



Робоча програма «Теорія та практика графіки» для студентів галузі знань 0202 «Мистецтво», спеціальність 8.02020701 «Дизайн».

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

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від “29” вересня 2016 року № 2

Завідувач кафедри дизайну

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

## 1. Опис навчальної дисципліни

Таблиця 1

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		<i>денна форма навчання</i>	
<b>Кількість кредитів – 2</b> 3-й семестр	Галузь знань <b><u>0202 Мистецтво</u></b>	Нормативна	
	Спеціальність <b><u>8.02020701 Дизайн</u></b>		
<b>Модулів – 2</b>	Освітній рівень другий <b>(магістерський)</b>	<b>Рік підготовки:</b>	
Змістових модулів – 2		2-й	
		<b>Семестр</b>	
		3-й	
		<b>Аудиторні години</b>	
		28 год.	
<b>Загальна кількість годин на семестр:</b> 60 год.		<b>Лекції:</b>	
		2 год.	
		<b>Практичні:</b>	
		26 год.	
		<b>Модульний контроль:</b>	
2 год.			
<b>Семестровий контроль:</b>			
30 год.			
<b>Вид контролю:</b>			
Екзамен			

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Метою** викладання дисципліни є розвиток професійної теоретичної та практичної підготовки студента-магістра, формування навичок використання традиційної та сучасної графіки за допомогою синтезу графічних технік і комп'ютерних технологій для самостійної фахово-педагогічної діяльності та художньо-творчої роботи.

**Завдання** навчальної дисципліни: набуття магістрами базових знань з графіки та опанування графічною мовою спілкування у сфері візуального графічного мистецтва і графічного дизайну, передачі графічної інформації за допомогою різноманітних методів і способів її відображення; ознайомлення з основними законами зорового сприйняття графічного зображення та виявлення специфіки "бачення" художнього образу та інтерпретації, розкодування і "прочитання" графічного твору мистецтва; засвоєння композиційних закономірностей і принципів побудови графічного зображення різновидів графіки різних жанрів; опанування прийомами стилізації форми зображення графічними засобами; формування умінь застосовувати сучасні методи проведення практичних занять з графіки.

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

**Загальні компетентності** (світоглядна, громадська, комунікативна, інформаційна, методологічна, 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;
- здатність визначити малодосліджені аспекти у галузі дизайну, які є актуальними для розвитку педагогічної науки і мистецтвознавства;
- спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію;
- прагнення до особистісно-професійного лідерства та успіху.

**Фахові компетентності базові** (управлінська, мистецтвознавча) та **спеціальні** (психолого-педагогічна й методична, проектно-творча і технологічна), а саме:

- Готовність виконувати функції викладача вищого навчального закладу;
- розуміння й дотримання у практичній діяльності основних завдань і принципів дизайн-освіти;
- володіння методикою викладання дисциплін кваліфікації у вищій школі;

- здатність до вибору ефективних освітніх технологій і способів оцінки результатів навчання в галузі дизайну. Здатність до створення авторських курсів і програм;
- здатність використовувати у практичній діяльності досвід світової та вітчизняної шкіл графічного мистецтва та дизайну, методів та авторських прийомів провідних дизайнерів графіків;
- володіння навичками візуального створення і сприйняття двовимірних і тривимірних об'єктів;
- володіння різними методиками проектування об'єктів графічного мистецтва та дизайну (поліграфічна продукція, пакування, фірмовий стиль, плакат, книжкова графіка, носії реклами, медіа-простір тощо);
- володіння знаннями й уміннями у галузі інформатики та комп'ютерних технологій з дизайн-проектування;
- володіння технологією створення дизайн-проекту (передпроектний аналіз, дизайн-концепція, детальна проробка, реалізація, авторський нагляд).

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

***Знання:***

- має базові знання знаків та візуальної комунікації, різних форм і засобів передачі візуальної інформації;
- володіє знаннями в області зорового сприйняття зображень та основних законів зорового сприйняття і принципів побудови графічного твору і знакових зображень;
- володіє термінологію таких понять, як "знак", "символ";
- має теоретичні знання прийомів стилізації і трансформації зображень, безпосередньо пов'язаних із створенням графічних образів, ілюстрацій, знаків і проектуванням знакових систем.

