

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І АРХІТЕКТУРИ**

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
ВИКЛАДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА МУЛЬТИМЕДІЙНА
ТИПОГРАФІКА»
(СПЕЦКУРС)**

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»

Київ - 2025

Методичні рекомендації викладання до спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» навчальної дисципліни «Шрифт і типографіка» напряму підготовки 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» / Упорядник Д. С. Стадниченко. НАОМА, 2025. – 20 с.

Методичні рекомендації підготовлені на основі робочої програми спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» з дисципліни «Шрифт і типографіка» для магістрів спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» як вибіркова компонента освітньої програми кафедри дизайну НАОМА.

Укладач: Стадниченко Д. С, старший викладач кафедри дизайну, здобувач наукового ступеня доктора мистецтв НАОМА.

Рекомендовано до друку кафедрою дизайну НАОМА (протокол № 7 від 15 грудня 2025 року).

ВСТУП

Методичні рекомендації з викладання спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» розроблені для студентів спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» й доповнюють навчальну дисципліну «Шрифт і типографіка». Вони спрямовані на керівництво навчальним процесом та поглиблене формування професійних компетентностей у галузі сучасної цифрової типографіки.

Спецкурс охоплює вивчення мультимедійних, кінетичних, інтерактивних типографічних рішень та інтеграцію шрифту з VR/AR-технологіями. Він є важливою складовою підготовки майбутніх графічних дизайнерів, митців та фахівців з візуальних комунікацій, розширюючи базові знання дисципліни «Шрифт і типографіка».

Методичні рекомендації дозволять студентам системно й послідовно опанувати експериментальні підходи типографічного проектування у цифрових середовищах. Особлива увага приділяється новітнім методам роботи з анімацією та мультимедіа (Adobe, Cinema 4D, Figma, FontLab тощо).

Мета спецкурсу полягає у набутті навичок роботи зі шрифтом в сучасних цифрових форматах, розвитку експериментального мислення та креативних дизайнерських практик студентів НАОМА.

Методичні рекомендації стануть цінним ресурсом для студентів і викладачів, допоможуть покращити якість професійної підготовки, посилити творчий потенціал та сприяти ефективному викладанню мультимедійної типографіки в контексті розвитку сучасної української візуальної культури.

1. МЕТА І ЗМІСТ СПЕЦКУРСУ «ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА МУЛЬТИМЕДІЙНА ТИПОГРАФІКА»

Експериментальна мультимедійна типографіка є важливою складовою сучасної візуальної комунікації, поєднуючи знання класичної типографіки з можливостями цифрових і мультимедійних технологій.

Сучасна типографіка спрямована на інтеграцію шрифту в цифрові та інтерактивні середовища, використовуючи кінетику, анімацію і технології віртуальної та доповненої реальності. Особлива увага приділяється експериментальним та новаторським підходам у формуванні шрифтових композицій.

Кожен мультимедійний проєкт вимагає творчого підходу й аналізу сучасних трендів, технічних особливостей та інструментів реалізації, зокрема у програмах Adobe, Figma, Cinema4D, Unity VR/AR, FontLab.

Тому перед створенням мультимедійних типографічних композицій проводяться комплексні дослідження сучасних трендів, особливостей сприйняття аудиторії та можливостей технологічної реалізації цифрових медіа. При цьому дизайнери прагнуть обрати оптимальні засоби та найсучасніше програмне забезпечення.

Спецкурс «Експериментальна мультимедійна типографіка» є складовою частиною навчальної дисципліни «Шрифт і типографіка» спеціальності «Образотворче мистецтво та реставрація», розширюючи професійні компетенції у сфері інтеграції шрифту в сучасний цифровий, віртуальний та інтерактивний контент.

Зміст спецкурсу визначається нормативними документами у сфері digital-дизайну, з урахуванням сучасних мистецьких і наукових концепцій мультимедійного типографічного проєктування, опираючись на закони захисту авторських прав відповідно до національних і світових стандартів.

