1	25
<b>Усього</b>				<b>92</b>
<i>Підсумковий рейтинговий бал (коефіцієнт успішності) <math>413 : 60 = 6,88</math></i>				

**Підсумковий контроль** здійснюється після проходження модулю залікового кредиту. Підсумкове модульне оцінювання визначається як сума балів, отриманих студентом при вивченні навчального матеріалу тем змістового модулю, та балів, отриманих за результатами модульного контролю та підсумкового контролю (екзамену). Ця сума балів становить рейтинг студента з навчальної дисципліни. Протягом семестру правила підрахунку балів не змінюються. Важливість цих балів для студента зумовлюється тим, що

одержанні за модулі бали зараховуються студенту при виведенні підсумкової оцінки за весь курс. Це повинно спонукати студента до систематичної роботи і стимулювати його бажання підвищити свій рейтинг.

Підсумкова оцінка контролю поточної успішності студента складається з трьох складових:

- систематичність та активність роботи на семінарських заняттях;
- рівень виконання практичних завдань та завдань самостійної роботи;
- модульна контрольна робота.

Кількість балів за роботу з теоретичним матеріалом, на практичних заняттях, під час виконання самостійної та індивідуальної навчально-дослідної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- ✓ своєчасність виконання навчальних завдань;
- ✓ повний обсяг їх виконання;
- ✓ якість виконання навчальних завдань;
- ✓ самостійність виконання;
- ✓ творчий підхід у виконанні завдань;
- ✓ ініціативність у навчальній діяльності.

Сума рейтингових оцінок (балів), отриманих студентом в межах залікового кредиту та підсумкового модульного контролю (ПМК), екзамену, порівнюється з даними порівняльної таблиці оцінок і робиться відповідний висновок. Наприклад, студент отримав  $300 : 6,88 = 43,6$  балів за поточну роботу і + 40 балів за екзамен = 83,6.

### Порядок переведення рейтингових показників успішності

Таблиця 6

Рейтингова оцінка	Оцінка за шкалою університету	Значення оцінки
A	90-100	<u>Відмінно</u> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89	<u>Дуже добре</u> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81	<u>Добре</u> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	<u>Задовільно</u> – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, але достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68	<u>Достатньо</u> – мінімально можливий (допустимий) рівень знань (умінь).

FX	35-59	<u>Незадовільно з можливістю повторного складання</u> – незадовільний рівень знань (умінь) з можливістю перескладання за умов належного самостійного доопрацювання.
F	1-34	<u>Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу</u> – достатньо низький рівень знань, що вимагає повторного проходження курсу.

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів застосовуються такі методи:

- **Методи усного контролю:** індивідуальне опитування, фронтальне опитування, співбесіда, залік.
- **Методи візуального контролю:** перегляд практичних, самостійних та творчих робіт, презентацій (у PowerPoint).
- **Методи письмового контролю:** підсумкове тестування, реферат, есе.
- **Методи самоконтролю:** уміння самостійно оцінювати свої знання.

## 9. Розподіл балів, які отримують студенти

Таблиця 7

Поточне тестування та самостійна робота												Підсумковий рейтинговий бал	Сума	
5-й семестр														
Змістовий модуль 1					Змістовий модуль 2				Змістовий модуль 3				244	100
T1	T2	T3	T4	МК	T5	T6	T7	МК	T8	T9	T10	МК		
1	17	17	23	25	17	17	24	25	17	18	18	25		
6-й семестр												169	Екзамен	
Змістовий модуль 4						Змістовий модуль 5						244+169=413	40	
T1	T2	T3	T4	МК	T5	T6	МК							
1	13	19	19	25	24	43	25						413 : 60 = 6,88	100

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання представлено у табл. 7. та здійснюється відповідно до навчально-методичної карти дисципліни «Піктографія та основи візуальної комунікації» (табл. 8-9, с. 25, 26), де зазначено види й терміни контролю розподіл балів, що присвоюються студентам упродовж вивчення дисципліни.

## 10. Методичне забезпечення

Викладання навчальної дисципліни "Піктографія та основи візуальної орієнтації" забезпечується сучасними технічними засобами навчання, які



побудовані на інформаційно-комунікаційних технологіях (мультимедійний комп'ютер, мультимедійний проектор, інтерактивна дошка SMART Board, авторські засоби мультимедіа):

- ✓ опорні конспекти лекцій;
- ✓ навчальні посібники;
- ✓ робоча навчальна програма;
- ✓ збірка тестових і контрольних завдань для тематичного (модульного) оцінювання навчальних досягнень студентів;
- ✓ засоби підсумкового контролю (комплект друкованих завдань для підсумкового контролю).