***Практичні навички й вміння:***

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

***Програмні результати навчання:***

- Сформованість світогляду, активної громадянської позиції, загальної культури. Уміння аналізувати й інтерпретувати соціальні та культурно-мистецькі явища і процеси, аргументувати власні оцінні судження.
- Готовність до ефективного використання інформаційних технологій у соціальній та професійній діяльності. Володіння технологією комп'ютерного дизайн-проектування. Здатність до розробки й

демонстрації мультимедійних продуктів. Володіння текстовими редакторами та програмами комп'ютерної верстки.

- Здатність до визначення перспективних трендів у дизайні і трансформації сучасних художніх ідей, методів та інструментів з метою впровадження їх у проектну діяльність.
- Готовність до фахової діяльності у галузі графічного мистецтва та дизайну, Здатність до визначення порядку і послідовності виконання робіт, пошуку оптимальних рішень під час створення графічних робіт та розробки та реалізації дизайн-проектів із забезпеченням високої якості, надійності, естетичності об'єкту.
- Здатність до самореалізації та розкриття особистісного творчого потенціалу, професійного лідерства та успіху, самоосвіти і самовдосконалення.

### **3. Програма навчальної дисципліни 3-й семестр**

#### ***Змістовий модуль 1. Книжкове мистецтво***

##### **Тема 1. Книжкова графіка**

##### **Лекція (2 год.)**

Книжкове мистецтво та книжкова дизайн-графіка друкованих видань. Створення знакових зображень та отримання образних зображень (буква-образ, слово-образ, сюжетна композиція абетки) – основа проектної роботи в книжковому дизайні друкованих видань для дітей дошкільного віку. Ініціал або буквиця в книжковому мистецтві, акцидентний шрифт в книжковій дизайн-графіці для дітей. Специфіка книжкової композиції та всіх елементів книги (буквиця, заставки, ілюстрації тощо). Відмінність сюжетної композиції книжкового мистецтва від станкової графіки. Специфіка композицій друкованих видань (абетки). Синтез дизайн-графіки комп'ютерної графіки з використанням ілюстрацій та сюжетів для абетки.

***Основні поняття теми:*** буквиця, акцидентний шрифт.

***Література:*** [1, 2, 5, 8, 12].

***Інтернет ресурси:*** <http://books-art.ru/>

##### **Практичне заняття (4 год.)**

##### ***План***

I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створити буквицю з абетки для дітей.

Створити графічне асоціативно-образне зображення вибраної літери (стилізоване зображення природної форми у вигляді буквиці).

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

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

- семіотичний аналіз смислів зображень;

- художня виразність та асоціативно-образні засоби написання шрифтів;
- специфіка акцидентного шрифту та особливості написання літер;
- використання стилізації, узагальнення та композиційних прийомів графічної єдності зображення літер-образів.

*Література:* [1, 2, 6-11, 12]

## **Тема 2.** Каліграфія (слово-образ)

### **Практичне заняття 2.** (4 год.)

#### ***План***

#### **I.** Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Написати слово, використовуючи графічний взаємозв'язок шрифту, форми і змісту поняття (образне поєднання, каліграфічне тощо).

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

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

- семіотичний аналіз смислів зображень;
- композиційна та стилістична єдність зображення слова;
- художня виразність та асоціативно-образні засоби написання шрифтів;
- специфіка акцидентного шрифту та особливості написання каліграфічних літер;
- використання стилізації, узагальнення та композиційних прийомів графічної єдності зображення та семантики слова.

*Література:* [1, 2, 6-11, 12]

## **Тема 3.** Сюжетна композиція (з літерою)

### **Практичне заняття 3.** (4 год.)

#### ***План***

#### **I.** Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Створіть ілюстрації для дитячої абетки, сюжетні композиції з літерою, використовуючи різні техніки графіки (синтез традиційної та комп'ютерної графіки).

Матеріал: папір (формат А-4), олівець, графічні матеріали, кольоровий папір, ножиці, клей, техніка колажу.

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

- художня виразність персонажів ілюстрації та асоціативно-образні засоби зображення;
- специфіка художнього образу сюжетної композиції з літерою;
- використання стилізації, узагальнення та різних композиційних прийомів і засобів.

