

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор
з науково-методичної та навчальної роботи

Олексій Жильцов

“ _____ 2023 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ЗНАКОВІ СИСТЕМИ В ДИЗАЙНІ

для студентів

спеціальність 022 «Дизайн»

освітнього рівня першого (бакалаврського)
освітньої програми 022.00.01 «Графічний дизайн»



Київ – 2023

Розробник:

Олексій ШТРАМИЛО, старший викладач кафедри дизайну Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка.

Викладачі:

Олексій ШТРАМИЛО, старший викладач кафедри дизайну Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка;

Борис РИБІНСЬКИЙ, старший викладач кафедри дизайну Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка;

Юрій ВОЛГІН, старший викладач кафедри дизайну Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка.

Протокол № 5 від « 24 » серпня 2023 року

Завідувач кафедри дизайну Юлія РОМАНЕНКОВА



Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.01.01 «Графічний дизайн»

« ____ » _____ 2023 р.

Гарант освітньо-професійної програми
022.01.01 «Графічний дизайн» Олег КАРДАШ



Робочу програму перевірено

« ____ » _____ 2023 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)

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристики дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	обов'язкова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	6/180	
Курс	1	1
Семестр	1	1
Кількість змістових модулів з розподілом:	6	6
Обсяг кредитів	6	6
Обсяг годин, в тому числі:	180	180
<i>Аудиторні</i>	114	24
<i>Модульний контроль</i>	12	-
<i>Семестровий контроль</i>	-	-
<i>Самостійна робота</i>	54	156
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 асоціативнообразного 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», «логотип», «пиктограма», «шрифт»; 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.

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.

Під час практичних занять, індивідуальної та самостійної роботи відповідно профілю програми бакалавра дизайну формуються загальні та фахові компетентності.

Загальні компетентності:

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 8. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.

Фахові (спеціальні, предметні) компетентності:

СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

СК 2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.

СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

СК 6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).

СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

СК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-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 уміння:

- 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 функціонально різних знакових систем.

Програмні результати навчання:

СК 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень;

СК 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні;

СК 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію;

СК 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання;

СК 10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі;

СК 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах;

СК 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
			у тому числі

		у сь о го	ле кц ії	пр ак ти чн і	М К Р	Са м ос ті йн а ро бо та
1	2	3	4	5	6	7
Змістовий модуль 1. Введення в знакові системи						
1	Тема 1. Лекція 1 Поняття знакової системи...	2	2			
2	Тема 2. Символ та образ у знаку / логотипі.	16		16		

	Практичні роботи 1, 2, 3					
3	Самостійна робота	10				10
4	МКР	2			2	
	<i>Разом</i>	30	2	16	2	10

Змістовий модуль 2. Шрифт як знакова система						
5	Тема 3. Поняття шрифту. Письмо й писемність. Практична робота 4	4		4		
	Самостійна робота	1				1
6	Тема 4. Функції та характеристики шрифтів. Тема 5. Шрифт в логотипі. Практична робота 5	8		8		
7	Самостійна робота	4				4
8	Тема 6. Шрифтова композиція, шрифтовий знак Практична робота 6	6		6		
9	Самостійна робота	2				2
10	МКР	2			2	
	<i>Разом</i>	27		18	2	7

Змістовий модуль 3. Знакові системи засобами комп'ютерної графіки						
	Тема 7. Лекція 2 Ознайомлення з програмами для векторної та растрової графіки	2	2			
	Тема 8. Ознайомлення з Adobe Illustrator. Практична робота 7	4		4		
	Самостійна робота	2				2
	Тема 9. Робота з модульними системами. Практичні роботи 8, 9	8		8		
	Тема 10. Ознайомлення з набірними шрифтами Практичні роботи 10, 11, 12	12		12		
	Самостійна робота	2				2

