

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

Олексій ЖИЛЬЦОВ

“ *ОЖ* ” 2020 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ЗНАКОВІ СИСТЕМИ В ДИЗАЙНІ

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня першого(бакалаврського)
освітньої програми 022.00.02 «Графічний дизайн»

Київ – 2020

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Проголосовано № 2524/20
Несесеєєє
(підпис) (прізвище, ініціали)
« » 20 20 р.

Розробник:

Олексій ШТРАМИЛО, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Викладачі:

Олексій ШТРАМИЛО, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

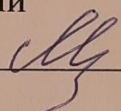
Уляна БАЛАН, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 18 від « 31 » серпня 2020 року

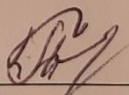
Завідувач кафедри дизайну  Наталія КРАВЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

« » 2020 р.

Гарант освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»  Віктор МИХАЙЛЕВИЧ

Робочу програму перевірено
« » 2020 р.

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи  Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 20__/20__ н.р. (), « » 20__ р., протокол №
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. (), « » 20__ р., протокол №
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. (), « » 20__ р., протокол №
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. (), « » 20__ р., протокол №
(підпис) (ПІБ)

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

_____Олексій ЖИЛЬЦОВ

“ _____ ” _____2020 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ЗНАКОВІ СИСТЕМИ В ДИЗАЙНІ

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня першого(бакалаврського)
освітньої програми 022.00.02 «Графічний дизайн»

Київ – 2020

Розробник:

Олексій ШТРАМИЛО, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Викладачі:

Олексій ШТРАМИЛО, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Уляна БАЛАН, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 18 від « 31 » серпня 2020 року

Завідувач кафедри дизайну _____ Наталія КРАВЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

«____» _____ 2020 р.

Гарант освітньо-професійної програми

022.00.01 «Графічний дизайн» _____ Віктор МИХАЙЛЕВИЧ

Робочу програму перевірено

«____» _____ 2020 р.

Заступник директора

з науково-методичної та навчальної роботи _____ Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__»__20__ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__»__20__ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__»__20__ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__»__20__ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

1. Опис навчальної дисципліни

Таблиця 1

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання		
	денна	заочна	
«Знакові системи в дизайні»			
Вид дисципліни	<i>обов'язкова</i>		
Мова викладання, навчання та оцінювання	<i>українська</i>		
Загальний обсяг кредитів / годин	<i>6 / 180</i>		
Курс	<i>1</i>	<i>1</i>	
Семестр	<i>1</i>	-	<i>1</i>
Кількість змістових модулів з розподілом:	<i>6</i>		
Обсяг кредитів	<i>6</i>	-	<i>6</i>
Обсяг годин на семестр, в тому числі:	<i>180</i>	-	<i>180</i>
Аудиторні	<i>114</i>	-	<i>24</i>
Модульний контроль	<i>12</i>	-	-
Семестровий контроль	-	-	-
Самостійна робота	<i>54</i>	-	<i>156</i>
Форма семестрового контролю	залік	-	залік

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою вивчення дисципліни є засвоєння обсягу знань щодо змісту і структури знакових систем в дизайні, розвиток художньо-дизайнерської підготовки студентів, їх асоціативно-образного і візуального мислення, формування інформаційно-художніх компетенцій для розширення можливостей проектування знакових систем в графічному дизайні.

Предметом вивчення курсу є види знаків та знакових систем, властивості основних груп знаків та специфіка створення знаків в графічному дизайні.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- набуття базових знань з проектування знакових систем в дизайні;
- ознайомлення з історією виникнення знаків та основними напрямками використання знакових систем в дизайн-середовищі;
- засвоєння основних понять "знак", "символ", "піктограма" та визначення їх місця у дизайн-проекуванні;
- ознайомлення з графічною мовою знакових систем, методами створення знаків різного призначення;
- придбання практичних навичок при створенні різних за складністю растрових та векторних зображень засобами комп'ютерної графіки;
- придбання практичних навичок в дизайнерській проектній діяльності та формування візуально-комунікаційних компетенцій.

Практичні завдання виконуються на базі майстерні графіки (№ 217) і група розподіляється на підгрупи при проведенні практичних занять.

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

Загальні компетентності:

Світоглядна (ЗК 1):

- розуміння значущості для власного розвитку історичного досвіду людства,
- розуміння сутності і соціальної значущості майбутньої професії,
- збереження національних духовних традицій,

Громадська (ЗК 2):

- повага до Батьківщини, народу, держави, її символіки, традицій, мови,
- уміння діяти із соціальною відповідальністю та громадською свідомістю,
- здатність цінувати і поважати національну своєрідність та мультикультурність.

Комунікативна (ЗК 3)

- здатність до міжособистісного спілкування, емоційної стабільності, толерантності,
- здатність працювати в команді (творчому колективі),
- вільне володіння українською мовою відповідно до норм культури

мовлення, основами спілкування іноземними мовами,

- навички використання комунікаційних технологій.

