

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
 УР

_____ А.Е. Рудин

«30» июня 2020 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.05

Прикладной дизайн

Учебный план: ФГОС 3++2020-2021_09.03.03_ИИТА_ОО_ПИД.plx

Кафедра: **33** Информационных систем и компьютерного дизайна

Направление подготовки:
 (специальность) 09.03.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: Прикладная информатика в дизайне
 (специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
4	УП	17	34	92,75	0,25	4	Зачет
	РПД	17	34	92,75	0,25	4	
5	УП	34	51	50	45	5	Экзамен
	РПД	34	51	50	45	5	
6	УП	17	34	92,75	0,25	4	Зачет
	РПД	17	34	92,75	0,25	4	
7	УП	17	34	57	36	4	Экзамен
	РПД	17	34	57	36	4	
Итого	УП	85	153	292,5	81,5	17	
	РПД	85	153	292,5	81,5	17	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 г. № 922

Составитель (и):

Старший преподаватель

Костюк Инна Сергеевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных систем и
компьютерного дизайна

Сошников Антон
Владимирович

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сошников Антон
Владимирович

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области дизайна. Подготовить обучающегося к поиску современных художественных образов объектов предметно-пространственной среды, с использованием передового отечественного и мирового опыта дизайна.

1.2 Задачи дисциплины:

Ознакомить с многообразием методов и приемов мирового дизайна, особенностями дизайнерской мысли;

Дать особенности и основные критерии дизайна;

Обучить методическим приемам стимулирования образного мышления и использованию множественности творческих идей;

Дать четкие представления о понятиях «художественный образ», «проектный образ»;

Развить умение работать со сложными информационными объектами;

Обучить навыкам самостоятельной научной деятельности.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Учебная практика (ознакомительная практика)

История дизайна

Цветоведение и колористика

Рисунок и основы композиции

Компьютерная графика

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПКп-3: Способен моделировать прикладные (бизнес) процессы и предметную область
Знать: Архитектуры программного обеспечения и их виды, методы и средства проектирования прикладных процессов и предметной области.
Уметь: Применять принципы построения архитектуры программного обеспечения и их видов, пользоваться методами и средствами проектирования прикладных процессов и предметной области.
Владеть: Навыками анализа и согласования архитектуры программного обеспечения с заинтересованными сторонами.
ПКп-6: Способен создавать визуальный стиль интерфейса
Знать: Технические требования к интерфейсной графике.
Уметь: Разрабатывать графические элементы интерфейсов.
Владеть: Навыками создания и реализации графической концепции, создания единой системы образов для графических объектов интерфейса, согласования стиля и концепции интерфейса с заказчиком.
ПКп-7: Способен визуализировать данные
Знать: Методы представления информации, технологии её визуализации и презентации в web-среде.
Уметь: Выполнять верстку данных, оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.
Владеть: Навыками визуализации информации (в т.ч. цифровой – дизайн графиков и диаграмм).

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Общая информация о шрифтах. История. Основы понимания.	4					О
Тема 1. Введение. Историография шрифта. Его антология. Изменение во времени. Закономерности построения. Типология шрифтовых групп. Влияние современных тенденций на форму символов шрифта. Практические занятия: Поиск шрифтовых модулей в различных средах, анализ современных и ретротенденций в использовании шрифта. Презентация собранного материала.		2	2	8	ИЛ	

<p>Тема 2. Классификация шрифтов. Шрифт в дизайне, использование и применение различных шрифтовых символов в разных средах художественного проектирования. Базовые элементы шрифта. Построение букв. Внутренние взаимоотношения между элементами гарнитуры. Форма и пространство: визуальное разделение символов шрифта.</p> <p>Практические занятия: Анализ шрифтовых групп и элементов шрифта. Конструкция буквы.</p>	2	2	9	ИЛ	
<p>Тема 3. Принципы типографики. Основные шрифтовые закономерности. Пропорциональность прописных и строчных букв. Размеры элементов буквы и межбуквенный просвет. Интерлиньяж. Визуальные вариации.</p> <p>Практические занятия: Визуализация значения слов посредством графики, раскрытие их эмоционального и смыслового содержания.</p>	2	4	13	ИЛ	
<p>Раздел 2. Композиционные приёмы. Шрифт в пространстве. Основы авторского построения шрифта.</p>					
<p>Тема 4. Доминанты шрифтовой нагрузки. Контекст, визуальная гармония, акцент и иерархия. Диапазоны влияния шрифтовых групп. Основные и дополнительные шрифты. Проблемы отображения шрифтовой информации в различных средах. Шрифтовой плакат. Графичность. Знаковость. Функциональность и выразительность.</p> <p>Практические занятия: Использование шрифта при проектировании различных объектов информационного дизайна.</p>	2	4	7	ИЛ	Пр