	Тема 11. Робота з геометричними фігурами, об'єктами та лініями. Самостійна робота	4				4
	Тема 12. Засоби передачі об'єму та простору. Практичні роботи 13, 14	8		8		
	Самостійна робота	2				2
	Тема 13. Дуплікація зображень в Adobe Illustrator. Самостійна робота	4				4
	Тема 14. Підсумкові результати. Практична робота 15	4		4		
	МКР	2			2	
	Разом	54	2	36	2	14
Змістовий модуль 4. Піктографія як знакова система						
	Тема 15. Піктографія: виникнення, розвиток, нове... Тема 16. Властивості серії знаків Практична робота 16	8		8		
	Самостійна робота	5				5
	Тема 17. Модульно-геометрична система побудови... Практична робота 17	6		6		
	Самостійна робота	2				2
	МКР	2			2	
	Разом	23		14	2	7
Змістовий модуль 5. Знакові системи в айдентиці						
	Тема 18. Поняття бренду і брендингу. Тема 19. Візуальні вимоги до знаку / логотипу. Тема 20. Парасолевий бренд. Серія знаків / логотипів. Тема 21. Динамічна та генеративна айдентика. Практична робота 18	14		14		
	Самостійна робота	8				8
	МКР	2			2	
	Разом	24		14	2	8
Змістовий модуль 6. Візуальна комунікація засобами знакової графіки						
14	Тема 22. Поняття візуальної комунікації, візуального висловлювання. Практична робота 19	12		12		
15	Самостійна робота	8				8
18	МКР	2			2	
19	Разом	22		12	2	8
20	Усього	180	4	110	12	54

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Введення в знакові системи Тема

1. Лекція 1. Поняття знакової системи.

Роль, функція та реалізація знакових систем в історії людської цивілізації та в сучасному світі.

Наука про знакові системи та її підрозділи: семіотика, семантика, прагматика.

Візуальні знакові системи як засіб комунікації.

Відкриті та закриті знакові системи.

Базові аспекти проектування знаків та знакових систем – зміст, функція, форма.

Їхній зв'язок та взаємний вплив. Трикутник Фреге.

Денотат, коннотат. Поняття конвенційності.

Основні сфери застосування знакових систем в дизайні – письмо / шрифт, піктографія, айдентика.

Тема 2. Символ та образ у знаку / логотипі. Семантика, функція, форма.

Типологія знаків за способом передачі інформації (за Ч.С. Пірсом): іконічний, індексальний, символічний / асоціативний знаки. Їхні комунікативні властивості, призначення та застосування в графічному дизайні.

Практична робота 1. Буква-образ. Поєднання образу істоти / предмету / явища / відчуття з першою літерою його назви.

Практична робота 2. Слово-образ. Поєднання образу істоти / предмету / явища / відчуття з його назвою.

Практична робота 3. Іконічний, індексальний та асоціативний знаки на тему спільного образу.

Змістовий модуль 2. Шрифт як знакова система

Тема 3. Поняття шрифту. Письмо й писемність: походження, розвиток, види письма. Фонетичне письмо. Алфавіт. Латиниця та кирилиця. Поняття графеми. Прописні та рядкові літери. Конструкція, анатомія літер. Закономірності шрифту.

Практична робота 4. Геометрія літер, їхній зв'язок з архетипічними формами. Виконання власного імені та прізвища за допомогою відповідних архетипічних форм / геометричних фігур, відповідних літерам. Маси, пропорції, ритміка, інтервали

Тема 4. Функції, властивості та характеристики шрифтів. Класифікація. Текстові та акцидентні шрифти, вимоги та базові аспекти застосування. Поняття шрифтової пари. Принципи поєднання шрифтів.

Тема 5. Шрифт в логотипі, його характеристики, особливості та вимоги. Прийоми та інструменти роботи зі шрифтом в логотипі. Перетворення напису на логотип.

Практична робота 5. Особистий логотип (ім'я, прізвище). Шрифтове вирішення

- засобами набірної шрифту (типографічне)
- засобами письма / малювання (леттерінг)

Тема 6. Шрифтова композиція, шрифтовий знак: перетворення літер на знакову форму. Стиль, виразні засоби, інструменти

Практична робота 6. Монограма. Особистий знак з ініціалів (ім'я, прізвище).