Мета курсу: сформувати у майбутніх спеціалістів поглиблені знання та практичні навички у сфері експериментальної

мультимедійної типографіки, інтеграції кінетичних, інтерактивних та VR/AR-рішень в цифрові середовища. Засвоєння теоретичних положень спецкурсу доповнюється практичними завданнями, що забезпечує комплексний підхід до вивчення сучасних цифрових технологій типографічного проєктування.

Завдання курсу:

- ознайомити майбутніх фахівців з основами експериментальної мультимедійної типографіки;
- навчити використовувати кінетичні, інтерактивні та VR/AR-технології у типографічному дизайн-проєктуванні;
- надати поглиблені знання про цифрові методи створення рухомих і адаптивних шрифтових композицій;
- сформувані навички роботи з сучасними цифровими інструментами та мультимедійними платформами;
- розвивати експериментальне мислення та здатність створювати новаторські шрифтові рішення у цифрових медіа.

В галузі експериментальної мультимедійної типографіки студенти повинні здобути навички створення шрифтових композицій із застосуванням цифрових технологій, що сприятиме професійному зростанню і розвитку креативності.

Мати уяву:

- про основні теоретичні і методологічні платформи в галузі шрифтового мистецтва та типографіки в Україні і за кордоном.

Знати:

- принципи створення мультимедійних композицій;
- цифрові інструменти для кінетичної, інтерактивної, VR/AR-типографіки;
- методи аналізу сучасних цифрових шрифтових рішень;
- техніки проєктування мультимедійних типографічних проєктів;
- властивості інтеграції шрифту в цифрові середовища.

Вміти:

- визначати і описувати шрифтові гарнітури та типографічні композиції;
- визначати і описувати художні, стилістичні та технологічні особливості шрифтів;

- складати план проектування і підбрати відповідні методики для створення нових шрифтових гарнітур;
- створювати мультимедійні типографічні композиції;
- визначати і описувати художні й цифрові особливості мультимедійних шрифтів;
- складати концепцію цифрового проєкту і вибрати відповідні інструменти його реалізації;
- проєктувати інтерактивні, кінетичні та VR/AR типографічні рішення;
- адаптувати шрифтові композиції для різних цифрових платформ і медіа;
- здійснювати цифровий експорт і підготовку шрифтів до використання в цифрових середовищах;
- аналізувати сучасні цифрові типографічні проєкти, проводити їхню атрибуцію та експертизу;
- дотримуватись правил роботи з цифровим обладнанням і технікою безпеки.

Теми практичних занять визначено з урахуванням необхідності формування у студентів комплексних навичок мультимедійного типографічного проєктування та інтеграції цифрових шрифтів у сучасні медіа.

Контроль знань, окрім екзаменаційного перегляду, здійснюється за результатами експрес-аналізу після кожної теми, практичних і лабораторних завдань, а також фінального мультимедійного проєкту наприкінці спецкурсу.

Самостійну роботу розраховано на такі види діяльності: дослідження сучасних цифрових типографічних проєктів, відвідування тематичних онлайн-ресурсів, опрацювання мультимедійних матеріалів та розробка власного експериментального типографічного проєкту.

У процесі навчання студенти повинні отримати як теоретичне розуміння сучасних напрямів мультимедійної типографіки, так і практичні навички проєктування інтерактивних, кінетичних та VR/AR типографічних композицій з використанням сучасного програмного забезпечення.

Актуальними завданнями спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» є оволодіння сучасним професійним підходом до створення мультимедійних і цифрових типографічних проєктів, засвоєння теоретичних положень та формування чіткого уявлення про специфіку мультимедійної роботи сучасного графічного дизайнера. Фахова підготовка майбутніх спеціалістів є важливою для нашої держави, адже мультимедійна типографіка займає одне з ключових місць у сучасній візуальній культурі, забезпечуючи високий рівень естетики і креативності у цифрових комунікаціях.

Методичні рекомендації виконані згідно з планом науково-методичної роботи кафедри дизайну НАОМА. Зміст спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» визначається нормативними документами з графічного дизайну та образотворчого мистецтва, виходячи з новітніх науково-методологічних концепцій візуальної комунікації, спирається на базові документи національного законодавства, а також міжнародні конвенції та стандарти.