#### **II.** Модульний контроль знань.

*Література:* [1, 2, 6-11, 12]

*Інтернет ресурси:* <http://books-art.ru/>

## Змістовий модуль 2. Дизайн-графіка

### Тема 4. Графічний проект «Абетка»

#### Практичне заняття (14 год.)

##### План

#### I. Виконання практичної роботи.

*Завдання на практичне заняття та етапи роботи:*

1. Розробити дизайн-графіку дитячої абетки-іграшки «Абетка».

Розробка карток для гри, які включають: букву-образ, слово-образ, сюжетні композиції з буквою і словом.

2. Створити макет іграшки для дошкільників «Абетка-куб» на вибрану літеру.

3. Зробити розгортку куба та скомпонувати створені композиції з вибраною літерою з урахуванням об'ємно-просторового рішення макета.

4. Розробити демонстраційний планшет графічного проекту «Абетка».

Матеріал: папір (розмір сторони куба 15 см), туш, перо, олівець, графічні матеріали і техніки, комп'ютерна графіка.

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

- специфіка зображень для адекватного сприйняття їх дитиною;
- композиційна та стилістична єдність зображення;
- масштабність та пропорційність зображення, їх специфіка виконання на об'ємній формі;
- використання алегорій, метафор, асоціацій, жартівливих поєднань зображень, спонукання до образного та креативного мислення дітей;
- використання різних графічних технік і матеріалів, комп'ютерних технологій та специфіка їх художніх засобів;
- естетично виразні засоби зображення, створення авторського стилю.

#### II. Модульний контроль знань.

*Література:* [6, 8-12]

## 4. Структура навчальної дисципліни

Таблиця 2

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	лекції	пр.з.	мк	сем.к	Усього
<b>Змістовий модуль 1. Книжкове мистецтво</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>2</b>		<b>16</b>
Тема 1. Книжкова графіка	2	4			6
Тема 2. Каліграфія (слово-образ)		4			4
Тема 3. Сюжетна композиція (з літерою)		4			4
Модульний контроль			2		2
<b>Змістовий модуль 2. Дизайн-графіка</b>		<b>14</b>			<b>14</b>
Тема 4. Графічний проект «Абетка»		14			14
Семестровий контроль				30	<b>30</b>
Разом за змістовим модулем	<b>2</b>	<b>26</b>	<b>2</b>	<b>30</b>	<b>60</b>



## 5. Теми лекцій і практичних занять

Таблиця 3

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	Бал
	3-й семестр		
	<b>ЗМ 1. Книжкове мистецтво</b>	<b>14</b>	<b>60</b>
<b>I</b>	<b>Лекції</b>		
1	<b>Книжкова графіка</b>	<b>2</b>	
<b>II</b>	<b>Практичні заняття</b>	<b>12</b>	
1	<b>Книжкова графіка</b> (буквиця). Зробити копію буквиці стародруків з елементами тварин (10 балів), розробити буквицю (10 балів)	4	20
2	<b>Каліграфія</b> (слово-образ). Створити образ слова каліграфією (10 балів) і типографіка слова-образу (10 балів)	4	20
3	<b>Сюжетна композиція</b> (з літерою). Створити сюжетну композицію в графічних техніках (10 балів), комп'ютерна графіка (10 балів).	4	20
	<b>ЗМ 2. Дизайн-графіка</b>	<b>14</b>	<b>40</b>
4	<b>Графічний проект «Абетка»</b> (ескізи шрифтових та сюжетних композицій на літеру з дитячої абетки (10 балів), макет проекту (10 балів), графічний проект (20 балів).	14	40
	<b>Разом</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

## 6. Методи навчання

### I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності

- За джерелом інформації:
  - Словесні*: лекція (традиційна, проблемна, лекція-дискусія) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій, семінари, пояснення, розповідь, бесіда.
  - Наочні*: спостереження, ілюстрація, демонстрація (відео або презентація у PowerPoint).
- За логікою передачі і сприймання навчальної інформації: індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.
- За ступенем самостійності мислення: репродуктивні, пошукові, дослідницькі.
- За ступенем керування навчальною діяльністю: під керівництвом викладача; самостійна робота студентів: з книгою; виконання індивідуальних навчальних проектів, практичних графічних завдань, вправ тощо.