Змістовий модуль 3. Знакові системи засобами комп'ютерної графіки

Тема 7. Лекція 2 (2 год.). Ознайомлення з програмами для векторної та растрової графіки (Adobe Illustrator та Photoshop). Особливості, відмінності, можливості та доцільність використання. Базові інструменти інтерфейсу.

Тема 8. Ознайомлення з можливостями програмами для векторної графіки Adobe Illustrator. Основні налаштування, інструментарій, принцип роботи з палетками Безье, побудова складних фігур, опорні точки тощо.

Практична робота 7 (4 год). Знайти растрове (фото) зображення листка клена гостролистого, помістити його у файл Ai, та обвести безперервним векторним контуром за допомогою інструмента "перо". Зображення розфарбувати – залити кольором або градієнтом, показати прожилки.

Самостійна робота 1. За допомогою програми Adobe Illustrator виконати чотири абстрактних композиції, з простих геометричних фігур, ліній та розташувати їх у форматі А4

- 1 - статична чорнобіла, відкритого типу
- 2 - статична чорнобіла, закритого типу
- 3 - динамічна чорнобіла, з чітко визначеним композиційним центром
- 4 - динамічна чорнобіла, з чітко визначеним напрямком руху

Тема 9. Робота з модульними системами, практичне використання принципів комбінаторики

Практична робота 8. За допомогою програми Adobe Illustrator виконати модульногеометричну побудову знаку (одного з раніше розроблених концептів – на вибір) з уточненням / оптимізацією форм та пропорцій.

Практична робота 9. За допомогою програми Adobe Illustrator виконати серію піктограм з використанням тих самих елементів на базі єдиної модульної сітки (на основі раніше розробленого концепту або нові).

Тема 10. Ознайомлення з набірними шрифтами та засобами їх використання у програмі Adobe Illustrator.

Практична робота 10. Виконати у програмі Adobe Illustrator чотири композиції за темою "Літера образ" (на основі раніше розроблених концептів або нові). Розмістити на форматі А4.

Самостійна робота 2. За допомогою програми Adobe Illustrator розробити композицію з простих геометричних фігур, ліній та плям, що передає певний емоційний стан (радість, щастя, біль тощо)

Практична робота 11. Виконати у програмі Adobe Illustrator дві композиції за темою "Слово образ" (на основі раніше розроблених концептів або нові) – 1) на основі використання набірних шрифтів та 2) на основі леттерінгу (мальованих літер або трансформованих у векторі літер набірнього шрифту) та векторної графіки. Розмістити кожен на форматі А4.

Практична робота 12. За допомогою програми Adobe Illustrator виконати 2 власні монограми із перших літер свого імені та прізвища (кирилиця та латиниця), на основі раніше розроблених концептів або нові, з використанням набірних шрифтів, переведених у вектор.

Тема 11. Робота з геометричними фігурами, об'єктами та лініями у програмі Adobe Illustrator.

Самостійна робота 3. За допомогою програми Adobe Illustrator та простих геометричних фігур, ліній та плям розробити дві композиції, що демонструють контраст та нюанс

Самостійна робота 4. За допомогою програми Adobe Illustrator та простих геометричних фігур, ліній та плям розробити композицію що відображає ритм

Тема 12. Засоби передачі об'єму та простору у програмі Adobe Illustrator.