Серед загальних праць з експериментальної мультимедійної типографіки слід виокремити методичні рекомендації та видання, які надають відомості про цифрові та мультимедійні технології створення шрифтів, роботу з кінетичною й інтерактивною типографікою. Загальні питання методів та сучасних тенденцій мультимедійно-типографічного дизайну викладені у працях Б. Брауні (Barbara Brownie) [1], М. Вулмана (Matt Woolman) [5], М. Хілнера (Matthias Hillner) [4].

Питаннями типографіки займалися такі дизайнери, як Е. Байром (Andrew Byrom) [2], автор експериментів з просторового формоутворення літер; З. Ліберман (Zachary Lieberman) [7], медіахудожник, що працює з типографікою в AR; О. Снарський [3], чия робота з просторовими літерами передувала сучасним цифровим технологіям.

Так, у навчальних посібниках і монографіях Е. Лаптон [16], Д. Джурі [14] та Е. Рудера [22] викладено наукові основи та загальні принципи типографічного дизайну, висвітлено питання про різні стилі шрифтів, їх історичне походження та сучасні

тенденції. Дослідженнями проблем теорії та методології шрифтового мистецтва займалися також такі відомі експерти, як Р. Кінрос [15] та С. Морісон [16], що приділяли увагу науково-технічному дослідженню типографіки та її впливу на візуальну комунікацію.

Отже, аналіз наукових досліджень цих фахівців показав, що професійна діяльність шрифтового дизайнера визначається не тільки його практичною майстерністю, але й рівнем теоретичної підготовки.

Запропонована методична розробка теоретичних та практичних завдань зі спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» для спеціалізації «Образотворче мистецтво та реставрація» відповідає сучасним потребам фахової підготовки, дозволяючи студентам здійснювати проектування типографічних композицій із застосуванням сучасних технологій візуальних комунікацій.

Важливими принципами мультимедійної типографіки є загальні методичні вимоги, до яких належать: точність цифрового відтворення форми літер, чітке розмежування між функціональними та експериментальними типографічними рішеннями, можливість подальших змін та визначення меж мультимедійних втручань.

Як зазначається в одному зі згаданих вище видань, «...Експериментувати завжди хочеться, і шкода, що такі «лабораторні» роботи так обмежені в кількості та сміливості. Типографіка сьогодні потребує не стільки інспірацій чи відродження, скільки дослідження...». [16, с. 4]

2. ОРГАНІЗАЦІЯ ТА КЕРІВНИЦТВО ПРАКТИЧНОЮ РОБОТОЮ ДИСЦИПЛІНИ

Практичні роботи є важливою та необхідною частиною академічної освіти зі спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка», а також обов'язковою складовою навчально-виховного процесу. Тематичний зміст і структуру практичних

завдань визначають навчальні програми й методичні матеріали, розроблені для навчально-творчої майстерні графічного дизайну з дисциплін «Шрифт і типографіка», «Проектування шрифту», «Основи типографіки» і «Мистецтво шрифту».

Практичні завдання зі спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» є специфічною формою організації навчальної роботи студентів, передбачаючи обов'язковий мультимедійний практикум. Тут органічно поєднуються мета, зміст, цифрові засоби і методичні прийоми. Засвоєння теоретичних положень програми доповнюється експериментальною практичною роботою.

Основною метою практичних робіт зі спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» є закріплення теоретичних знань з цифрових технологій на практиці та формування у студентів базових умінь і навичок створення інтерактивних та мультимедійних типографічних композицій.

З другого курсу студенти опановують інструменти створення та обробки шрифтів, засоби цифрової типографіки, вчать аналізувати історичні шрифти, створювати набірні елементи, розробляти власні шрифти і типографічні макети.

На третьому курсі студенти здобувають практичні навички у розробці засобів візуальної комунікації, виконують проектні завдання з оформлення творів дизайну й створення рекламної графіки, розробляють макети для друкованих та цифрових медіа, готують проектні презентації.

На четвертому курсі студенти досліджують сучасну типографічну практику, створюють авторські шрифтові гарнітури, виконують комплексні типографічні проекти. Підсумковим результатом навчання стає дипломна робота для здобуття ступеня бакалавра.

На першому курсі магістратури завданням педагогів є сформулювати у майбутніх спеціалістів практичні навички у сфері дослідження, розробки та реалізації шрифтів і типографічних рішень на основі відповідної теоретичної підготовки.

На другому курсі магістратури студенти зосереджуються на виконанні комплексних завдань із застосуванням професійних

графічних редакторів для розробки текстових шрифтів, аналізують і модернізують історичні зразки, створюють варіативні шрифтові гарнітури для різних сфер застосування.

Практичні роботи «Експериментальної мультимедійної типографіки» несуть важливий дидактичний і формотворчий вплив, вони привчають студентів самостійно експериментувати з мультимедійними шрифтовими формами, якісно презентувати свої творчі ідеї, уважно ставитись до оновного повідомлення проєкту, відповідально взаємодіяти з цифровими медіа-технологіями. Студенти здобувають навички індивідуальної та групової роботи, формують почуття професійної гідності, значущості й навчаються дотримуватись етичних норм мультимедійного типографічного дизайну.

З огляду на специфіку спецкурсу, викладач має право самостійно формувати систему практичних завдань, адаптуючи її для ефективного засвоєння студентами мультимедійних, інтерактивних та VR/AR-технологій у сфері типографічного дизайну. Усі практичні роботи поділяються на навчальні (експериментально-пошукові) та авторські мультимедійні проєкти.

Навчальні роботи спецкурсу виконуються під керівництвом викладача, який пояснює технологію й демонструє зразки завдань, який керується основною метою завдань – закріпити базові навички мультимедійної типографіки. Викладач контролює виконання й аналізує отримані результати.

Практичні завдання спецкурсу орієнтовані на реальні умови роботи графічного дизайнера у сфері мультимедійної типографіки. Підсумкові роботи є контрольними й виконуються максимально самостійно наприкінці семестру. Студенти презентують отримані результати викладачеві та відповідній комісії.

Зміст спецкурсу враховує подальшу професійну діяльність студентів з мультимедійної типографіки у сучасних формах образотворчого мистецтва, графічному дизайні та візуальних маркетингових комунікаціях у дослідницької і викладацької діяльності. Програма «Експериментальна мультимедійна типографіка» визначає ключові практичні завдання. Викладач

самостійно формує їх послідовність, зміст і види, а також план виконання.

Важливою умовою ефективного засвоєння знань студентами зі спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» є правильно визначена дидактична мета занять. Кожна практична робота має конкретні цілі й завдання: закріплення нових знань, їх узагальнення, поглиблення, формування мультимедійних навичок та застосування отриманого досвіду. Викладач обов'язково акцентує увагу студентів на меті і значенні кожної роботи перед її виконанням.

Обов'язковою умовою практичних завдань зі спецкурсу є ведення студентами робочого зошита – «Щоденника дизайнера». У ньому студенти фіксують інформацію про сучасні мультимедійні типографічні рішення, описують етапи розробки та реалізації власних цифрових проєктів, записують рекомендації з подальшого використання створених матеріалів. Наприкінці семестру студент узагальнює записи та вносить їх до проєктної документації, яка затверджується викладачем і студентом.

Методика спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» безпосередньо пов'язана з іншими напрямками образотворчого мистецтва і дизайну — графічним дизайном, веб-дизайном, діджитал-мистецтвом, комп'ютерною графікою, історією візуальної культури, психологією сприйняття, інформатикою та сучасними інтерактивними технологіями. Це дозволяє формувати зміст курсу у широкому, інтегрованому й багатокomпонентному форматі.

Основний принцип спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» полягає у послідовному опануванні теоретичних і практичних знань: науковості, системності, інтеграції навчання з реальними мультимедійними проєктами, наочності та практичному використанні цифрових технологій. Основними формами є лекції, практична й самостійна робота, консультації, а також створення експериментальних типографічних проєктів з інтеграцією VR/AR-технологій.

З-поміж методичних рекомендацій щодо організації практичних занять спецкурсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» слід зазначити такі:

- обов'язковий інструктаж викладачем щодо професійних цифрових інструментів та мультимедійного програмного забезпечення;
- аналіз запропонованих студентами сценаріїв і концепцій; роз'яснення вимог до презентації результатів роботи;
- контроль за коректним веденням цифрової проєктної документації, формулювання основних висновків; роз'яснення критеріїв перевірки й оцінювання виконаних робіт.

Під час виконання студентами завдань викладач постійно супроводжує роботу, у разі потреби надає додаткові індивідуальні чи групові консультації. Основними завданнями спецкурсу є:

- вивчення особливостей сучасних мультимедійних типографічних трендів, інтеграції VR/AR технологій;
- ознайомлення з етичними аспектами цифрового типографічного дизайну;
- опанування студентами технік створення мультимедійних, кінетичних та інтерактивних типографічних робіт;
- аналітично-дослідницька діяльність в галузі експериментальної типографіки;
- оформлення проєктної документації та презентація мультимедійних типографічних композицій.

У процесі опанування курсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» студенти повинні оволодіти новітніми теоретичними та практичними знаннями, що стосуються створення динамічних типографічних форм і мультимедійних шрифтових композицій. Важливим є знайомство з історичним і сучасним закордонним та українським досвідом експериментальної типографіки як складової цифрового та медіамистецтва. Також студенти повинні знати сучасні інструменти та методи наукового пошуку, технічні прийоми роботи із цифровими платформами, програмами для анімації та інтерактивної візуалізації шрифтів, а

також мати чітке уявлення про методи трансформації тексту в мультимедійному середовищі.

Навчальний процес включає отримання розширених знань про принципи та особливості кінетичного й інтерактивного шрифту, вміння застосовувати типографічні прийоми, такі як кернінг, трекінг, лідінг, орієнтація текстових блоків, виключка, акцентуація та навігація тексту у віртуальному та мультимедійному середовищах. Студентам необхідно розуміти анатомію літери, динамічне конструювання і варіативні пропорції в умовах рухомого та інтерактивного цифрового простору, а також вивчити особливості створення акцидентних мультимедійних шрифтів та типографічних образів.

Важливим етапом є практичне засвоєння цифрових методик і мультимедійного підходу до типографічного проєктування: застосування інструментів комп'ютерної графіки, програмування, створення інтерактивних інсталяцій, використання 3D-типографіки, генеративного дизайну та анімованих композицій. Ці навички формують професійні компетенції майбутніх спеціалістів в сфері мультимедійного шрифтового дизайну, експериментальної цифрової композиції й створення сучасних інтерактивних типографічних проєктів.

Окрім засвоєння теоретичного матеріалу, студенти дисципліни «Експериментальна мультимедійна типографіка» повинні володіти навичками аналітичного аналізу мультимедійних типографічних композицій, визначати їх стилістичні й інтерактивні властивості, створювати цифрові презентації проєктів. Вони повинні вміти формулювати технічні завдання, добирати програмні та анімаційні методики, проводити візуальне, програмне та інтерактивне тестування, адаптування композицій, здійснювати необхідні виправлення для підвищення читабельності, інтерактивності й естетичної виразності проєктів.

Ці навички дають змогу студентів приймати обґрунтовані рішення у процесі створення мультимедійних типографічних проєктів, обирати відповідні цифрові засоби та методики, ефективно їх застосовувати в інтерактивних композиціях. Викладач повинен ознайомлювати студентів зі спеціальною літературою,

професійними ресурсами, сучасними цифровими платформами й напрацюваннями міжнародних конференцій з мультимедійної та експериментальної типографіки.

Практична робота з курсу «Експериментальна мультимедійна типографіка» передбачає обов'язкове втілення чітко вираженого образного та змістового задуму в кожному завданні, будь то кінетична композиція, цифровий плакат, інтерактивний текстовий проєкт або мультимедійна інсталяція. Виконуючи ці проєкти, студенти мають творчо застосовувати отримані теоретичні знання, демонструвати навички роботи з цифровими технологіями та спеціальним програмним забезпеченням, орієнтуватися у сфері сучасних медіа і цифрового мистецтва, робити естетичні й аналітичні висновки. Викладач повинен належно підготувати навчально-методичне забезпечення з урахуванням особливостей та інструментарію експериментальної мультимедійної типографіки. Успішне засвоєння матеріалу базується на володінні фундаментальними композиційно-виражальними засобами, а також на активному використанні типографічних знань і практичних навичок, здобутих у попередніх курсах.