## **11. Рекомендована література**

### ***Базова:***

1. Лесняк В.И. Графический дизайн (основы профессии). – К.: Биос Дизайн Бук, 2009, – 416 с. На кафедрі дизайну є 2 прим. посібника. Книга у вільному доступі Інтернету: <http://artageless.com/graphic-design-basic-training-vladimir-lesnyak-769>
2. Поліщук А.А. Теорія та практика графіки. : навч. пос. / Поліщук А.А. – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2015. – 212 с. На кафедрі дизайну є 5 прим. навчального посібника, який зареєстрований на Інституційному репозиторії Київського університету імені Бориса Грінченка: <http://elibrary.kubg.edu.ua/cgi/oai2>
3. Серов С.И. Графика современного знака. – М. : Линия График, 2005. – 408 с. Книга у вільному доступі Інтернету: [www/nauka/x-pdf.ru](http://www.nauka/x-pdf.ru)

### ***Допоміжна:***

4. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие (сокр. пер. с англ. В.Н. Самохина, общ. ред. и вст. ст. В.П. Шестакова). — Москва, “Прогресс”, 1974.
5. Белецкий П.А. Георгий Иванович Нарбут. – "Искусство" Ленинградское отделение, 1985. – 236 с., ил.
6. Претте М.К. Как понимать искусство: Живопись. Скульптура. Архитектура. История, эпохи и стили / Мария Карла Претте, Альфонсо Де Джорджис: Пер. с итал. – М.: ЗАО "Интербук-бизнес", 2002. – 432 с.: ил.
7. Пирс Ч.С. Что такое знак? // Вестник Томского Государственного Университета. - 2009. - №3 (7). - С. 88-95
8. Победин В.А. Знаки в графическом дизайне. – Х. : Ранок Веста, 2001. – 96 с.

9. Эйри Дэвид. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. — СПб.: Питер, 2011. — 216 с. Книга у вільному доступі Інтернету: <https://www.litres.ru/devid.../logotip-i-firmennyu-stil-rukovodstvo-dizaynera/>
10. AGAINST THE CLOCK. Искусство дизайна – с компьютером и без.../ Пер. с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. – 208 с.

## 12. Інформаційні ресурси

Використання студентами Інтернет-ресурсів:

- для підготовки ілюстративного матеріалу та виконання практичних завдань;
- інформація про досягнення графічного дизайну, сучасні дизайн-проекти різних видів та напрямів;
- світові школи Web-дизайну, персоналії;
- фотографії зразків творів мистецтва графіки, художньо-проектних розробок;
- інформаційно-методична підтримка вчителів.

### ***Корисні Інтернет-сайти:***

<http://kak.ru/>; [http:// graphic.org.ru/](http://graphic.org.ru/);  
<http://books-art.ru/>; <http://www.designstory.ru/designers/>; <http://www.ipkro.isu.ru/>;  
<http://www.artandphoto.ru/>; [http:// www.exlibris.su/](http://www.exlibris.su/); [www.ipkro.isu.ru/](http://www.ipkro.isu.ru/);  
<http://photo-painting.od.ua/>

## Навчально-методична карта дисципліни «Піктографія та

## основи візуальної комунікації»

## 5-й семестр

Разом: 90 год., лекції – 2 год., практичні заняття – 46 год., самостійна робота – 36 год., модульний контроль – 6 год.

Таблиця 8

Змістові модулі	Змістовий модуль 1								Змістовий модуль 2								Змістовий модуль 3							
Кількість балів	83 бали								83 бали								78 балів							
Лек., пр.з.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Дати																								
Теми лекцій	Піктографія як основа алфавітних систем (1 бал)																							
Теми практичних занять		Створення букви-образу (10+2 б.)	Створення слова-образу (10+2 б.)	Акцидентний шриффт «Зоо абетка» (10+3 б.)				Створення персонажа-символа для компанії (10+2 б.)	Фірмовий стиль з персонажем компанії (10+2 б.)	Фірмовий стиль та знаки зоо компанії (10+4 б.)				Створення знаків Зодіака (образ-знак) (10+2 б.)	Створення сторінки календаря со знаком Зодіака (10+3 б.)	Створення піктограм «Знаки Зодіака» (10+3 б.)								
Сам.робота		5 балів	5 балів	5 балів	5 балів			5 балів	5 балів	5 балів	5 балів			5 балів	5 балів	5 балів	5 балів	5 балів	5 балів					5 балів
Види поточ.контролю	Модульна контрольна робота 1 (25 балів)								Модульна контрольна робота 2 (25 балів)								Модульна контрольна робота 3 (25 балів)							
ПМК	244 бали																							

## Навчально-методична карта дисципліни «Піктографія та основи візуальної комунікації»

### 6-й семестр

Разом: 90 год., лекції – 2 год., практичні заняття – 46 год., самостійна робота – 8 год., модульний контроль – 4 год., семестровий контроль – 30 год.

**Таблиця 8**

Змістові модулі	Змістовий модуль 4												Змістовий модуль 5																	
Кількість балів	77 балів												92 бали																	
Лек., пр.з.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24						
Дати																														
Теми лекцій	Закони зор.сприйняття знак. зображень як системи (1 бал)																													
Теми практичних занять	Створення піктограм для книжкової графіки (10+3 б.)				Створення піктограм рекламної друкованої продукції (10+4 б.)				Серія плакатів з інфографікою (піктограмами) (10+4 б.)				Тематичні піктограми для веб- сайтів (10+4 б.)				Фірмовий стиль та знаки навігації закладу: - логотип (10 б.) -знаки навігації (10 б.) +8 балів													
Сам.робота					5 балів				5 балів				5 балів		5 балів		5 балів		5 балів		5 балів									
Види поточ.контролю	Модульна контрольна робота 1 (25 балів)												Модульна контрольна робота 2 (25 балів)																	

Екзамен

 $244+169=413: 60 = 6,88$  (коефіцієнт успішності) Розрахунок  $(413 : 6,88 + 40 = 100)$