<p>Тема 5. Шрифт, как элемент психологического воздействия. Правомерность введения цвета в шрифтовой набор. Шрифт и цвет. Титульная буква. Орнаментика шрифта. Каллиграфия. Декоративность и функциональность шрифта. Эргономика восприятия набора. Удобочитаемость и различимость. Рассмотрение современных вариантов шрифта. Особенности использования шрифта в различных средах.</p>	3		13	ИЛ	
<p>Тема 6. Особенности и этапы построения авторского шрифта. Вариативность шрифтовых символов. Стилистические особенности, оказывающие влияние на тип шрифта при его дальнейшем использовании. Методы построения шрифтовых символов. Компьютерные технологии, используемые при построении авторского шрифта.</p> <p>Практические занятия: Разработка концепции авторского шрифта. Поиск аналогов. Разработка элементов авторского шрифта.</p>	2	8	20	ИЛ	

<p>Тема 7. Методы демонстрации, презентации и рекламы новых шрифтов. Работа с шрифтовыми символами. Видео-презентация шрифта.</p> <p>Практические занятия: Разработка печатной продукции на основе авторского шрифта. Разработка анимационного ролика на основе разработанного авторского шрифта.</p>		2	6	15	ИЛ	
<p>Тема 8. Верстка. Модульная сетка. Основные правила верстки печатных изданий. Шрифтовые буклеты. Шрифтовые символы как объекты описания.</p> <p>Практические занятия: Разработка проектной документации. Презентации результатов проекта.</p>		2	8	7,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	92,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Раздел 3. Теория дизайна.						
<p>Тема 9. Предпосылки дизайн-проектирования. Первые теории дизайна.</p> <p>Практические занятия: Формирование и становление художественного проектирования как отдельного метода преобразования окружающей действительности.</p>	5	2	4	2	ИЛ	0
Тема 10. Основные этапы становления и развития художественного проектирования.		2		2	ИЛ	
<p>Тема 11. Дизайн в начале XX века. Плавный переход от элитарной эстетики к массовому потреблению.</p> <p>Практические занятия: Анализ деятельности архитектора/дизайнера нач. XX века.</p>		2	2	2	ИЛ	
<p>Тема 12. Эпоха функционализма и массового потребления. Сущности проектного моделирования.</p> <p>Практические занятия: Характеристика одной из сущности дизайна.</p>		2	2	2	ИЛ	
<p>Тема 13. Дизайн 50 – 70-ых гг. Основные направления развития и трансформации дизайна.</p> <p>Практические занятия: Анализ деятельности архитектора/дизайнера середины XX века.</p>		2	4	4	ИЛ	
<p>Тема 14. Дизайн новой цифровой реальности. Современные методы, инструменты и цели художественного проектирования.</p>		2		2	ИЛ	
Раздел 4. Дизайн как метод художественно-конструкторского проектирования.						
<p>Тема 15. Что такое дизайн как вид художественной и научной практики. Основные теории.</p>		2		10	ИЛ	0
<p>Тема 16. Дизайн и искусство, эстетика и функционализм. Объекты художественной практики в роли музейных экспонатов.</p> <p>Практические занятия: Разработка концепции проекта на тему: «Объекты художественного проектирования как предметы музейной экспозиции».</p>	2	10	2	ИЛ		