Інформаційна (ЗК 4)

- 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,
- володіння інформацією щодо об'єктивного стану ринку дизайнерських послуг.

Науково-дослідницька (ЗК 5)

- здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел для розгляду конкретних питань,
- 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.

Самоосвітня (ЗК 6)

- здатність до самостійної пізнавальної діяльності, самоорганізації та саморозвитку,
- спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію,
- прагнення до особистісно-професійного лідерства та успіху.

Фахові компетентності базові (організаційна (ФК1), естетико-культурологічна (ФК 2) та **спеціальні** (проектно-творча (ФК 3), технологічна (ФК 4), практична (ФК 5), а саме:

- володіння професійним термінологічним апаратом,
- здатність використовувати у практичній діяльності досвід світової та вітчизняної шкіл дизайну, методів та авторських приймів провідних дизайнерів,
- здатність використовувати базові навички проектної графіки, знання історії виникнення знаків та знакових зображень за теорією графічного дизайну;
- здатність володіти засобами та прийомами формоутворення, стилізації й трансформації об'єктів візуальної комунікації графічного дизайну,
- здатність застосовувати знання з ергономіки та законів зорового сприйняття знакових зображень,
- здатність до формування необхідного обсягу фахової інформації з різних джерел для виконання конкретного дизайнерського завдання.
- здатність застосовувати здобуті знання на практиці,
- розв'язувати складні задачі в галузі дизайнерської діяльності.

3. Результати навчання за дисципліною

Знання:

- класифікації знаків та знакових систем, функції знакових графічних форм різного призначення;
- закономірностей зорового сприйняття і принципів побудови знакових зображень;
- специфіки знакових зображень різних прийомів стилізації й трансформації зображень, безпосередньо пов'язаних із створенням знаків і проектуванням знакових систем.

Практичні навички й вміння:

- уміє створювати знакові зображення різного призначення;
- уміє використовувати методи формоутворення, комбінаторику для створення знаків та об'єктів графічного дизайну;
- володіє художньо-виразними засобами традиційних технік графіки при створенні знакових зображень;
- володіє різними прийомами стилізації та уміє перероблювати, трансформувати натурні зображення у знаки та знакові системи графічного дизайну засобами комп'ютерної графіки;
- уміє використовувати комп'ютерні технології, методи створення та редагування растрових і векторних зображень різного призначення при створенні знаків та проектуванні об'єктів графічного дизайну.

Програмні результати навчання:

- здатність до застосування засобів художньо-образного проектування;
- готовність до фахової діяльності в галузі графічного дизайну, візуальних комунікацій дизайну середовища, дизайну реклами;
- здатність до науково-дослідницької діяльності в інформаційно-знаковій сфері графічного дизайну;
- розумова активність, творчий підхід у вирішенні нестандартних завдань;
- прагнення до самореалізації, творчого зростання, особистісно-професійного лідерства та успіху.

4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план для денної та заочної форм навчання

Таблиця 2

№ з/п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт			
			Аудиторна:		МК	сам.р.
			Лекції	Прак.р.		
I.	Тематичний план для денної форми навчання					
<i>Змістовий модуль 1. Комбінаторика і знакові системи</i>						
1.	Знакові образи графічного дизайну в системі візуальної культури.	2	2			

2.	Модульна сітка (комбінаторика геометричних фігур).	6		4		2
3.	Геометричний орнамент (стрічка, логотип-етно).	6		4		2
4.	Патерн (знак-символ пори року).	6		4		2
5.	Графічний символ (візуальна ідентифікація).	8		6		2
	Модульний контроль № 1	2			2	
Разом		30	2	18	2	8
<i>Змістовий модуль 2. Комбінаторика засобами комп'ютерної графіки</i>						
6.	Особливості растрової та векторної графіки. Інтерфейс програм Photoshop та Illustrator.	2	2			
7.	Робота з об'єктами (виділення та трансформування об'єктів).	8		6		2
8.	Робота з кольором та градієнтами (кольорова комбінаторика).	6		4		2
9.	Робота з текстурами та знаковими формами.	6		4		2
10.	Створення логотипу «Етно».	6		4		2
	Модульний контроль № 2	2			2	
Разом		30	2	18	2	8
<i>Змістовий модуль 3. Трансформація зображення в знакову форму</i>						
11.	Стилізація природних об'єктів	6		4		2
12.	Стилізація і трансформація природних форм	8		6		2
13.	Створення піктограм (від образу до знаку).	6		4		2
14.	Персонаж-символ рекламної компанії	6		4		2
	Модульний контроль № 3	2			2	
Разом		28		18	2	8
<i>Змістовий модуль 4. Трансформація зображення в знакову форму літери</i>						
15.	Буква-образ	6		4		2
16.	Літера як знак	6		4		2
17.	Монограма	6		4		2
18.	Слово-образ	6		4		2
19.	Графічно-шрифтовий знак	6		4		2
	Модульний контроль № 4	2			2	
Разом		32		20	2	10
<i>Змістовий модуль 5. Проектування та створення знаків та знакових систем</i>						
20.	Створення графічних об'єктів дизайну з елементами знакових форм.	6		4		2
21.	Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції.	6		4		2
22.	Проектування елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип).	6		4		2
23.	Проектування системи знаків (система піктограм).	10		6		4
	Модульний контроль № 5	2			2	
Разом		30		18	2	10
<i>Змістовий модуль 6. Створення знаків та знакових систем засобами комп'ютерної графіки</i>						
24.	Створення графічних об'єктів засобами векторної графіки.	4		2		2