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

- Навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни і ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо); демонстрація різних прийомів і вправ опанування графічними техніками.
- Основні прийоми викладання:

- лекції із застосуванням прозірок;
- складання конспекту з теми модуля за заданим, або самостійно складеним планом;
- підготовка доповідей з теми модуля;
- розробка тестових завдань з теми модуля;
- добір додаткового теоретичного та ілюстративного матеріалу;
- розробка підсумкового контролю у вигляді тестів з теми модуля;
- написання реферату з теми модуля та розробка дидактичного матеріалу у вигляді презентації у PowerPoint.

## 7. Методи контролю

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів-магістрів застосовуються такі методи:

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

Навчальні досягнення студентів із дисципліни "Теорія та практика графіки" 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 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).

Кожний модуль включає бали за поточну роботу студента на семінарських, практичних заняттях, виконання самостійної роботи, індивідуальну роботу, модульну контрольну роботу. Виконання модульних контрольних робіт здійснюється в режимі тестів із використанням роздрукованих завдань.

Реферативні дослідження та есе, які виконує студент за визначеною тематикою, обговорюються та захищаються на семінарських і практичних заняттях. Модульний контроль знань студентів здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Результати навчальної діяльності студентів оцінюються за 100-бальною шкалою в кожному семестрі окремо. За результатами кожного семестру студент отримує підсумкову оцінку за 100-бальною системою, яка розраховується як середньозважене оцінок за кожен модуль у семестрі.

### Розрахунок рейтингових балів за видами поточного контролю

Таблиця 4

№ п/п	Вид діяльності	Кількість рейтингових балів
<b>Змістовий модуль 1</b>		
1	Відвідування лекцій і практичних занять	7
2	Практичні заняття	60
4	Модульна контрольна робота	25
Підсумковий рейтинговий бал ЗМ1		<b>92</b>
<b>Змістовий модуль 2</b>		
1	Відвідування практичних занять	7
2	Практичні заняття	40
Підсумковий рейтинговий бал ЗМ2		<b>47</b>
Підсумковий рейтинговий бал (коефіцієнт успішності) $139 : 60 = 2,3$		<b>139</b>
Розрахунок $(139 : 2,3 + 40 = 100)$		<b>екзамен</b>

**Підсумковий контроль** здійснюється після проходження модулю залікового кредиту. Підсумкова оцінка контролю поточної успішності студента складається з трьох складових:

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

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

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

Підсумкове модульне оцінювання визначається як сума балів, отриманих студентом при вивченні навчального матеріалу тем змістового модулю, балів, отриманих за результатами модульного контролю та підсумкового контролю (екзамену чи заліку). Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і

підсумкового оцінювання здійснюється відповідно до навчально-методичної карти дисципліни (табл.: 7.), де зазначено види й терміни контролю.

### 8. Розподіл балів, які отримують студенти

Таблиця 5

Поточне тестування та самостійна робота				Підсумковий рейтинговий бал	Екзамен	Сума	
Змістовий модуль 1 <i>Книжкове мистецтво</i>			Змістовий модуль 2 <i>Дизайн-графіка</i>	139 : 60 = 2,3 (коф. успіш.) <b>139</b>	<b>40</b>	<b>100</b>	
T1	T2	T3	МК				T4
<b>23</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>25</b>				<b>49</b>

Сума рейтингових оцінок (балів), отриманих студентом в межах залікового кредиту та підсумкового модульного контролю (ПМК), екзамену, порівнюється з даними порівняльних таблиць оцінок і робиться відповідний висновок (табл.5, 6).

На екзамені пропонується студентам виконати тести, які складаються з теоретичних питань та практичних завдань. При розробці критеріїв оцінки виконання екзаменаційних тестів з дисципліни «Теорія та практика графіки» за основу береться повнота і правильність виконання теоретичних завдань та творчий підхід до виконання практичного завдання. Максимальна кількість балів за виконання тесту і відповіді на теоретичні питання складають 20 балів, відповідно максимальна кількість балів за практичне завдання складає теж 20 балів, в цілому за екзамен студент максимально отримує 40 балів.

Загальна кількість балів підсумовується, наприклад, студент отримав у межах підсумкового модульного контролю 110 балів за поточну роботу і 40 балів за екзамен ( $110 : 2,3 + 40 = 87,8$ ), відповідно студент у підсумку отримає оцінку «відмінно» за 4-бальною національною шкалою.