У дисципліні «Експериментальна мультимедійна типографіка» студенти оцінюються щосеместру за трьома практичними завданнями: у першому семестрі – кінетична типографіка, інтерактивний плакат та мультимедійна композиція; у другому – генеративна типографіка, 3D-композиція й інтерактивний шрифтовий проєкт. Роботи повинні демонструвати розуміння теоретичних знань і творчі практичні рішення.

Висновки. Засвоєння теоретичних і практичних знань експериментальної мультимедійної типографіки є важливою основою для подальшого професійного становлення художника який працює з сучасними формами візуального мистецтва та графічного дизайнера у сфері цифрових медіа, інтерактивної графіки та мультимедіа. Отримані навички дозволяють студентам застосовувати типографічні принципи у різноманітних медіаформатах та цифрових проєктах, формуючи професійний

досвід роботи з інтерактивним дизайном, кінетичною графікою і візуальними комунікаціями. Викладання дисципліни є особливо ефективним у форматі індивідуального співробітництва викладача зі студентами, це дозволяє забезпечити персональну підтримку та максимально глибоке засвоєння навчального матеріалу.

Особливо важливо підкреслити, що процес викладання дисципліни «Експериментальна мультимедійна типографіка» передбачає використання сучасних цифрових технологій, інноваційних підходів і мультимедійних практик, що відповідають світовим стандартам. Водночас, аналізуючи стан вітчизняних методичних і навчальних матеріалів для цієї галузі у порівнянні з закордонними, зокрема західними аналогами, відзначається суттєве відставання української навчально-методичної бази. Це вимагає невідкладного вдосконалення підходів до створення підручників, навчальних посібників, методичних розробок, адаптації найкращих міжнародних практик та активного впровадження новітніх технологій у навчальний процес. Тільки за таких умов можливо підготувати фахівців, що відповідають сучасним професійним вимогам та конкурентно спроможні на сучасному ринку мультимедійного шрифтового мистецтва і дизайну.

3. ОЦІНЮВАННЯ ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ

Поточний контроль знань з дисципліни «Експериментальна мультимедійна типографіка» здійснюється на основі аналітично-педагогічних підходів і передбачає оцінювання результатів практичних завдань після кожної теми. Об'єктами оцінювання є проєкти з кінетичної, генеративної та інтерактивної типографіки, цифрові мультимедійні композиції й інтерактивні плакати, а також підготовлені студентами презентації, що містять докладну фіксацію робочих етапів і демонструють яскраві приклади мультимедійного та цифрового застосування шрифтів у сучасному графічному дизайні та медіамистецтві.

Оцінка за практичну роботу з типографіки (екзаменаційний перегляд) заноситься до екзаменаційної відомості і залікової

книжки, порівнюється до оцінок з теоретичного навчання та враховується під час підведення підсумків загальної успішності студентів. Це забезпечує всебічне оцінювання знань і навичок студентів, надаючи їм можливість продемонструвати своє вміння застосовувати теоретичні знання на практиці, критично аналізувати та творчо підходити до вирішення типографічних завдань.

Після здачі роботи та презентації проєкту студентів виставляється відповідна оцінка за наступними критеріями:

- Оцінка «відмінно» виставляється, якщо студент вільно володіє матеріалом і правильно обрав методики проведення типографічних заходів, повністю виконав завдання практики, продемонстрував високий теоретичний і практичний рівень під час виконання практичних завдань, виявив комунікативні та організаторські вміння.

- Оцінка «добре» виставляється студентіві, який повністю виконав програму семестрового завдання, застосував елементи творчих рішень типографічних завдань та використав для цього необхідні методичні прийоми, але припустився незначних помилок у виконанні практичних завдань, структуруванні матеріалу та підборі методів.

- Оцінка «задовільно» виставляється студентіві, який виконав основні завдання практичної роботи, але не проявив творчих і дослідницьких здібностей у вирішенні поставлених завдань, не в повній мірі використав методичні прийоми, не оформив належним чином проєктну документацію, допустив порушення у виконанні своїх професійних обов'язків.