25.	Створення знакових об'єктів та шрифтових композицій засобами векторної графіки.	6		4		2
26.	Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції засобами векторної графіки.	6		4		2
27.	Створення елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип, піктограма).	6		4		2
28.	Проектування знаків та системи знаків (піктограм)	6		4		2
	Модульний контроль № 6	2			2	
Разом		30		18	2	10
Разом за навчальним планом		180	4	110	12	54
II	Тематичний план для заочної форми навчання					
<i>Змістовий модуль 1. Комбінаторика і знакові системи</i>						
1.	Знакові образи графічного дизайну в системі візуальної культури.	2	2			
2.	Модульна сітка (комбінаторика геометричних фігур).	7		1		6
3.	Геометричний орнамент (стрічка, логотип-етно).	7				7
4.	Патерн (знак-символ пори року).	7				7
5.	Графічний символ (візуальна ідентифікація).	7		1		6
Разом		30	2	2		26
<i>Змістовий модуль 2. Комбінаторика засобами комп'ютерної графіки</i>						
6.	Особливості растрової та векторної графіки. Інтерфейс програм Photoshop та Illustrator.	2	2			
7.	Робота з об'єктами (виділення та трансформування об'єктів).	7		1		6
8.	Робота з кольором та градієнтами (кольорова комбінаторика).	7		1		6
9.	Робота з текстурами та знаковими формами.	7		1		6
10.	Створення логотипу «Етно».	7		1		6
Разом		30	2	4		24
<i>Змістовий модуль 3. Трансформація зображення в знакову форму</i>						
11.	Стилізація природних об'єктів	7		1		6
12.	Стилізація і трансформація природних форм	7		1		6
13.	Створення піктограм (від образу до знаку).	7		1		6
14.	Персонаж-символ рекламної компанії	9		1		8
Разом		30		4		26
<i>Змістовий модуль 4. Трансформація зображення в знакову форму літери</i>						
15.	Буква-образ	6		1		5
16.	Літера як знак	5				5
17.	Монограма	5				5
18.	Слово-образ	5				5
19.	Графічно-шрифтовий знак	9		1		8
Разом		30		2		28
<i>Змістовий модуль 5. Проектування та створення знаків та знакових систем</i>						
20.	Створення графічних об'єктів дизайну з	7		1		6

	елементами знакових форм.				
21.	Створення графічних б'єктів дизайну рекламної продукції.	7		1	6
22.	Проектування елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип).	7		1	6
23.	Проектування системи знаків (система піктограм).	9		1	8
Разом		30		4	26
Змістовий модуль б. Створення знаків та знакових систем засобами комп'ютерної графіки					
24.	Створення графічних об'єктів засобами векторної графіки.	6		1	5
25.	Створення знакових об'єктів та шрифтових композицій засобами векторної графіки.	6		1	5
26.	Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції засобами векторної графіки.	5			5
27.	Створення елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип, піктограма).	6		1	5
28.	Проектування знаків та системи знаків (піктограм)	7		1	6
Разом		30		4	26
Разом за навчальним планом		180	4	20	156

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Комбінаторика і знакові системи

Тема 1. Знакові образи графічного дизайну в системі візуальної культури

Лекція 1. (2 год.)

Графіка як вид мистецтва розглядається в контексті спільних засобів творчості та специфіки знаків у графічному дизайні. Виникнення *знакових систем* в надрах первісного мистецтва. Особливість знаків, піктографії як засобу передачі інформації і форми писемності. Знак і символ як основа візуальної комунікації: від книги до комп'ютера. Еволюція та взаємозв'язок сучасних знаків візуальної комунікації та стародавніх піктографічних знаків та ієрогліфів. Семіотика та класифікація піктографічних знаків за системою Чарльза Сандерса Пірса (іконічні піктограми, піктограми-символи, піктограми-індекси). Стилізація, трансформація, модифікація та графічні засоби і прийоми створення зображень: знаків, символів, піктограм різних систем комунікації.