Практична робота 13. За допомогою програми Adobe Illustrator розробити графічну композицію за темою "Ілюзія"

Самостійна робота 5. За допомогою програми Adobe Illustrator та простих геометричних фігур, ліній та плям розробити просторову композицію

Практична робота 14. За допомогою програми Adobe Illustrator розробити графічну ОБ'ЄМНО-ПРОСТОРОВУ композицію за темами: "Місто" "Техно" "Еко" – на вибір

Тема 13. Дуплікація зображень в програмі Adobe Illustrator. Робота з безшовними текстурами. Побудова паттернів

Самостійна робота 6. За допомогою програми Adobe Illustrator розробити орнаментальну текстуру (паттерн), продемонструвати її відповідність технічним вимогам

Самостійна робота №7. Намалювати в програмі Adobe Illustrator міфічну тварину з використанням орнаментальних текстур (паттернів) та маскування для паттернів

Тема 14. Підсумкові результати застосування можливостей та інструментів програми Adobe Illustrator

Практична робота 15. Виконати у програмі Adobe Illustrator знаково-шрифтовий плакат на тему "Моє звернення до світу", 2 варіанти (на основі раніше розроблених концептів або нові) у форматі А3.

Змістовий модуль 4. Піктографія як знакова система

Тема 15. Піктографія: виникнення, розвиток, нове дихання в сучасному світі. Сфери застосування, властивості, характер та спосіб передачі інформації. Поняття ідеограми. Піктограми як приклад іконічного та індексального типів знаків.

Тема 16. Властивості серії знаків, засоби поєднання. Серійне проектування знаків. Модульна сітка. Комбінаторика як базовий принцип формування піктографічної системи на прикладі піктографії олімпійських ігор.

Практична робота 16. Розробка серії піктограм (8-10 одиниць) на базі єдиної модульної сітки, із застосуванням принципу комбінаторики.

Тема 17. Технічні аспекти побудови знаку. Модульно-геометрична система як засіб універсалізації підходу до знакової графіки. Визначення модулю. Вимоги

Практична робота 17. Модульно-геометрична побудова знаку за раніше розробленим концептом (монограма, буква-образ).

Змістовий модуль 5. Знакові системи в айдентиці

Тема 18. Поняття бренду і брендингу. Застосування, ролі, функції та властивості знаків в системах візуальної ідентифікації (айдентика, візуальний брендинг) – фірмовий знак, логотип, фірмовий блок. Зв'язок, взаємодія та взаємна залежність продукту, вербального знаку (нейм) та візуального знаку /логотипу в брендингу, вибір типів знаків та способів їх використання.

Тема 19. Візуальні вимоги до знаку / логотипу як базового елементу візуальної ідентифікації. Система критеріїв Пола Ренда.

Тема 20. Парасолевий бренд, його структура та підходи до формування. Серія знаків / логотипів материнської компанії / холдингу та дочірніх компаній / структурних підрозділів, принципи їх проектування, формування концепції взаємозв'язку між ними, об'єднуючі та диференціюючі фактори.

Тема 21. Сучасні тенденції в айдентиці. Динамічна та генеративна айдентика, їхні функції, особливості та принципи формування. Роль та місце знаку / логотипу в динамічній айдентиці. Графічні трансформації. Поліваріантність

Практична робота 18. Динамічна система айдентики на прикладі довільно вибраного знаку / логотипу та розвитку його варіативності (дорівнює 3 вправам).

Змістовий модуль 6. Візуальна комунікація засобами знакової графіки
Тема 22. Поняття візуальної комунікації, візуального висловлювання, візуальної мови. Можливості знакової графіки у візуальному висловлюванні, поєднання в ньому текстових та символічних / образних елементів. Передача змісту, ідеї та емоції. Точність висловлювання. Візуальне та ментальне сприйняття.

Практична робота 19. Знаково-шрифтовий плакат на тему «Моє звернення до світу».
 Формат А3

6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Таблиця для розрахунку максимальної кількості рейтингових балів