Тема 17. Дизайн и коммерция. Дизайн как средство взаимодействия и рекламы. Правила и исключения.		2		2	ИЛ	
Тема 18. Бионика. Дизайн и природа. Методы моделирования объектов окружающей среды. Практические занятия: Разработка концепции объекта (среды) художественного проектирования на тему: «Бионика».		2	10	6	ИЛ	
Тема 19. Эко-дизайн. Основные тенденции, история становления и развития. Роль в формировании образа будущего.		2		2	ИЛ	
Тема 20. Социальный дизайн. Его роль в социокультурной среде. Практические занятия: Разработка концепции объекта (среды) художественного проектирования, реализация которого будет направлена на решение социально значимой проблемы.		2	10	6	ИЛ	
Тема 21. Проектирование цифровыми методами. Влияние новых технологий на процессы художественного проектирования.		2		2	ИЛ	
Тема 22. Основные методы художественного проектирования, их типология и эволюция.		2		2	ИЛ	
Раздел 5. Формирование образа новой реальности средствами художественного проектирования.						О

Тема 23. Будущее художественного проектирования как метода преобразования окружающей среды и действительности. Практические занятия: Разработка концепции проекта на тему: «Дизайн будущего. Объект новой реальности».		4	9	2	ИЛ	
Тема 24. Место дизайнера в новой реальности будущих технологий.		2		2	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	51	50		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		42,5		
Раздел 6. Определение проектной деятельности. Допроизводственные этапы проектирования.						
Тема 25. Определение проектной деятельности. Выявление основных этапов проектирования и их характеристика. Практические занятия: Определение области исследования в процессе реализации проекта. Постановка основных целей и задач проекта. Выявление этапов проектирования.	6	1	4	8	ИЛ	Пр
Тема 26. Этап предпроектного исследования. Составление плана ведения проекта. Выявление приоритетных направлений исследования.		1		4	ИЛ	

Тема 27. Поиск информационных источников и их типологизация. Определение сферы проектного интереса и проектных приоритетов. Практические занятия: Поиск информации и анализ данных, достоверно и актуально описывающих исследуемую область потенциальной реализации проекта.	1	6	12	ИЛ	Пр
Тема 28. Выявление и исследование аналогов проекта и продуктов проектной деятельности. Выявление их преимуществ и недостатков. Определение их социальной значимости. Практические занятия: Выявление и исследование аналогичных проектов и методов их реализации.	2	4	8	ИЛ	
Тема 29. Составление и ведение документации проекта. Определение необходимых инструментов и программных средств. Практические занятия: Оформление документации проекта.	2	4	8,75	ИЛ	
Раздел 7. Производственные этапы проектирования.					
Тема 30. Производственные этапы проектирования. Работа с формой, материалами и композицией. Практические занятия: Разработка рабочих макетов проекта.	2	12	34	ИЛ	
Тема 31. Выбор программных средств, инструментов и материалов для реализации проекта.	2		4	ИЛ	
Тема 32. Прототипирование. Разработка рабочих макетов. Практические занятия: Разработка рабочих макетов проекта.	2	2	4	ИЛ	

Тема 33. Этап согласования. Правила промежуточных презентаций.	1		4	ИЛ	О
Раздел 8. Реализация и представление проекта.					
Тема 34. Конечная стадия разработки проекта. Методы реализации объекта проектирования.	1		2	ИЛ	
Тема 35. Особенности конечной презентации объекта проектирования. Практические занятия: Презентация конечного продукта проекта.	1	2	2	ИЛ	
Тема 36. Ресурсы и методы саморекламы.	1		2	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	34	92,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25				
Раздел 9. Основы понятия фирменного стиля. Основные типы логотипов.					О
Тема 37. Фирменный стиль и корпоративная айдентика: определения, общая характеристика, основные термины и понятия, компоненты. Стилизация как инструмент формирования логотипа/знака компании. Общие принципы стилизации. Практические занятия: Разработка серии стилизованных графических объектов на заданную тематику.	7	2	4	6	

<p>Тема 38. Бриф и легенда компании. Взаимодействие дизайнера с клиентом, декодизация пожеланий заказчика. Нейминг и слоган компании.</p> <p>Практические занятия: Разработка легенды для компании. Ответы на вопросы брифа. Формирование предпосылок для разработки нейминга и слогана компании.</p>	2	4	6	ИЛ	
<p>Тема 39. Креативная кампания. Концепции визуального образа компании. Образ бренда. Высоко детализированный логотип для компании с долгой традицией: общая характеристика логотипа, элементы и способы реализации.</p> <p>Практические занятия: Формирование предпосылок для разработки креативной кампании бренда на основании визуального образа компании. Разработка высоко детализированного логотипа на заданную тематику.</p>	2	4	6	ИЛ	
<p>Тема 40. Знак, логотип, торговая марка: выявление оригинальности идеи (патентный поиск), этапы и методы разработки, инструментальные средства.</p> <p>Шрифтово-символьный логотип: общая характеристика логотипа, элементы и способы реализации.</p> <p>Практические занятия: Формирование предпосылок для реализации логотипа компании. Разработка шрифтово-символьного логотипа на заданную тематику.</p>	2	4	6	ИЛ	