Специфіка умовних знаків та зображень, що передають візуальну інформацію невербальним образно-асоціативним шляхом. Основні групи візуальної інформації: комунікаційна інформація, пізнавальна та навчально-пізнавальна інформація, візуальна інформація забезпечення безпеки, рекламна інформація тощо.

Основні поняття теми: семіотика, знак, іконічні знаки, символи, знаки-індекси, знакові системи.

Література: [1, 2, 4, 5].

Тема 2. Модульна сітка (комбінаторика геометричних фігур)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Використання модульної сітки та метода комбінаторики для створення різноманітних конфігурацій геометричних фігур із сполучень простих елементів.

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 3. Геометричний орнамент (стрічка, логотип-етно)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення геометричного орнаменту з вибраного модуля попереднього завдання.
2. Створення логотипа в ескізній формі на основі модуля (рапорта орнаменту).

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, акварель, фломастери.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2]

Тема 4. Патерн (знак-символ пори року)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення патерна (орнаментальної композиції) з використанням певного знака-символа пори року (зима, осінь, літо, весна).

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [2].

Тема 5. Графічний символ (візуальна ідентифікація)

Практичне заняття (2 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення композиції на основі графічного символу, що виявляє характерні властивості заданої теми (наприклад: знак-символ етнофестивалю, рекламне зображення, що забезпечує візуальну і змістову єдність з товаром, послугою, продавцем, виробником, посередником тощо).

Матеріал: папір (формат А-3), туш, перо.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

Література: [1, 2, 3].

Змістовий модуль 2. Комбінаторика засобами комп'ютерної графіки

Тема 6. Особливості растрової та векторної графіки. Інтерфейс програм Adobe Photoshop та Illustrator

Лекція 2. (2 год.)

Растрова графіка — графіка, представлена у машинній пам'яті у вигляді растру. Обробка растрової графіки здійснюється растровими графічними редакторами.

Роздільність оригінала. Чорно-білі зображення. Зображення у відтінках сірого. Повноколірні зображення. Розмір файлу. Переваги та недоліки растрової графіки.

Векторна графіка. Програми для обробки векторної графіки. Переваги та недоліки векторної графіки. Робочий простір. Панель "Інструменти". Панелі управління. Налаштування робочого простору. Інтерфейс програм Illustrator та Photoshop.

Основні поняття теми: растрова графіка, піксель, векторна графіка, контур, роздільність зображення, масштабування растрових зображень, інтерфейс, робочий простір, палітра, панель, вікно.

Література: [1, 2, 4, 5].

Тема 7. Робота з об'єктами (виділення та трансформування об'єктів)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Виконати композиції з простих геометричних фігур, використовуючи інструменти виділення Adobe Photoshop. Вивчення особливостей роботи інструментів виділення.
2. Виконати знак геометричної форми з використанням інструментів трансформації. Створити орнаментальну композицію (стрічка, патерн).

Матеріал: папір (ескізи), комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з растром (Adobe Photoshop).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [2].

Тема 8. Робота з кольором та градієнтами (кольорова комбінаторика)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Виконати композицію з простих геометричних фігур, використовуючи інструменти для малювання: градієнтну заливку, пензлі, олівці у двох варіантах:
 - 1-й варіант – площинне зображення з геометричними фігурами, використовуючи теплу або холодну гаму кольорів;
 - 2-й варіант – композиція з геометричними елементами та враженням об'ємних форм, використовуючи градієнтну заливку.

Матеріал: папір (ескізи), комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з растром (Adobe Photoshop).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [2].

Тема 9. Робота з текстурами та знаковими формами

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створити знак-символ пори року (в основі знакової форми геометричні елементи).
2. Створити композицію патерну, використовуючи знак-символ пори року та кольорову гаму певного сезону.

Матеріал: папір (ескізи), комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з растром (Adobe Photoshop).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [2].

Тема 10. Створення логотипу «Етно»

Практичне заняття (2 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створити логотип «Етно» з використанням символів певних культур. Поєднати форму знака з певною кольоровою гамою та шрифтом.

Матеріал: папір (ескізи), комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з растром (Adobe Photoshop).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

Література: [1, 2, 3].

Змістовий модуль 3. Трансформація зображення в знакову форму

Тема 11. Стилзація природних об'єктів

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Стилзація вибраної природної форми рослин (узагальнення і спрощення складної деталізованої природної форми до простих геометричних фігур і обрисів).
2. Графічне зображення природної форми (силует, лінія, комбіноване зображення знакової форми).

Матеріал: папір (формат А-3 для таблиці зображення 6-форм) туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 12. Стилзація і трансформація природної форми

Практичне заняття (6 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Виявлення характерних ознак пластики, фактури та природного візерунку зооморфної форми засобами графічного декорування, використовуючи художньо-виразні засоби графіки (лінію, контурну лінію, штрих, силуетну пляму, світлотінь).
2. Трансформація вибраної природної форми (виявлення заданих властивостей, певних зовнішніх характеристик у графічному зображенні об'єкта вибраної природної форми, наприклад: кам'яна форма, шорстка, мокра, слизька, гостра, дротяна, легка, важка тощо).
3. Зобразити етапи трансформації природної форми у вигляді таблиці.

