

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.05**

Прикладной дизайн

Учебный план: 2024-2025 09.03.03 ИИТА ПИД ЗАО №1-3-8.plx

Кафедра: **33** Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:  
(специальность) 09.03.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: Прикладная информатика в дизайне  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: заочная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
2	УП	4	4	28		1	
	РПД	4	4	28		1	
3	УП	8	16	251	13	8	Экзамен, Зачет
	РПД	8	16	251	13	8	
4	УП	8	24	243	13	8	Экзамен, Зачет
	РПД	8	24	243	13	8	
Итого	УП	20	44	522	26	17	
	РПД	20	44	522	26	17	

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

Составитель (и):

кандидат искусствоведения, Доцент

Старший преподаватель

Ассистент

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Костюк Инна Сергеевна

Сошникова Ирина  
Анатольевна

Савенкова Полина  
Владимировна

Сошников Антон  
Владимирович

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

Рисунок и основы композиции

Компьютерная графика

Цветоведение и колористика

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-5: Способен разрабатывать и тестировать прототип графического пользовательского интерфейса</b>
<b>Знать:</b> Основные принципы дизайн-проектирования графических пользовательских интерфейсов; прототипирование графического пользовательского интерфейса.
<b>Уметь:</b> Использовать программное обеспечение для прототипирования графического пользовательского интерфейса.
<b>Владеть:</b> Навыками проектирования и реализации прототипа графического пользовательского интерфейса.
<b>ПК-6: Способен проводить формальную оценку графического пользовательского интерфейса</b>
<b>Знать:</b> Эргономические требования к интерфейсной графике.
<b>Уметь:</b> Разрабатывать план экспертной оценки графического пользовательского интерфейса на соответствие эргономическим требованиям.
<b>Владеть:</b> Навыками создания и реализации графической концепции, создания единой системы образов для графических объектов интерфейса, согласования стиля и концепции интерфейса с заказчиком.
<b>ПК-3: Способен выявлять потребности пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов</b>
<b>Знать:</b> Основные принципы дизайн-проектирования в области графического пользовательского интерфейса прикладного программного обеспечения.
<b>Уметь:</b> Применять методы дизайн-проектирования при разработке концепции графического пользовательского интерфейса с учетом архитектуры программного обеспечения.
<b>Владеть:</b> Навыками согласования концепции графического пользовательского интерфейса с заинтересованными сторонами.

## 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий
		Лек. (часы)	Пр. (часы)		
Раздел 1. Общая информация о шрифтах. История. Основы понимания.	2				

<p>Тема 1. Введение. Историография шрифта. Его антология. Изменение во времени. Закономерности построения. Типология шрифтовых групп. Влияние современных тенденций на форму символов шрифта.</p> <p>Практические занятия: Поиск шрифтовых модулей в различных средах, анализ современных и ретротенденций в использовании шрифта. Презентация собранного материала.</p>	0,5	0,5	2	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>	0,5	0,5	2	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>	0,5	0,5	2	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>	0,5	0,5	2	ИЛ

<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>	0,5		5	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>		0,5	0,5	5	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>		0,5	0,5	5	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>		0,5	1	5	ИЛ
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		4	4	28	
Консультации и промежуточная аттестация - нет		0			
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>	3	0,5	2	8	ИЛ
Тема 10. Основные этапы становления и развития художественного проектирования.		0,5		8	ИЛ
Тема 11. Дизайн в начале XX века. Плавный переход от элитарной эстетики к массовому потреблению. Анализ деятельности архитектора/дизайнера нач. XX века.			1	8	ИЛ
Тема 12. Эпоха функционализма и массового потребления. Сущности проектного моделирования. <p>Практические занятия: Характеристика одной из сущности дизайна.</p>		0,5	2	13	ИЛ
Тема 13. Дизайн 50 – 70-ых гг. Основные направления развития и трансформации дизайна. Анализ деятельности архитектора/дизайнера середины XX века.			1	20	ИЛ
Тема 14. Дизайн новой цифровой реальности. Современные методы, инструменты и цели художественного проектирования.		0,5		20	ИЛ
Раздел 4. Дизайн как метод художественно-конструкторского проектирования.					