<p>Тема 45. Графические элементы, сопровождающие визуальный образ компании. Этапы разработки фирменного стиля. Представление элементов айдентики на плоскости и в среде. Фирменные носители. Навигация. Геометрический логотип: общая характеристика логотипа, элементы и способы реализации.</p> <p>Практические занятия: Формирование предпосылок для разработки геометрических элементов бренда. Разработка геометрического логотипа на заданную тематику.</p>	2	4	7	ИЛ	
<p>Раздел 10. Представление бренда.</p>					
<p>Тема 41. Брендбук и гайдлайн: руководства по использованию основных элементов и носителей фирменного стиля. Основные отличия. Принципы формирования и применения. Внешние и внутренние носители бренда.</p> <p>Практические занятия: Формирование списка носителей фирменного стиля, определение их графической концепции.</p>	2	4	6	ИЛ	О
<p>Тема 42. Технические требования, предъявляемые к носителям фирменного стиля. Шрифтовой геометрический логотип: общая характеристика логотипа, элементы и способы реализации.</p> <p>Практические занятия: Разработка шрифтового геометрического логотипа на заданную тематику.</p>	2	4	6	ИЛ	

Раздел 11. Брендбук и Логобук.						
Тема 43. Содержание брендбука. Разделы «Позиционирование бренда, «Визуальные компоненты бренда. Внутренние и внешние носители фирменного стиля». Основные требования к вёрстке брендбука. Содержание логобука. Основные требования к компонентам логобука, навигационным и информационным составляющим. Практические занятия: Разработка концепции макета брендбука и логобука. Формирование модульной сетки.	2	4	7	ИЛ	0	
Тема 44. Реализация носителей фирменного стиля и требования к их интеграции в макет брендбука. Практические занятия: Реализация всех макетов носителей фирменного стиля. Окончательная вёрстка брендбука и логобука.	1	2	7	ИЛ		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	34	57			
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)	2,5		33,5			
Всего контактная работа и СР по дисциплине	243,5		368,5			

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПКп-3	<p>Раскрывает программное обеспечение, используемое при проектировании прикладных процессов и предметной области.</p> <p>Предлагает алгоритм выстраивания архитектуры программного обеспечения.</p> <p>Демонстрирует алгоритм выстраивания диалога с заинтересованными лицами в процессе исследования предметной области в целях разработки программного обеспечения.</p>	<p>Вопросы устного собеседования.</p> <p>Практико-ориентированные задания.</p>
ПКп-6	<p>Рассматривает возможные дизайн-проекты программного интерфейса на основании потребностей пользователя.</p> <p>Предлагает дизайн-проект программного интерфейса.</p> <p>Разрабатывает дизайн-макет программного интерфейса.</p>	<p>Вопросы устного собеседования.</p> <p>Практико-ориентированные задания.</p>
ПКп-7	<p>Формулирует основные направления в проектировании пользовательских интерфейсов.</p> <p>Демонстрирует основные принципы разработки концепции интерфейса пользователя.</p> <p>Разрабатывает концептуальную модель экранов пользовательского интерфейса.</p>	<p>Вопросы устного собеседования.</p> <p>Практико-ориентированные задания.</p>

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа

5 (отлично)	Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
4 (хорошо)	Ответ стандартный, в целом качественный, основан на всех обязательных источниках информации. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
3 (удовлетворительно)	Ответ неполный, основанный только на лекционных материалах. При понимании сущности предмета в целом – существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
2 (неудовлетворительно)	Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные грубые ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практические задания и представил результаты в форме презентации (Microsoft Office Power Point); отвечает	

	на теоретический вопрос по материалам лекций, возможно допуская несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся своевременно не выполнил (выполнил частично) практические задания и не представил результаты в форме презентации (Microsoft Office Power Point); при ответе на вопрос преподавателя допустил существенные ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 4	
1	Программные средства, используемые при разработке шрифтов. Программные средства, используемые при верстке.
2	Особенности верстки печатных изданий.
3	Типы модульной сетки.
4	Кинетическая типографика. Определение и особенности анимации.
5	Сравнение классических шрифтовых групп с современными шрифтами.
6	Правила набора текста
7	Особенности использования шрифта в различных средах.