### Порядок переведення рейтингових показників успішності

Таблиця 6

Рейтингова оцінка	Оцінка за шкалою університету	Значення оцінки
A	90-100	<u>Відмінно</u> – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89	<u>Дуже добре</u> – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81	<u>Добре</u> – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	<u>Задовільно</u> – посередній рівень знань (умінь) із

		значною кількістю недоліків, але достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68	<u>Достатньо</u> – мінімально можливий (допустимий) рівень знань (умінь).
FХ	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.

### 9. Методичне забезпечення

Викладання навчальної дисципліни "Теорія та практика графіки" 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, презентації (у PowerPoint);
- ✓ навчальні посібники, підручники тощо;
- ✓ робоча навчальна програма;
- ✓ збірка тестових і контрольних завдань для тематичного (модульного) оцінювання навчальних досягнень студентів;
- ✓ засоби підсумкового контролю (комплект друкованих завдань, тестів для підсумкового контролю).

### 10. Рекомендована література

#### **Базова:**

1. Лесняк В.И. Графический дизайн (основы профессии). – К.: Биос Дизайн Бук, 2009,-416 с.
2. Поліщук А.А. Теорія та практика графіки. : навч. пос. / Поліщук А.А. – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2015. – 212 с.
3. Серов С.И. Графика современного знака. – М. : Линия График, 2003. – С. 381 – 385.
4. Яковлев М.И. Композиция + геометрия. – К.: Каравела, 2007. – 240 с.

#### **Допоміжна**

5. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие (сокр. пер. с англ. В.Н. Самохина, общ. ред. и вст. ст. В.П. Шестакова). — Москва, “Прогресс”, 1974.
6. Белецкий П.А. Георгий Иванович Нарбут. – "Искусство" Ленинградское отделение, 1985. – 236 с., ил.

7. Пирс Ч.С.. Что такое знак? // Вестник Томского Государственного Университета. - 2009. - №3(7). - С. 88-95
8. 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.
9. Рок Ирвин, Введение в зрительное восприятие, 2 книги, Пер. с англ. М.:Педагогика,1980.
10. Тимофеев Г. Графический дизайн - М.: Издательство «Познавательная книга плюс», 2001.
11. Українська графіка ХІ-початку ХХ ст.: Альбом / Авт.-упоряд. А.О.В'юник. – К.: Мистецтво, 1994. – 328 с., іл.
12. Юрьев Ф.И. Цвет в искусстве книги. / Монография. – К.: Вища школа, 1987. – 248 с., ил.

### **11. Інформаційні ресурси**

Використання студентами інтернет-ресурсів:

- для підготовки ілюстративного матеріалу та презентацій для рефератів, практичних завдань;
- інформація про досягнення графічного мистецтва та дизайну, сучасні дизайн-проекти різних видів та напрямів;
- історія графіки та світові школи дизайну, персоналії.

*Рекомендовані Інтернет-сайти:*

1. <http://kak.ru/>
2. [http:// graphic.org.ru/](http://graphic.org.ru/)
3. <http://books-art.ru/>
4. <http://www.designstory.ru/designers/>
5. [http:// www.exlibris.su/](http://www.exlibris.su/)

**Навчально-методична карта дисципліни «Теорія та практика графіки»**  
(3-й семестр 2016)

**Разом: 60 год., лекції – 2 год., практичні заняття – 26 год., модульний контроль – 2 год., семестровий контроль – 30 год.**

**Таблиця 7.**

Модулі	Змістовий модуль 1														Змістовий модуль 2			
	Книжкове мистецтво 92 балів														Дизайн-графіка 47 балів			
Назва модуля	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
Кількість балів																		
Лек., прак.																		
Дати																		
Теми лекцій	Книжкова графіка 1 бал																	
Теми практичних занять	Книжкова графіка				Каліграфія				Сюжетна композиція				Графічний проект «Абетка»					
	- копія буквиці - створення буквиці (20 балів +2)				- слово-образ - типографіка (20 балів +2)				- графічні техніки - комп'ютерна гр. (20 балів +2)				- ескізи шрифтових та сюжетних композицій на літеру з дитячої абетки (10 балів) - макет «Абетка» (10 балів); - графічний проект (20 балів) (40 балів +7)					
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота 1 25 балів																	
ПК (екзамен)	<b>139</b> балів (коефіцієнт успішності: 139 : 60 = <b>2,3</b> ) Розрахунок (139 : 2,3 + 40 = 100)																	