Тема 15. Что такое дизайн как вид художественной и научной практики. Основные теории.		0,5		22	ИЛ
Тема 16. Дизайн и искусство, эстетика и функционализм. Объекты художественной практики в роли музейных экспонатов. «Объекты художественного проектирования как предметы музейной экспозиции».			1	20	ИЛ
Тема 17. Дизайн и коммерция. Дизайн как средство взаимодействия и рекламы. Правила и исключения.		1		20	ИЛ
Тема 18. Бионика. Дизайн и природа. Методы моделирования объектов окружающей среды. Разработка концепции объекта (среды) художественного проектирования на тему: «Бионика».			4	20	ИЛ
Тема 19. Эко-дизайн. Основные тенденции, история становления и развития. Роль в формировании образа будущего.		0,5		20	ИЛ
Тема 20. Социальный дизайн. Его роль в социокультурной среде. Разработка концепции объекта (среды) художественного проектирования, реализация которого будет направлена на решение социально значимой проблемы.			1	20	ИЛ
Тема 21. Проектирование цифровыми методами. Влияние новых технологий на процессы художественного проектирования.		0,5		20	ИЛ
Тема 22. Основные методы художественного проектирования, их типология и эволюция.		0,5		20	ИЛ
Раздел 5. Формирование образа новой реальности средствами художественного проектирования.					
Тема 23. Будущее художественного проектирования как метода преобразования окружающей среды и действительности. Практические занятия: Разработка концепции проекта на тему: «Дизайн будущего. Объект новой реальности».		2	4	6	ИЛ
Тема 24. Место дизайнера в новой реальности будущих технологий.		1		6	ИЛ
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		8	16	251	
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен, Зачет)		2,75		10,25	
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.	4	0,5	1	15	ИЛ
Тема 26. Этап предпроектного исследования. Составление плана ведения проекта. Выявление приоритетных направлений исследования.		0,5		15	ИЛ

Тема 27. Поиск информационных источников и их типологизация. Определение сферы проектного интереса и проектных приоритетов. Поиск информации и анализ данных, достоверно и актуально описывающих исследуемую область потенциальной реализации проекта.		1	6	ИЛ
Тема 28. Выявление и исследование аналогов проекта и продуктов проектной деятельности. Выявление их преимуществ и недостатков. Определение их социальной значимости. Выявление и исследование аналогичных проектов и методов их реализации.		1	6	ИЛ
Тема 29. Составление и ведение документации проекта. Определение необходимых инструментов и программных средств. Оформление документации проекта.		1	12	ИЛ
Раздел 7. Производственные этапы проектирования.				
Тема 30. Производственные этапы проектирования. Работа с формой, материалами и композицией. Практические занятия: Разработка рабочих макетов проекта.	0,5	1	40	ИЛ
Тема 31. Выбор программных средств, инструментов и материалов для реализации проекта.	0,5		8	ИЛ
Тема 32. Прототипирование. Разработка рабочих макетов.		1	8	ИЛ
Тема 33. Этап согласования. Правила промежуточных презентаций.	0,5		4	ИЛ
Раздел 8. Реализация и представление проекта.				
Тема 34. Конечная стадия разработки проекта. Методы реализации объекта проектирования.	0,5		2	ИЛ
Тема 35. Особенности конечной презентации объекта проектирования. Презентация конечного продукта проекта.		2	2	ИЛ
Тема 36. Ресурсы и методы саморекламы.	0,5		2	ИЛ
Раздел 9. Основы понятия фирменного стиля. Основные типы логотипов.				
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.	0,5	1	15	ИЛ
Тема 38. Бриф и легенда компании. Взаимодействие дизайнера с клиентом, декодизация пожеланий заказчика. Нейминг и слоган компании. Практические занятия: Разработка легенды для компании. Ответы на вопросы брифа. Формирование предпосылок для разработки нейминга и слогана компании.	0,5	1	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>		0,5	8	1	ИЛ
<p>Тема 40. Знак, логотип, торговая марка: выявление оригинальности идеи (патентный поиск), этапы и методы разработки, инструментальные средства. 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>		0,5	1	10	ИЛ
<p>Тема 41. 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>		0,5	1	11	ИЛ
Раздел 10. Представление бренда.					
<p>Тема 42. 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>		0,5	1	20	ИЛ
<p>Тема 43. 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>		0,5	1	20	ИЛ
Раздел 11. Брендбук и Логобук.					