Вид діяльності	Макс	ЗМ 1		ЗМ 2		ЗМ 3		ЗМ 4		ЗМ 5		ЗМ 6	
студента	им ал ьн а кіл ькі ст ь ба лів за од ин иц ю	Кіль кість один иць	М а к с и м а л ь н а к і л ь к і с т ь б а л і в	Кіль кість один иць	М а к с и м а л ь н а к і л ь к і с т ь б а л і в	Кіль кість оди ниц ь	М ак с и м ал ь н а к іль к і ст ь ба лі в	Кіль кість оди ниц ь	М а к с и м а л ь н а к і л ь к і с т ь б а л і в	Кіль кість оди иць	М а к с и м а л ь н а к і л ь к і с т ь б а л і в	Кіль кість один иць	М а к с и м а л ь н а к і л ь к і с т ь б а л і в
Відвідування лекцій	1	1	1	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-
Відвідування практичних занять	1	8	8	9	9	18	18	7	7	7	7	6	6
Робота на практичному занятті	10	8	80	9	90	18	180	7	70	7	70	6	60

Виконання завдань для самостійної роботи	5	10	50	7	35	14	70	7	35	8	40	8	40
Разом		-	139	-	134	-	269	-	112	-	117	-	106
Максимальна кількість балів: 877													
Розрахунок коефіцієнта: 877 : 100 = 8,77													

Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

№	Тема	Зміст завдання	Кіл. год.	Академічний контроль	Бали
1.	Буква-образ	Поєднання образу істоти / предмету / явища / відчуття з першою літерою його назви	2	модульний контроль	10

2.	Слово-образ	Поєднання образу істоти / предмету / явища / відчуття з його назвою.	2	модульний контроль	10
3.	Типи знаків	Іконічний, індексальний та асоціативний знаки на тему спільного образу.	6	модульний контроль	30

Усього			10		50
---------------	--	--	-----------	--	-----------

1.	Геометрія літер	Виконання власного імені та прізвища за допомогою відповідних архетипічних форм / геометричних фігур, відповідних літерам. Маси, пропорції, ритміка, інтервали	1	модульний контроль	5
2.	Особистий логотип	Шрифтове вирішення власного імені й прізвища - засобами набірної шрифту (типографічне) - засобами письма / малювання (леттерінг)	4	модульний контроль	20
5.	Монограма	Особистий знак з ініціалів (ім'я, прізвище).	2	модульний контроль	10

Усього			7		35
---------------	--	--	----------	--	-----------

1.	Самостійна робота 1	За допомогою програми Adobe Illustrator виконати чотири абстрактних композиції, з простих геометричних фігур, ліній та розташувати їх у форматі А4 1 - статична чорнобіла, відкритого типу 2 - статична чорнобіла, закритого типу 3 - динамічна чорнобіла, з чітко визначеним композиційним центром 4 - динамічна чорнобіла, з чітко визначеним напрямком руху	2	модульний контроль	10
2.	Самостійна робота 2	За допомогою програми Adobe Illustrator розробити композицію з простих геометричних фігур, ліній та плям, що передає певний емоційний стан (радість, щастя, біль тощо)	2	модульний контроль	10
3.	Самостійна робота 3	За допомогою програми Adobe Illustrator та простих геометричних фігур, ліній та плям розробити дві композиції, що демонструють контраст та нюанс	2	модульний контроль	10
4.	Самостійна робота 4	За допомогою програми Adobe Illustrator та простих геометричних фігур, ліній та плям розробити композицію що відображає ритм	2	модульний контроль	10
5.	Самостійна робота 5	За допомогою програми Adobe Illustrator та простих геометричних фігур, ліній та плям розробити просторову композицію	2	модульний контроль	10
6.	Самостійна робота 6	За допомогою програми Adobe Illustrator розробити орнаментальну текстуру (паттерн), продемонструвати її відповідність технічним вимогам	2	модульний контроль	10
7.	Самостійна робота 7	Намалювати в програмі Adobe Illustrator міфічну тварину з використанням орнаментальних текстур (патернів) та маскування для патернів	2	модульний контроль	10
Усього			14		70
1.	Серія піктограм	Розробка серії піктограм (8-10 одиниць) на базі єдиної модульної сітки, із застосуванням принципу комбінаторики	5	модульний контроль	25