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [2].

Тема 13. Створення піктограм (від образу до знаку)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення піктограми на основі природної зооморфної форми.
2. Створення модульної сітки як основи для зображення піктограми.

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [2].

Тема 14. Персонаж-символ рекламної компанії

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної 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).
2. Створити зразки рекламної друкованої продукції з персонажем фірми.

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

Література: [2, 3].

Змістовий модуль 4. Трансформація зображення в знакову форму

літери

Тема 15. Буква-образ

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. 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.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 16. Літера як знак

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Стилiзація, спрощення форми літери для створення знаку.

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 17. Монограма

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створити власну монограму. Поєднання літер (монограми) певного стильового спрямування та образного вирішення.

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 18. Слово-образ

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Вибрати природну форму і створити відповідне графічне асоціативно-образне зображення слова-образу.

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 19. Графічно-шрифтовий знак

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення графічно-шрифтового знаку, композиції з модульних елементів.

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

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

Література: [1, 2, 6].

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

Змістовий модуль 5. Проектування та створення знаків і знакових систем

Тема 20. Створення графічних б'єктів дизайну з елементами знакових форм

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Адаптація стилізованих декоративних елементів в знакову форму. Створення візитівки, листівки, форзаца (патерн) для книги з елементами знакових форм.

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з комп'ютерною графікою.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 21. Створення графічних б'єктів дизайну рекламної продукції

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення ескіза рекламного календаря з елементами знакових форм (обкладинка).

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з комп'ютерною графікою.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 22. Проектування елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення знаку певного призначення як елемента фірмового стилю (товарного знаку, логотипу, емблеми тощо).

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з комп'ютерною графікою.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 23. Проектування системи знаків (система піктограм)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення системи знаків певного призначення як елемента фірмового стилю. При розробці системи знаків використати корпоративний колір, шрифти, основні типи уніфікованих елементів, модульну сітку, що виступають, як образно-стильовий чинник графічної системи знаків.

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з комп'ютерною графікою.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

Література: [1, 2, 6].

Змістовий модуль 6. Проектування знаків і знакових систем засобами комп'ютерної графіки

Тема 24. Створення графічних об'єктів засобами векторної графіки **Практичне заняття (2 год.)**

I. Виконання практичної роботи.

1. Робота з текстом як векторним об'єктом в Adobe Illustrator. Створення об'єктів за допомогою пера Безьє. Знайомство з патернами та шрифтами в Adobe Illustrator.

Матеріал: папір (ескізи), комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з растром (Adobe Illustrator).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2, 3].

Тема 25. Створення знакових об'єктів та шрифтових композицій засобами векторної графіки

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створити слово-образ використовуючи текст та стилізовані форми. Створити монограму з літер шрифту. Створити шрифтову композицію.

Матеріал: папір (ескізи), комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з растром (Adobe Illustrator).

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2, 3].

Тема 26. Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції засобами векторної графіки

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення рекламного календаря з елементами знакових форм (обкладинка), використовуючи кольорову палітру, текстуру з об'єктів засобами трансформації тощо.

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з комп'ютерною графікою.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 27. Створення елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип, піктограма)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення знаку певного призначення як елемента фірмового стилю (товарного знаку, логотипу, емблеми тощо). Робота з фігурами та шрифтами.

Перетворення об'єктів:

- знайомство з ефектами програми, використання спецефектів шрифту;
- настроювання стилів об'єкту;
- створення логотипу за допомогою настроєного каліграфічного пензля.
- виконати стилізацію природних об'єктів при створенні піктограми, використовуючи трасування об'єктів.

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з комп'ютерною графікою.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

Література: [1, 2].

Тема 28. Проектування знаків та системи знаків (піктограм)

Практичне заняття (4 год.)

I. Виконання практичної роботи.

1. Створення системи знаків певного призначення як елемента фірмового стилю (піктограми для зоопарку, дитячого супермаркету тощо) засобами комп'ютерної графіки. На основі створеної піктограми попереднього завдання розробити серію піктограм:

- розробити модульну сітку для серії знаків;
- створити систему знаків, використовуючи різні програми комп'ютерної графіки.

Матеріал: папір (формат А-4), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки комп'ютер, програмне забезпечення для роботи з комп'ютерною графікою.

II. Перевірка виконання самостійної роботи.

III. Модульний контроль знань.

Література: [1, 2, 6].

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

6. Контроль навчальних досягнень

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Знакові системи в дизайні» здійснюється за уніфікованою системою оцінювання, в основу якої покладено принцип поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок.

Підсумкова оцінка контролю поточної успішності студента складається з трьох складових:

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

Форма і вид проведення підсумкового контролю із дисципліни «Знакові системи в дизайні» визначаються навчальним планом – це залік.