Тема 44. 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.	0,5	1	20	ИЛ
Тема 45. 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.	0,5	1	20	ИЛ
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	8	24	243	
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен, Зачет)	2,75		10,25	
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	69,5		542,5	

#### 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
ПК-3	Формулирует основы дизайн-проектирования в области графического пользовательского интерфейса.	Вопросы устного собеседования
	Строит алгоритм разработки концепции графического пользовательского интерфейса с учетом требования принципов дизайн-проектирования.	Практико-ориентированные задания
	Выстраивает сценарий согласования концепции графического пользовательского интерфейса с заинтересованными сторонами.	Практико-ориентированные задания
ПК-6	Формулирует основы эргономики в системе "человек-компьютер".	Вопросы устного собеседования
	Строит план мероприятий анализа графического пользовательского интерфейса на соответствие эргономическим требованиям.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует концепцию графического пользовательского интерфейса.	Практико-ориентированные задания
ПК-5	Раскрывает основные принципы дизайн-проектирования графических пользовательских интерфейсов.	Вопросы устного собеседования
	Осуществляет обоснование выбора цифровых технологий для прототипирования графического пользовательского интерфейса.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует прототип графического пользовательского интерфейса.	Практико-ориентированные задания

##### 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
Курс 3	
1	Особенности и этапы разработки шрифта.
2	Особенности использования шрифта в различных средах.
3	Спекулятивный дизайн. Энтони Данн и Фиона Раби
4	Дэвид Роуз. Будущее вещей.
5	Будущее художественного проектирования. Дизайн новой реальности. Основные направления развития.
6	Основные методы художественного проектирования.
7	Особенности развития веб-дизайна.
8	Влияние цифровых технологий на графический дизайн.
9	Цифровые технологии в дизайне.

10	Междисциплинарные связи дизайна во второй половине XX - начале XXI вв.
11	Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.
12	Социальный дизайн. Основные задачи и методы решения социально-значимых проблем.
13	Экодизайн. Особенности формообразования, технологии производства и материалы.
14	Росс Лавгроув. Особенности проектной практики.
15	Луиджи Колани. Фантастические проекты.
16	Бионика. Природа и дизайн. Особенности проектирования.
17	Джордж Лоис. Классика рекламного дизайна.
18	Милтон Глейзер. Особенности проектной практики.
19	Коммерческий дизайн. Формы взаимодействия. Условия сотрудничества.
20	Марк Ньюсон. Особенности проектной практики.
21	Филипп Старк. Особенности проектной практики.
22	Карим Рашид. Особенности проектной практики.
23	Вопрос эстетики и функции в дизайне. Различные точки зрения.
24	Какие дизайн-факторы влияют на создание функции.
25	Объекты проектирования в дизайне.
26	Основные виды дизайна.
27	Дизайн: суть понятия. Основные задачи дизайна.
28	Основные особенности советской модели дизайна.
29	Эttore Соттсасс. Стиль «Мемфис». Философия. Влияние.
30	«Радикальный дизайн». Особенности течения. Знаковые личности.
31	Эпоха поп-арта. Особенности. Знаковые личности. Объекты дизайна.
32	Энди Уорхол. Философия и творчество.
33	Дитер Рамс – теоретик функционализма.
34	Особенности развития дизайна Англии, Италии и Франции после второй мировой войны.
35	Особенности развития дизайна в Германии после второй мировой войны.
36	Выдающиеся личности Баухауза.
37	Баухауз – новое направление в творческом, философском, социально-культурном и педагогическом объединении дизайнеров.
38	Основные этапы становления и развития художественного проектирования.
39	Петер Беренс – новый тип художника в промышленности.
40	Роль Дж.Рёскина и У.Морриса в теоретической подготовке будущего практического дизайна.
41	Первые теории дизайна (XIX в.).
42	Роль промышленной революции в развитии техники, науки, искусства и дизайна.
43	Исторические предпосылки дизайн-проектирования.
44	Области применения шрифтовых символов.
45	Визуальные вариации и начертание шрифтов (ширина, насыщенность контраст и пр.).
46	Базовые элементы шрифта.
47	Сравнение классических шрифтовых групп с современными шрифтами.
48	Классификация шрифтов.
49	Основные принципы типографики (удобочитаемость, различимость, контекст, иерархия, визуальная гармония).
50	История шрифта. Основные этапы развития и становления.
51	Типографика (понятие, характеристика, цель, задачи, история развития).
Курс 4	
52	Программные средства, использующиеся при разработке шрифтов. Программные средства, использующиеся при верстке.
53	Правила набора текста.
54	Особенности верстки печатных изданий.
55	Типы модульной сетки.
56	Определение понятия фирменный стиль, бренда и брендинга.
57	Основные онлайн ресурсы для размещения дизайн-портфолио.
58	Что такое портфолио.
59	Цели и задачи дизайн-портфолио.
60	Основные правила подготовки презентационного материала.
61	Прототипирования. Области применения и цель разработки.
62	Что такое документация проекта. Цель ведения документации проекта.