8	Факторы, влияющие на удобочитаемость и различимость шрифта.
9	Шрифтовые плакаты. Типология.
10	Области применения шрифтовых символов.
11	Базовые элементы шрифта.
12	Классификация шрифтов.
13	История шрифта. Основные этапы развития и становления.
14	Определение типографики. Основные понятия и принципы.
Семестр 5	
15	Дизайн на службе торговли и промышленности (рассмотреть одну или несколько крупных зарубежных фирм, их рекламу и продукцию).
16	Дизайн России современного периода. Собственная оценка состояния и перспектив развития.
17	Деконструктивизм. Особенности современной архитектуры.
18	Спекулятивный дизайн. Энтони Данн и Фиона Раби
19	Дэвид Роуз. Будущее вещей.
20	Будущее художественного проектирования. Дизайн новой реальности. Основные направления развития.
21	Основные методы художественного проектирования.
22	Особенности развития веб-дизайна.
23	Влияние цифровых технологий на графический дизайн.
24	Цифровые технологии в дизайне.
25	Междисциплинарные связи дизайна во второй половине XX - начале XXI вв.
26	Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.
27	Социальный дизайн. Основные задачи и методы решения социально-значимых проблем.
28	Экодизайн. Особенности формообразования, технологии производства и материалы.
29	Росс Лавгроув. Особенности проектной практики.
30	Луиджи Колани. Фантастические проекты.
31	Бионика. Природа и дизайн. Особенности проектирования.
32	Джордж Лоис. Классика рекламного дизайна.
33	Милтон Глейзер. Особенности проектной практики.
34	Коммерческий дизайн. Формы взаимодействия. Условия сотрудничества.

35	Марк Ньюсон. Особенности проектной практики.
36	Филипп Старк. Особенности проектной практики.
37	Карим Рашид. Особенности проектной практики.
38	Вопрос эстетики и функции в дизайне. Различные точки зрения.
39	Какие дизайн-факторы влияют на создание функции.
40	Объекты проектирования в дизайне.
41	Основные виды дизайна.
42	Дизайн: суть понятия. Основные задачи дизайна.
43	Основные особенности советской модели дизайна.
44	Этторе Соттсасс. Стил «Мемфис». Философия. Влияние.
45	«Радикальный дизайн». Особенности течения. Знаковые личности.
46	Эпоха поп-арта. Особенности. Знаковые личности. Объекты дизайна.
47	Энди Уорхол. Философия и творчество.
48	Дитер Рамс – теоретик функционализма.
49	Особенности развития дизайна Англии, Италии и Франции после второй мировой войны.
50	Особенности развития дизайна в Германии после второй мировой войны.
51	Выдающиеся личности Баухауза.
52	Баухауз – новое направление в творческом, философском, социально-культурном и педагогическом объединении дизайнеров.
53	Основные этапы становления и развития художественного проектирования.
54	Петер Беренс – новый тип художника в промышленности.
55	Роль Дж.Рёскина и У.Морриса в теоретической подготовке будущего практического дизайна.
56	Первые теории дизайна (XIX в.).
57	Роль промышленной революции в развитии техники, науки, искусства и дизайна.
58	Исторические предпосылки дизайн-проектирования.