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Таблиця 3

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	ЗМ I		ЗМ II		ЗМ III		ЗМ IV		ЗМ V		ЗМ VI	
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Відвідування практичних занять	1	9	9	9	9	9	9	10	10	9	9	9	9
Робота на практичному занятті	10	4	40	4	40	4	40	5	50	4	40	5	50
Виконання завдань для самостійної роботи	5	4	20	4	20	4	20	5	25	4	20	5	25
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Разом		-	95	-	95	-	94	-	110	-	94	-	109
Максимальна кількість балів: 597													
Розрахунок коефіцієнта: 597 : 100 = 5,97													

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання

Таблиця 4

№	Тема	Зміст завдання	Кіл. год.	Література	Академічний контроль	Бали
Змістовий модуль 1						
1.	Модульна сітка (комбінаторика геометричних фігур).	Створення різноманітних конфігурацій геометричних фігур із сполучень простих елементів.	2	1, 2, 3, 4, 5	модульний контроль	5
2.	Геометричний орнамент (стрічка, логотип-етно).	Створення геометричного орнаменту (ескізи орнаментів та логотипа).	2	1, 2	модульний контроль	5
3.	Патерн (знак-символ пори року).	Створення ескіза патерна з використанням певного знака-символа пори року (зима, осінь, весна, літо).	2	2	модульний контроль	5
4.	Графічний символ (візуальна)	Створити ескізи композицій на основі графічного символу, що	2	2	модульний контроль	5

	ідентифікація).	виявляє характерні властивості заданої теми (знак-символ етнофестивалю тощо).				
Усього			8			20
Змістовий модуль 2						
1.	Робота з об'єктами (виділення та трансформування об'єктів).	Створити орнаментальну композицію (стрічка, патерн)	2	1, 2	модульний контроль	5
2.	Робота з кольором та градієнтами (кольорова комбінаторика).	Виконати композицію з простих геометричних фігур (площинне зображення з геометричними фігурами, використовуючи кольорову гаму та з ілюзією об'ємних геометричних форм, використовуючи градієнтну заливку тощо)	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
3.	Робота з текстурами та знаковими формами.	Створити композицію патерну, використовуючи знак-символ пори року та кольорову гаму певного сезону.	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
4.	Створення логотипу «Етно».	Створити логотип «Етно» з використанням символів певних культур. Поєднати форму знака з певною колірною гаммою та шрифтом засобами растрової графіки	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
Усього			8			20
Змістовий модуль 3						
1.	Стилізація природних об'єктів	Ескізи зображення природної форми рослин, стилізація форми (силует);- контур форми (комбінація силуету і контуру).	2	1, 2	модульний контроль	5
2.	Стилізація і трансформація природних форм	Ескізи трансформації форми спрощення та узагальнення форми (геометризація тощо).	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
3.	Створення піктограм (від образу до знаку).	Ескізи зооморфних піктограм, використовуючи графічні виразні засоби (силует, контурну лінію) та зробити модульну сітку зображення піктограми.	2	1, 2	модульний контроль	5
4.	Персонаж-символ рекламної компанії	Створити ескізи персонажа-символа різними графічними інструментами, засобами традиційної графіки; - створити ескізи персонажа засобами комп'ютерної графіки.	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
Усього			8			20
Змістовий модуль 4						
1.	Буква-образ	Ескізи зображення природної форми, вписаної у задану форму літери;	2	1, 2	модульний контроль	5

		- буквиця-образ.				
2.	Літера як знак	Ескізи зображення літери як знаку (логотип-літера)..	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
3.	Монограма	Ескізи зображення поєднання літер як знаку (монограма)..	2	1, 2	модульний контроль	5
4.	Слово-образ	Ескізи зображення природної форми, вписаної у задану форму слова.	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
5.	Графічно-шрифтовий знак	Ескізи зображення шрифтової композиції як знаку	2	1, 2, 4	модульний контроль	
Усього			10			25
Змістовий модуль 5						
1.	Створення графічних об'єктів дизайну з елементами знакових форм.	Створення ескізів об'єктів дизайну (візитівки, листівки з елементами знакових форм).	2	1, 2, 3	модульний контроль	5
2.	Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції.	Створення ескіза обкладинки рекламного календаря з елементами знакових форм.	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
3.	Проектування елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип).	Створення ескіза знаку певного призначення як елемента фірмового стилю (товарного знаку, логотипу, емблеми тощо).	2	1, 2, 3	модульний контроль	5
4.	Проектування системи знаків (система піктограм).	Ескізи зооморфних піктограм, використовуючи графічні виразні засоби (силует, контурну лінію) та зробити модульну сітку зображення системи піктограм.	4	1, 2	модульний контроль	5
Усього			10			20
Змістовий модуль 6						
1.	Створення графічних об'єктів засобами векторної графіки.	Створення візитівки, листівки за допомогою пера Безьє, знайомство з патернами та шрифтами в Adobe Illustrator.	2	1, 2, 3	модульний контроль	5
2.	Створення знакових об'єктів та шрифтових композицій засобами векторної графіки.	Створення монограми з літер шрифту та шрифтових композицій (слово-образ, графічно-шрифтовий знак).	2	1, 2, 4	модульний контроль	5
3.	Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції засобами векторної графіки .	Створення шрифтової композиції обкладинки рекламного календаря з елементами знакових форм.	2	1, 2, 3	модульний контроль	5
4.	Створення елементів фірмового стилю (товарний знак,	Створення ескіза знаку певного призначення як елемента фірмового стилю (товарного знаку, логотипу, емблеми, піктограми	2	1, 2, 4-6	модульний контроль	5

	логотип тощо).	тощо).				
5.	Проектування знаків та системи знаків (пиктограм)	Створення системи знаків певного призначення як елементу фірмового стилю (пиктограми для зоопарку, дитячого супермаркету тощо) засобами комп'ютерної графіки.	2	1, 2	модульний контроль	5
<i>Усього</i>			<i>10</i>			<i>25</i>
<i>Разом за навчальним планом</i>			<i>54</i>			<i>130</i>

Критерії оцінювання рівня виконання завдань для самостійної роботи:

Кількість балів за роботу на практичних заняттях, під час виконання самостійної 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.

6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

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 практичної частини виконаних та оформлених завдань. Практична частина передбачає перевірку умінь і навичок роботи студента з графічними засобами та графічними техніками.

У комплексі модуль включає бали за поточну роботу студента на практичних заняттях, виконання самостійної роботи та модульної контрольної роботи у вигляді підготовленої студентом експозиції оформлених робіт(включаючи комп'ютерну графіку у форматі А-4, А-3).

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці (табл.5).

Таблиця 5

Критерії оцінювання	К-ть балів
<ul style="list-style-type: none"> • виконав в зазначений термін і на високому рівні весь обсяг роботи, відповідно до програми курсу; • володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні; 	21 – 25

<ul style="list-style-type: none"> • здатний грамотно визначати й ефективно здійснювати навчальні задачі з урахуванням особливостей навчально-виховного процесу; • продемонстрував старанність, самостійність, ініціативу, активність, творче ставлення у процесі виконання усіх завдань, здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень. 	
<ul style="list-style-type: none"> • виконав в зазначений термін весь обсяг роботи відповідно до програми курсу, але з незначними недоліками; • володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні; • здатний грамотно визначати основні навчальні задачі та знаходити способи їх вирішення з урахуванням особливостей навчально-виховного процесу, але в окремих випадках допускає незначні помилки в процесі їх вирішення; • продемонстрував старанність, самостійність, активність, відповідальне ставлення у процесі виконання завдань, здатність робити висновки на основі проведених спостережень. 	17 – 20
<ul style="list-style-type: none"> • виконав весь обсяг роботи відповідно до програми, але з певними недоліками; • не завжди демонстрував здатність визначати основні навчальні задачі та знаходити способи їх вирішення з урахуванням особливостей навчально-виховного процесу, свідомо використовувати теоретичні знання, застосовувати практичні вміння під час проходження курсу; • виявив здатність грамотно, але недостатньо самостійно опрацьовувати навчальні матеріали; • продемонстрував старанність, відповідальне ставлення у процесі виконання завдань, але недостатньо виявив уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень. 	13 – 16
<ul style="list-style-type: none"> • завдання виконано в неповному обсязі, у процесі їх виконання допускалися помилки; • студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, навичок, допускав помилки у плануванні та самоорганізації до навчання; • недостатньо виявив самостійність, ініціативу у процесі вирішення навчальних задач; не завжди враховував специфіку організації навчально-виховного процесу; • завдання курсу були виконані з помилками, неохайно, подані на перевірку не своєчасно, не містили усіх необхідних елементів, визначених програмою курсу; • ставлення студента до навчання недостатньо відповідальне. 	9 – 12
<ul style="list-style-type: none"> • завдання виконано в неповному обсязі, у процесі їх виконання виявлено чимало помилок; • студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, навичок, виявив неготовність грамотно і самостійно планувати й 	5 – 8

<p>організувати навчання;</p> <ul style="list-style-type: none"> • завдання курсу були виконані в неповному обсязі, неохайно, з помилками, подані на перевірку не своєчасно, не містили усіх необхідних елементів, визначених програмою курсу; • ставлення студента до навчання недостатньо старанне та відповідальне. 	
<ul style="list-style-type: none"> • завдання не виконані; • студент виявив незадовільний рівень знань, умінь; невміння послідовно, грамотно і самостійно планувати й організувати навчання, аналізувати результати власної діяльності; • завдання курсу були виконані в неповному обсязі, оформлена неохайно, з суттєвими помилками, подані на перевірку не своєчасно, не містили усіх необхідних елементів, визначених програмою курсу; • ставлення студента до виконання завдань вирізняється безвідповідальністю. 	1 – 4