63	Основные этапы проектной практики.
64	Стили и тренды, особенности их формирования, рождения, угасания и возрождения.
65	Что такое ребрендинг. Причины проведения ребрендинга.
66	Что такое брендбук и гайдлайн, их основные функции и содержание.
67	Аудио - и видеореклама. Варианты рекламы бренда различными мультимедиа-средствами.
68	Рекламный герой. Функции рекламного героя. Типология. Примеры.
69	Наружная реклама и элементы навигации. Виды, форматы и методы брендирования.
70	Особенности разработки корпоративного сайта компании.
71	Сувенирная продукция компании. Особенности брендирования сувенирной продукции.
72	Фирменные носители компании. Особенности брендирования корпоративных носителей.
73	Бриф на разработку фирменной айдентики. Функции брифа и правила составления.
74	Этапы разработки фирменного стиля.
75	Классификация фирменных знаков.
76	Определить значение термина логотип, функции логотипа, требования к логотипу.
77	Что такое слоган компании. Функции слогана. Удачные и неудачные примеры.
78	Креативные кампании различных брендов, особенности их концептуального представления и образа бренда.
79	Кратко об истории развития фирменного стиля.
80	Определение понятия фирменный стиль, бренда и брендинга.
81	Дизайн на службе торговли и промышленности (рассмотреть одну или несколько крупных зарубежных фирм, их рекламу и продукцию).
82	Дизайн России современного периода. Собственная оценка состояния и перспектив развития.
83	Деконструктивизм. Особенности современной архитектуры.

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

1. Кто был создателем первого в мире фирменного стиля и для какой компании?
2. Составьте правильные пары – термин и определение.

Термины:

- 1) инженерия;
- 2) дизайн;
- 3) искусство;
- 4) декоративно-прикладное искусство.

Определения:

- а) вид художественной деятельности, границы которой определяются не предметом, а спецификой творческого метода: приведении к единству утилитарной и художественной функции бытового предмета;
- б) область человеческой интеллектуальной деятельности, дисциплина, профессия, задачей которой является применение достижений науки, техники, использование законов и природных ресурсов для решения конкретных проблем, целей и задач человечества;
- в) художественное творчество, способ духовной самореализации человека посредством чувственно-выразительных средств;
- г) форма организованности художественно-проектной деятельности, производящая потребительскую ценность продуктов материального и духовного массового потребления.

### 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.

Время прохождения компьютерного тестирования составляет 15 минут

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Фот, Ж. А., Шалмина, И. И.	Дизайн-проектирование изделий сложных форм	Омск: Омский государственный технический университет	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/78429.html">http://www.iprbookshop.ru/78429.html</a>
Розета Мус, Ойана Эррера, Мамедова Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/68018.html">http://www.iprbookshop.ru/68018.html</a>
Катунин Г. П.	Основы мультимедийных технологий	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/60184.html">http://www.iprbookshop.ru/60184.html</a>
Музалевская, Ю. Е.	Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/83264.html">http://www.iprbookshop.ru/83264.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Елисеенков, Г. С., Мхитарян, Г. Ю.	Дизайн-проектирование	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/66376.html">http://www.iprbookshop.ru/66376.html</a>
Пендикова, И. Г.	Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы	Омск: Омский государственный технический университет	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/60878.html">http://www.iprbookshop.ru/60878.html</a>
Румянцева Д. А.	Прикладной дизайн. Шрифты	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201792">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201792</a>
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	<a href="http://www.iprbookshop.ru/33666.html">http://www.iprbookshop.ru/33666.html</a>
Быстрова, Т. Ю., Вершинин, С. Е.	Философия дизайна	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/66212.html">http://www.iprbookshop.ru/66212.html</a>
Гамов Е. С., Жердев Е. В., Заева-Бурдонская Е. А., Зараковский Г. М., Лапин А. В., Мазурина Т. А., Решетова М. В., Калиничева М. М.	Техническая эстетика и дизайн	Москва: Академический Проект, Культура	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/60041.html">http://www.iprbookshop.ru/60041.html</a>
Соболева И. С., Чинцова Я. К.	Прикладной дизайн. Дизайн-проектирование	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017903">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017903</a>

## 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](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