2.	Модульногеометрична побудова знаку	Модульно-геометрична побудова знаку за раніше розробленим концептом (монограма, буква-образ).	2	модульний контроль	10
<i>Усього</i>			7		35
1.	Динамічна системи прикладі довільно розвитку його	система Створення динамічної айдентики айдентики на вибраного знаку / логотипу та варіативності	8	модульний контроль	40
<i>Усього</i>			8		40
1.	Моє звернення до світу	Створення знаково-шрифтового плакату на тему «Моє звернення до світу». Формат А3	8	модульний контроль	40
<i>Усього</i>			8		40
<i>Разом за навчальним планом</i>			54		230

6.2. Критерії оцінювання рівня виконання завдань для самостійної роботи:

- 5** виявлення творчого підходу та ініціативності; висока якість виконання; повнота обсягу та своєчасність виконання; виявлення творчого підходу
- 4** виконання завдання з деякими помилками; повнота обсягу та своєчасність виконання
- 3** недостатньо виявлено самостійність, ініціативу у процесі вирішення навчальних задач; недостатня кількість виконаних завдань; своєчасна здача виконаних завдань; неповна кількість виконаних завдань з суттєвою кількістю помилок
- 2** несвоєчасне та несамостійне виконання завдань; ставлення студента до виконання завдань недостатньо відповідальне; мала кількість виконаних завдань з великою кількістю помилок
- 1** несвоєчасне та несамостійне виконання завдань; безвідповідальне ставлення студента до виконання завдань

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 технічними прийомами.

У комплексі модуль включає бали за поточну роботу студента на практичних заняттях та виконання самостійної роботи, наданих у вигляді, відповідному завданню (виконані вручну роботи – на якісному папері ф. А3/А4, в належних матеріалах; виконані в цифровому вигляді – в коректних файлах формату pdf).

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці:

Критерії оцінювання	К-ть балів
- виконав в зазначений термін і на високому рівні весь обсяг роботи, відповідно до програми курсу; - володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні; - 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	21 – 25
- 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
- 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
- завдання виконано в неповному обсязі, з помилками, неохайно, подані на перевірку не своєчасно, не містили усіх необхідних елементів, визначених програмою курсу; - 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; - ставлення студента до навчання недостатньо відповідальне	9 – 12
- завдання виконано в неповному обсязі, у процесі їх виконання виявлено чимало помилок; неохайно, подані на перевірку не своєчасно, не містили усіх необхідних елементів, визначених програмою курсу; - студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, навичок, виявив неготовність грамотно і самостійно планувати й організовувати навчання; ставлення студента до навчання недостатньо старанне та відповідальне	5 – 8
- завдання не виконані; - студент виявив незадовільний рівень знань, умінь; невміння послідовно, грамотно і самостійно планувати й організовувати 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;	1 – 4
- ставлення студента до виконання завдань вирізняється безвідповідальністю	

6.4. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною	Значення оцінки
-------------------	----------------------	-----------------

	шкалою	
A	90-100	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34	Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «ЗНАКОВІ СИСТЕМИ В ДИЗАЙНІ»

19

Навчально-методична картка дисципліни «Знакові системи в дизайні»

Разом: 180 год., лекц. – 4 год., практич. з. – 110 год., сам. р. – 54 год., модуль. контроль – 12 год.

Таблиця 7

Назва модулю, кількість балів	ЗМ 1 - 139 балів Введення в знакові системи					ЗМ 2 - 134 балів Шрифт як знакова система				ЗМ 3 - 269 балів Знакові системи засобами комп'ютерної графіки							
	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-18	19	20-21	22-24	25-27	28-29	30-32	33-34	35-36
Лекції, пр.з.																	
Дати																	
Теми лекцій	Поняття знакової системи. Роль, функція та реалізація знакових систем в історії людської цивілізації та в сучасному світі.									Ознайомлення з програмами для векторної та растрової графіки							