6.4. Шкала відповідності оцінок

Таблиця 6

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	90 – 100
Дуже добре	89 – 82
Добре	75 – 81
Задовільно	69 – 74
Достатньо	60 – 68
Незадовільно	0 – 59

7. Навчально-методична картка дисципліни

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання здійснюється у 1-му семестрі та відповідно до навчально-методичної картки дисципліни «Знакові системи в дизайні» (табл. 7), де зазначено види й терміни контролю розподіл балів, що присвоюються студентам упродовж вивчення дисципліни.

Навчально-методична картка дисципліни «Знакові системи в дизайні»

Разом: 180 год., лекц. – 4 год., практич. з. – 110 год., сам. р. – 54 год., модуль. контроль – 6 год.

Таблиця 7

Назва модулю, кількість балів	ЗМ 1. - 95 балів Комбінаторика і знакові системи <i>А. Поліщук, О. Здор</i>					ЗМ 2. - 95 балів Комбінаторика засобами комп'ютерної графіки					ЗМ 3. - 94 бали Трансформація зображення в знакову форму <i>А. Поліщук, О. Здор</i>			
	1	2-3	4-5	6-7	8-10	11	12-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-25	26-27	28-29
Лекції, пр.з.														
Дати														
Теми лекцій	Знакові образи графічного дизайну в системі візуальної культури. 1 б.					Особливості растрової та векторної графіки. 1 б.								
Теми практичних занять		Модульна сітка (комбінаторика). 10 б. (2 б.)	Геометричний орнамент (стрічка, логотип-етно). 10 б. (2 б.)	Патерн (знак-символ пори року). 10 б. (2 б.)	Графічний символ (візуальна ідентифікація). 10 б. (3 б.)		Робота з об'єктами (виділення та трансформування). 10 б. (3 б.)	Робота з кольором та градієнтами. 10 б. (2 б.)	Робота з текстами та знаковими формами. 10 б. (2 б.)	Створення логотипу «Етно». 10 б. (2 б.)	Стилізація природних об'єктів. 10 б. (2 б.)	Стилізація і трансформація природних форм. 10 б. (3 б.)	Створення піктограм (від образу до знаку). 10 б. (2 б.)	Персонаж-символ рекламної компанії. 10 б. (2 б.)
Сам. робота		5 б.	5 б.	5 б.	5 б.		5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.
Види поточ. контролю	Модульний контроль 1 25 балів					Модульний контроль 2 25 балів					Модульний контроль 3 25 балів			
Назва модулю, кількість балів	ЗМ 4. - 110 балів Трансформація зображення в знакову форму літери <i>А. Поліщук, О. Здор</i>					ЗМ 5. - 94 бали Проектування та створення знаків та знакових систем <i>А. Поліщук, О. Здор</i>					ЗМ 6. - 109 балів Створення знаків та знакових систем засобами комп'ютерної графіки			
Лекції, пр.з.	30-31	32-33	34-35	36-37	38-39	40-41	42-43	44-45	46-48	49	50-51	52-53	54-55	56-57
Дати														
Теми практичних занять	Буква-образ. 10 б. (2 б.)	Літера як знак. 10 б. (2 б.)	Монограма. 10 б. (2 б.)	Слово-образ. 10 б. (2 б.)	Графічно-шрифтовий знак. 10 б. (2 б.)	Створення граф. об'єктів диз. з елементами зн.ф. 10 б. (2 б.)	Створення граф.об'єктів диз. рекл. продукції. 10 б. (2 б.)	Проектування елементів ф. стилю (тов.знак, логотип). 10 б. (2 б.)	Проектування знаків та системи знаків 10 б. (3 б.)	Створення граф.об'єктів зас. век. гр. 10 б. (1 б.)	Створення знак. об'єктів шриф. ком. век.гр. 10 б. (2 б.)	Створення рекл. прод. засоб. век. гр. 10 б. (2 б.)	Створення елементів ф. стилю. 10 б. (2 б.)	Проектування знаків та знак. Систем. 10 б. (2 б.)
Сам. робота	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.	5 б.
Види поточ. контролю	Модульний контроль 4 25 балів					Модульний контроль 5 25 балів					Модульний контроль 6 25 балів			
ПМК	597 балів (коефіцієнт успішності 5,97)													

8. Рекомендовані джерела

Основні (базові):

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

Додаткові:

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-firmennyy-stil-rukovodstvo-dizaynera/>
10. AGAINST THE CLOCK. Искусство дизайна – с комп'ютером и без.../ Пер. с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. – 208 с.

9. Додаткові ресурси

Використання студентами Інтернет-ресурсів:

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

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