Семестр 6

59	Определение понятия фирменный стиль, бренда и брендинга.
60	Основные онлайн ресурсы для размещения дизайн-портфолио.
61	Что такое портфолио.
62	Цели и задачи дизайн-портфолио.
63	Основные правила подготовки презентационного материала.
64	Прототипирования. Области применения и цель разработки.
65	Что такое документация проекта. Цель ведения документации проекта.
66	Основные этапы проектной практики.
Семестр 7	
67	Стили и тренды, особенности их формирования, рождения, угасания и возрождения.
68	Что такое ребрендинг. Причины проведения ребрендинга.
69	Что такое брендбук и гайдлайн, их основные функции и содержание.
70	Аудио - и видеореклама. Варианты рекламы бренда различными мультимедиа-средствами.
71	Рекламный герой. Функции рекламного героя. Типология. Примеры.
72	Наружная реклама и элементы навигации. Виды, форматы и методы брендирования.
73	Особенности разработки корпоративного сайта компании.
74	Сувенирная продукция компании. Особенности брендирования сувенирной продукции.
75	Фирменные носители компании. Особенности брендирования корпоративных носителей.
76	Бриф на разработку фирменной айдентики. Функции брифа и правила составления.
77	Этапы разработки фирменного стиля.
78	Классификация фирменных знаков.
79	Определить значение термина логотип, функции логотипа, требования к логотипу.
80	Что такое слоган компании. Функции слогана. Удачные и неудачные примеры.
81	Креативные кампании различных брендов, особенности их концептуального представления и образа бренда.
82	Кратко об истории развития фирменного стиля.
83	Определение понятия фирменный стиль, бренда и брендинга.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка авторского шрифта.

Разработка объекта на основании его социального, культурологического, коммерческого и др. контекста

Разработка авторского проекта.

Разработка брендбука компании.

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная

Письменная

Компьютерное тестирование

Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Время на подготовку к устному собеседованию составляет 15 минут;

Выполнение практико-ориентированного задания осуществляется на компьютере за 60 минут.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Катунин Г. П.	Основы мультимедийных технологий	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2017	http://www.iprbookshop.ru/60184.html

Елисеенков, Г. С., Мхитарян, Г. Ю.	Дизайн-проектирование	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2016	http://www.iprbooksh op.ru/66376.html
Музалевская, Ю. Е.	Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	http://www.iprbooksh op.ru/83264.html
Фот, Ж. А., Шалмина, И. И.	Дизайн-проектирование изделий сложных форм	Омск: Омский государственный технический университет	2017	http://www.iprbooksh op.ru/78429.html
Пендикова, И. Г.	Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы	Омск: Омский государственный технический университет	2016	http://www.iprbooksh op.ru/60878.html
Розета Мус, Ойана Эррера, Мамедова Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблицер	2017	http://www.iprbooksh op.ru/68018.html

6.1.2 Дополнительная учебная литература

Караулова И. Б., Мелешкова Г. И., Новоселов Г. А.	Организация самостоятельной работы обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.ph p?id=2014550
Спицкий С. В.	Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.ph p?id=2015811
Румянцева Д. А.	Прикладной дизайн. Шрифты	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.ph p?id=201792

Balasso A., Borisenko A., Gorlatch S., Haidl M., Liepsch D., Абрамов С. В., Абрамова Л. В., Алексеев С. Ю., Аленичева М. П., Алтунин К. А., Аносова О. И., Астахова А. А., Баймухамбетова З. С., Банщиков Ю. А., Бобров Д. А., Бойтяков А. А., Болотов М. А., Борисяк А. А., Будаева А. А., Букатов А. А., Ванин В. А., Варламова С. А., Вихляев С. Н., Водин Д. В., Воробьев Э. И., Воробьева М. О., Галкин А. В., Глебов А. О., Голубятников О. О., Горбачева А. Ю., Горелов А. А., Горелов И. А., Горшков В. В., Горшкова Т.	Виртуальное моделирование, прототипирование и промышленный дизайн	Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ	2015	http://www.iprbooksh op.ru/63844.html
Жердев, Е. В., Чепурова, О. Б., Шлеюк, С. Г., Мазурина, Т. А.	Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ	2014	http://www.iprbooksh op.ru/33666.html
Соболева И. С., Чинцова Я. К.	Прикладной дизайн. Дизайн-проектирование	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.ph p?id=2017903

Быстрова, Т. Ю., Вершинин, С. Е.	Философия дизайна	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ	2015	http://www.iprbookshop.ru/66212.html
Гамов Е. С., Жердев Е. В., Заева- Бурдонская Е. А., Зараковский Г. М., Лапин А. В., Мазурина Т. А., Мамедов Ю. А., Тимофеева М. В., Калиничева М. М., Решетова М. В., Калиничева М. М.	Техническая эстетика и дизайн	Москва: Академический Проект, Культура	2015	http://www.iprbookshop.ru/60041.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license

Corel DRAW Graphics Suite Edu Lic

Microsoft Windows

Microsoft Office Standart Russian Open No Level Academic

MicrosoftOfficeProfessional

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду