

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 ЗНАКОВІ СИСТЕМИ В ДИЗАЙНІ

Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА Ідентифікаційний код 02136554 Начальник відділу моніторингу якості освіти
Програма № <u>18/17/14</u> (підпис) _____ (прізвище, ініціали) _____
« _____ » _____ 20 <u>17</u> р.

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 навчальної дисципліни «Знакові системи в дизайні» для студентів галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 022 «Дизайн».

Розробники:

Брюханова Галина В'ячеславівна, доцент кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка.

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

Консультант:

Штрамило Олексій Володимирович, 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


_____ (підпис)

Н.І. Кравченко

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 ЗНАКОВІ СИСТЕМИ В ДИЗАЙНІ

Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність 022 «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 навчальної дисципліни «Знакові системи в дизайні» для студентів галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 022 «Дизайн».

Розробники:

Брюханова Галина В'ячеславівна, доцент кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка.

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 «___» вересня 2017 року № ___

Завідувач кафедри дизайну _____ Н.І. Кравченко

(підпис)

© Поліщук А.А., 2017 рік
© Брюханова Г.В., 2017 рік

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.....	20
8. Методи контролю.....	20
9. Методичне забезпечення.....	24
10. Рекомендована література.....	24
11. Інформаційні ресурси.....	25
12. Навчально-методична карта дисципліни.....	26

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ЗНАКОВІ СИСТЕМИ В ДИЗАЙНІ»

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітня програма, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 6	Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»	Нормативна	
Модулів – 2	Спеціальність: 022 «Дизайн»	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 6		1 – й	
Загальна кількість годин – 180		Семестр	
		1 – й	
		Аудиторні години	
		114 год.	
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4	Освітня програма: 022.00.02 «Графічний дизайн»	4 год.	
		Практичні	
		110 год.	
		Самостійна робота	
	54 год.		
	Освітній рівень: перший (бакалаврський)	Модульний контроль	
		12 год.	
		Вид контролю:	
залік			

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання дисципліни «Знакові системи в дизайні» є розвиток художньо-дизайнерської підготовки студентів, їх асоціативно-образного і візуального мислення, формування інформаційно-художніх компетенцій для розширення можливостей проектування знакових систем 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", "пиктограма" та визначення їх місця у дизайн-проектуванні;
- 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.

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 у синтезі графічних технік та комп'ютерної графіки при створенні зображення знаків та знакових систем;

- володіння знаннями й уміннями у галузі інформатики та комп'ютерних технологій з дизайн-проекування.

Результати навчання (знання та практичні навички й вміння)

Знання:

- має базові знання з пиктографії та знакових систем, знакових графічних форм різного призначення;
- володіє знаннями в області зорового сприйняття зображень та основних законів зорового сприйняття і принципів побудови знакових зображень;
- володіє термінологію таких понять, як "знак", "символ", "пиктограма", "товарний знак", "логотип";
- має теоретичні знання прийомів стилізації і 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.

3. 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). Стилiзація, 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-символа 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. Стилзація, 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].

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

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 настроеного каліграфічного пензля.
- виконати стилізацію природних об'єктів при створенні піктограм, 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/)

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Таблиця 2.

№ з/п	Теми лекцій, практичних занять	Обсяг навчальних занять, год.				
		Лекції	Прак.р.	Сам.р	МК	Усього
Змістовий модуль 1. Комбінаторика і знакові системи (<i>Поліщук А.А., Штрамило О.В.</i>)		2	18	8	2	30
1.	Знакові образи графічного дизайну в системі візуальної культури.	2				2
2.	Модульна сітка (комбінаторика геометричних фігур).		4	2		6
3.	Геометричний орнамент (стрічка, логотип-етно).		4	2		6
4.	Патерн (знак-символ пори року).		4	2		6
5.	Графічний символ (візуальна ідентифікація).		6	2		8
Модульний контроль № 1					2	2
Змістовий модуль 2. Комбінаторика засобами комп'ютерної графіки (<i>Брюханова Г.В.</i>)		2	18	8	2	30
6.	Особливості растрової та векторної графіки. Інтерфейс програм Photoshop та Illustrator.	2				2
7.	Робота з об'єктами (виділення та трансформування об'єктів).		6	2		8
8.	Робота з кольором та градієнтами (кольорова комбінаторика).		4	2		6
9.	Робота з текстурами та знаковими формами.		4	2		6
10.	Створення логотипу «Етно».		4	2		6
Модульний контроль № 2					2	2
Змістовий модуль 3. Трансформація зображення в знакову форму (<i>Поліщук А.А., Штрамило О.В.</i>)			18	8	2	28
11.	Стилізація природних об'єктів		4	2		6
12.	Стилізація і трансформація природних форм		6	2		8
13.	Створення піктограм (від образу до знаку).		4	2		6
14.	Персонаж-символ рекламної компанії		4	2		6
Модульний контроль № 3					2	2

Змістовий модуль 4. Трансформація зображення в знакову форму літери (Поліщук А.А., Штрамило О.В.)		20	10	2	32
15.	Буква-образ	4	2		6
16.	Літера як знак	4	2		6
17.	Монограма	4	2		6
18.	Слово-образ	4	2		6
19.	Графічно-шрифтовий знак	4	2		6
Модульний контроль № 4				2	2
Змістовий модуль 5. Проектування та створення знаків та знакових систем (Поліщук А.А., Штрамило О.В.)		18	10	2	30
20.	Створення графічних об'єктів дизайну з елементами знакових форм.	4	2		6
21.	Створення графічних б'єктів дизайну рекламної продукції.	4	2		6
22.	Проектування елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип).	4	2		6
23.	Проектування системи знаків (система піктограм).	6	4		10
Модульний контроль № 5				2	2
Змістовий модуль 6. Створення знаків та знакових систем засобами комп'ютерної графіки (Брюханова Г.В.)		18	10	2	30
24.	Створення графічних об'єктів засобами векторної графіки.	2	2		4
25.	Створення знакових об'єктів та шрифтових композицій засобами векторної графіки.	4	2		6
26.	Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції засобами векторної графіки.	4	2		6
27.	Створення елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип, піктограма).	4	2		6
28.	Проектування знаків та системи знаків (піктограм)	4	2		6
Модульний контроль № 6				2	2
Разом за навчальним планом		4	110	54	180

5. ТЕМИ ЛЕКЦІЙНИХ ТА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Таблиця 3

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
Лекції		4
1.	Знакові образи графічного дизайну в системі візуальної культури.	2
2	Особливості растрової та векторної графіки. Інтерфейс програм Photoshop та Illustrator.	2
Практичні заняття		110
1.	Модульна сітка (комбінаторика геометричних фігур).	4

2.	Геометричний орнамент (стрічка, логотип-етно).	4
3.	Патерн (знак-символ пори року).	4
4.	Графічний символ (візуальна ідентифікація).	6
5.	Робота з об'єктами (виділення та трансформування об'єктів).	6
6.	Робота з кольором та градієнтами (кольорова комбінаторика).	4
7.	Робота з текстурами та знаковими формами.	4
8.	Створення логотипу «Етно».	4
9.	Стилізація природних об'єктів	4
10.	Стилізація і трансформація природних форм	6
11.	Створення піктограм (від образу до знаку).	4
12.	Персонаж–символ рекламної компанії	4
13.	Буква-образ	4
14.	Літера як знак	4
15.	Монограма	4
16.	Слово-образ	4
17.	Графічно-шрифтовий знак	4
18.	Створення графічних об'єктів дизайну з елементами знакових форм.	4
19.	Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції.	4
20.	Проектування елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип).	4
21.	Проектування системи знаків (система піктограм).	6
22.	Створення графічних об'єктів засобами векторної графіки.	2
23.	Створення знакових об'єктів та шрифтових композицій засобами векторної графіки.	4
24.	Створення графічних об'єктів дизайну рекламної продукції засобами векторної графіки .	4
25.	Створення елементів фірмового стилю (товарний знак, логотип, піктограма).	4
26.	Проектування знаків та системи знаків (піктограм)	4

6. КАРТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТА

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 ідентифікація).	Створити ескізи композицій на основі графічного символу, що виявляє характерні властивості заданої теми (знак-символ етнофестивалю тощо).	2	2	модульний контроль	5
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; - буквиця-образ.	2	1, 2	модульний контроль	5
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			25
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, логотип тощо).	Створення ескіза знаку певного призначення як елемента фірмового стилю (товарного знаку, логотипу, емблеми, піктограми тощо).	2	1, 2, 4-6	модульний контроль	5
5.	Проектування знаків та системи	Створення системи знаків певного призначення як елемента	2	1, 2	модульний контроль	5

знаків (піктограм)	фірмового стилю (піктограми для зоопарку, дитячого супермаркету тощо) засобами комп'ютерної графіки.				
<i>Усього</i>		<i>10</i>			<i>25</i>
<i>Разом за навчальним планом</i>		<i>54</i>			<i>135</i>

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;
 - добір додаткового теоретичного та ілюстративного матеріалу;
 - створення творчого проекту теми модуля та розробка дидактичного матеріалу у вигляді презентації у PowerPoint.

8. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Знакові системи в дизайні» 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. Теоретична частина включає питання, які підібрані так, щоб максимально охопити основні проблеми з різних тем навчальної програми. Практична частина передбачає перевірку умінь і навичок роботи студента з графічними засобами у вигляді перегляду самостійної та аудиторної виконаної роботи різними графічними техніками (включаючи комп'ютерну графіку).

Систему рейтингових балів для різних видів контролю у табл.5. та порядок їх переведення подано у табл.6.

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	9	9
3.	Практичні заняття	10	4	40
4.	Самостійна робота	5	4	20
5.	Модульна контрольна робота	25	1	25
Усього				95
<i>Змістовий модуль 2</i>				
1.	Відвідування лекцій	1	1	1
2.	Відвідування практичних занять	1	9	9
3.	Практичні заняття	10	4	40
4.	Самостійна робота	5	4	20
6.	Модульна контрольна робота	25	1	25
Усього				95
<i>Змістовий модуль 3</i>				
2.	Відвідування практичних занять	1	9	9
3.	Практичні заняття	10	4	40
4.	Самостійна робота	5	4	20
5.	Модульна контрольна робота	25	1	25
Усього				94

<i>Змістовий модуль 4</i>				
2.	Відвідування практичних занять	1	10	10
3.	Практичні заняття	10	5	50
4.	Самостійна робота	5	5	25
5.	Модульна контрольна робота	25	1	25
Усього				110
<i>Змістовий модуль 5</i>				
2.	Відвідування практичних занять	1	9	9
3.	Практичні заняття	10	4	40
4.	Самостійна робота	5	4	20
5.	Модульна контрольна робота	25	1	25
Усього				94
<i>Змістовий модуль 6</i>				
2.	Відвідування практичних занять	1	9	9
3.	Практичні заняття	10	5	50
4.	Самостійна робота	5	5	25
5.	Модульна контрольна робота	25	1	25
Усього				109
<p><i>Підсумковий рейтинговий бал (коефіцієнт успішності)</i></p> <p>$95+95+94+110+94+109 : 100 = 5,97$</p>				

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 (заліку).

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.

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.

Сума рейтингових оцінок (балів), отриманих студентом в межах залікового кредиту та підсумкового модульного контролю (ПМК), заліку, порівнюється з даними порівняльної таблиці оцінок і робиться відповідний висновок. Наприклад, студент отримав $500 : 5,97 = 83,75$ балів, у підсумку оцінка «дуже добре» за 4-бальною національною шкалою.

Порядок переведення рейтингових показників успішності

Таблиця 6

Рейтинг 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.
- **Методи самоконтролю:** уміння самостійно оцінювати свої знання.

Розподіл балів, які отримують студенти

Таблиця 7

Поточне тестування та самостійна робота						Підсумковий рейтинговий бал	Сума
Змістовий модуль 1						95	
T1	T2	T3	T4	T5	МК1		
1	17	17	17	18	25		

Змістовий модуль 2						95	<i>597 - 5,97 коефіцієнт успішності</i> 100
T1	T2	T3	T4	T5	МК2		
1	18	17	17	17	25		
Змістовий модуль 3						94	
T1	T2	T3	T4	МК3			
17	18	17	17	25			
Змістовий модуль 4						110	
T1	T2	T3	T4	T5	МК4		
17	17	17	17	17	25		
Змістовий модуль 5						94	
T1	T2	T3	T4	МК5			
17	17	17	18	25			
Змістовий модуль 6						109	
T1	T2	T3	T4	T5	МК6		
16	17	17	17	17	25		

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

9. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Викладання навчальної дисципліни «Знакові системи в дизайні» 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;

10. 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

Допоміжна:

4. 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.
5. Пирс Ч.С. Что такое знак? // Вестник Томского Государственного Университета. - 2009. - №3 (7). - С. 88-95
Победин В.А. Знаки в графическом дизайне. – Х. : Ранок Веста, 2001. – 96 с.
6. 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-firmennyi-stil-rukovodstvo-dizaynera/>

11. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

Використання студентами Інтернет-ресурсів:

- для підготовки ілюстративного матеріалу та презентацій, 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 викладачів.

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/>;
<http://picto.mania/ru>

Навчально-методична карта дисципліни «Знакові системи в дизайні»

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

Таблиця 8.

Назва модулю, кількість балів	ЗМ 1. - 95 балів Комбінаторика і знакові системи <i>А. Поліщук, О. Штрамило</i>					ЗМ 2. - 95 балів Комбінаторика засобами комп'ютерної графіки <i>Г. Брюханова</i>					ЗМ 3. - 94 бали Трансформація зображення в знакову форму <i>А. Поліщук, О. Штрамило</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 градентами. 10 б. (2 б.) Робота з текстурами та знаковими формами. 110 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.	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. Штрамило</i>					ЗМ 5. - 94 бали Проектування та створення знаків та знакових систем <i>А. Поліщук, О. Штрамило</i>					ЗМ 6. - 109 балів Створення знаків та знакових систем засобами комп'ютерної графіки <i>Г. Брюханова</i>			
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. 110 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 див. з елементами зн.ф. 10 б. (2 б.) Створення граф.об'єктів див. 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 шрифту. 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 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)													