Теми практичних занять		Символ та образ у знаку / логотипі	Практична робота 1	Практична робота 2	Практична робота 3	Поняття шрифту. Письмо й писемність. Практична робота 4	Функції та характеристики шрифтів	Шрифт в логотипі. Практична робота 5	Шрифтова композиція, шрифтовий знак Практична робота 6		Ознайомлення з Adobe Illustrator Практична робота 7	Робота з модульними системами. Практичні роботи 8, 9	Ознайомлення з набірними шрифтами Практичні роботи 10, 11, 12	Робота з геометричними фігурами, об'єктами та лініями.	Засоби перерахунок площ. Практичні роботи 13, 14	Діаграми в Adobe Illustrator	Підсумкові результати. Практична робота 15
Практ. завд.			16 б.	16 б.	48 б.	10 б.		50 б.	30 б.		20 б.	40 б.	60 б.		40 б.		20 б.
Сам. робота			10 б.	10 б.	30 б.	5 б.		20 б.	10 б.		10 б.		10 б.	20 б.	10 б.	20 б.	
Види поточного контролю	Модульний контроль 1						Модульний контроль 2					Модульний контроль 3					

Назва модулю, кількість балів	ЗМ 4 - 112 балів Піктографія як знакова система			ЗМ 5 - 117 бали Знакові системи в айдентиці				ЗМ 6 - 106 балів Візуальна комунікація засобами знакової графіки
Лекції, пр.з.	37-38	39-41	42-43	44-45	46-47	48	49-50	51-56
Дати								
Теми лекцій								
Теми практичних занять	Піктографія: виникнення, розвиток, нове...	Властивості серії знаків Практична робота 16	Модульногеометрична система побудови... Практична робота 17	Поняття бренду і брендингу	Візуальні вимоги до знаку / логотипу	Парасольовий бренд. Серія знаків / логотипів	Динамічна та генеративна айдентика. Практична робота 18	Тема 22. Поняття візуальної комунікації, візуального висловлювання. Практична робота 19
Практ. завд.		40 б.	30 б.			20 б.	50 б.	60 б.
Сам. робота	10 б.	15 б.	10 б.	5 б.	10 б.	5 б.	20 б.	40 б.
Види поточ. контролю	Модульний контроль 4			Модульний контроль 5				Модульний контроль 6
ПМК	877 балів (коефіцієнт 8,77)							

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

- Основні (базові):** 1. Алексіс Л. Бойлен – Візуальна культура– «ArtHuss» , 2021. – 208с., ISBN: 978-617-7799-65-7
2. Адамс Шон. Як дизайн спонукає нас думати. — «ArtHuss», 2022. – 256с., ISBN: 978-617-8025-39-7
3. Гевін Емброуз, Ніл Леонард Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень – «ArtHuss» , 2019. – 192с., ISBN: 978-617-7799-00-8
4. Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова – «ArtHuss» , 2019. – 192с., ISBN: 978-966-97860-9-8
5. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс Графічний дизайн. Нові основи – «ArtHuss» , 2020. – 264с., ISBN: 978-617-7799-13-6 6. Йоганнес Іттен Наука дизайну та форми. – «ArtHuss», 2021 – 136с., ISBN: 978-617-8025-02-1
7. Синєпупова Н. Композиція. Тотальний контроль. – «ArtHuss», 2019 – 240с., ISBN: 978-617-7799-26-8

Додаткові:

8. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник / В.Я. Даниленко. – Х.: ХДАДМ, 2003. – 320 с.
9. Даниленко В.Я. Основи дизайну: підручник / В.Я. Даниленко. – Харків: ХДАДМ, 2003.
10. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М.Я. Куленко. – К.: Кондор, 2007 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 229).
11. 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>
12. Яковлев М.І. Композиція + геометрія, – «Каравела», 2007. – 243с., ISBN: 966-8019-67-9
13. Яковлев М.І. Основи формування професійного мислення художників графічного дизайну // Технічна естетика і дизайн: міжвідомчий науково-технічний збірник / Відп. ред. М.І. Яковлев. - К.: Віпол, 2004. - Вип. 3-4. - С. 181-185.