- Оцінка «незадовільно» ставиться студентіві, який не виконав семестрове завдання, припустився істотних помилок у формуванні навчальних завдань, порушував трудову дисципліну, не виявляв бажання до взаємодії з колегами.

Такі чітко визначені критерії оцінювання сприяють об'єктивності та прозорості у визначенні успішності студентів, забезпечуючи справедливу оцінку їхніх знань та навичок у галузі шрифтового мистецтва та типографіки.

Зазначені чітко визначені критерії оцінювання сприяють прозорості, об'єктивності та справедливості оцінки рівня знань і

навичок студентів у галузі експериментальної мультимедійної типографіки.

Програма дисципліни «Експериментальна мультимедійна типографіка» розроблена відповідно до навчальних планів бакалаврів і магістрантів кафедри графічного дизайну за напрямом спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», спеціалізації «Графічний дизайн і типографіка». Кількість годин та формат навчання відповідають чинним нормативним вимогам та навчальним планам спеціалізації.

Література

1. Мітченко В.
Естетика українського рукописного шрифту. Київ: Грамота, 2007. 207 с.: іл.
2. Різник М.
Письмо і шрифт. Київ: Вища шк., 1978. 152 с.
3. Снарський О.
Шрифти в мистецтві художнього оформлення: Альбом-посібник. Київ: Реклама, 1975.
4. Ambrose, Gavin, Harris, Paul, and Theodosiou, Sallyanne.
The Fundamentals of Typography (3rd Edition). Bloomsbury Visual Arts, 2020.
5. Brownie, Barbara.
Transforming Type: New Directions in Kinetic Typography. London: Bloomsbury Visual Arts, 2016.
6. Byrom, Andrew.
Upper Lower Open Closed: The Experimental Typography of Andrew Byrom. Long Beach: Queen Beach Printers, 2010.
7. Campe, Chris, and Rausch, Ulrike.
Designing Fonts. An Introduction to Professional Type Design. Thames and Hudson, 2020.
8. Carter, Rob, Maxa, Sandra, and Sanders, Mark.
Typographic Design: Form and Communication. 7th ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2018.
9. Dawson, Peter, and Frere-Jones, Tobias (Foreword).
The Essential Type Directory: A Sourcebook of Over 1,800 Typefaces and Their Histories. Black Dog & Leventhal, 2019.
10. Drucker, Johanna.
Visualization and Interpretation: Humanistic Approaches to Display. Cambridge, MA: MIT Press, 2020.
11. Goldberg, Ron, and Romano, Frank J.
Digital Typography: Practical Advice for Getting the Type You Want When You Want It. Windsor Professional Information, 2000.
12. Hillner, Matthias.
Basics Typography 01: Virtual Typography. Lausanne: Fairchild Books, 2009.
13. Lupton, Ellen.
Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (3rd Edition, Revised and Expanded). Princeton Architectural Press, 2024.
14. McClellan, George E.
Practical Typography: A Series of Exercises Explaining and Illustrating the Most Approved Methods Used in Correct Composition, for the Teacher and Student. Legare Street Press, 2022.
15. McNeil, Paul.
The Visual History of Type: A Visual Survey of 320 Typefaces. Laurence King, 2017.
16. Morison, Stanley.
First principles of typography. Academic Press, Leiden, 1996.
17. Poynor, Rick.
Typography Now: The Next Wave. Booth-Clibborn, 2000.
18. Ruder, Emil.
Typography: A Manual of Design (10th edition). Niggli, 2020.
19. Warde, Beatrice.
The Crystal Goblet: Sixteen Essays on Typography. The Sylvan Press, London, 1955.
20. Woolman, Matt.
Type in Motion 2: Innovations in Digital Graphics. London: Thames & Hudson, 2005.
21. Weingart, W.
Wege zur Typographie. Lars Müller Publishers, Baden, 2014.

Стадниченко Дмитро Сергійович

**Методичні рекомендації викладання навчальної дисципліни
«Експериментальна мультимедійна типографіка»
(спецкурс до навчальної дисципліни «Шрифт і типографіка»)**

спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»

Видавець і виготовлювач
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
Кафедра дизайну
м. Київ, Вознесенський узвіз, 20
Київ-2025