

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.04 Инновации в дизайне

Учебный план: 2024-2025 54.04.01 ИГД Графический диз. в рекламе ОО №2-1-139.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Графический дизайн в рекламе
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
3	УП	34	73,75	0,25	Зачет
	РПД	34	73,75	0,25	
Итого	УП	34	73,75	0,25	
	РПД	34	73,75	0,25	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

Ассистент

Кодатенко Анастасия
Дмитриевна

доктор искусствоведения, Профессор

Дворко Нина Ивановна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области дизайна с учетом современных инноваций.

1.2 Задачи дисциплины:

Рассмотреть технологии и методики создания дизайн-продукции в области графического дизайна с применением современных графических приемов, соответствующих требованиям современного рынка, предъявляемых к рекламной продукции.

Раскрыть методы проектирования дизайн-продукции, использующие современные графические приемы, инновационные материалы и технологии.

Продемонстрировать особенности и технические приемы при реализации дизайн-проектов с учетом последних трендов.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Комплексная рекламная деятельность

Мультимедийные технологии

Производственная практика (проектная практика)

Фотография в дизайне

Типографика в дизайне

Иллюстрация в дизайне

Инфографика в дизайне

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере рекламы и СМИ

Знать: тренды в графическом дизайне, рекламе и типографике

Уметь: выполнять исследование в области инновационных тенденций в графическом дизайне; реализовывать дизайн-проект с учетом последних трендов

Владеть: навыками систематизации информации при работе над дизайн-исследованием

ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере рекламы и СМИ

Знать: методы проектирования дизайн-проекта с применением современных графических приемов; способы создания проекта с концептуальной идеей; инновационные материалы и технологии, применяемые в полиграфической продукции и рекламе; требования современного рынка к рекламной продукции

Уметь: находить новые идеи для полиграфической и рекламной продукции

Владеть: методами проектирования полиграфической и рекламной продукции, используя современные графические приемы, инновационные материалы и технологии

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
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Видеомэппинг (3D mapping)	3				О
Тема 1. Инновации в дизайне. 3d mapping в рекламной продукции.		3	3	ИЛ	
Тема 2. История развития 3D mapping. Виды 3D mapping.		1	1,75	ИЛ	
Тема 3. Цели применения 3D mapping. Современное применение 3D mapping в сфере рекламы.		1	1	ИЛ	
Тема 4. Технология создания 3D mapping. Оборудование и программное обеспечение для 3D mapping		1	1	ИЛ	
Раздел 2. Проектирование 3D mapping					Пр,С,П
Тема 5. Сбор теоретического и мультимедийного материала на выбранную тему.		3	9	АС	
Тема 6. Проведение дизайн-исследования.		3	9	Т	
Тема 7. Определение художественных приемов и средств в создании стилистического образа проекта. Разработка концептуальной основы проекта. Выбор стилистики и композиции в зависимости от целей и задач издания.		3	9	Т	
Тема 8. Разработка сценарного решения авторского мультимедийного проекта.		4	10	ГД	
Тема 9. Структура и иерархия элементов авторского 3D mapping. Особенности и функциональное значение всех элементов.		4	10	ГД	
Тема 10. Разработка элементов авторского проекта по 3D mapping		7	10	ГД	
Тема 11. Сборка мультимедийных элементов в единый проект		4	10	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	73,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине			34,25	73,75	

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-1	Раскрывает требования предъявляемые к навыками систематизации информации при работе над дизайн-	Вопросы для устного собеседования

	исследованием. Выполняет исследования в области инновационных тенденций в графическом дизайне для создания авторских проектов. Разрабатывает дизайн-проекты с учетом современных трендов графического дизайна, рекламы и типографики.	Практическое задание Практическое задание
ПК-3	Раскрывает требования предъявляемые к дизайн-проектам, создаваемым с концептуальной идеей. Использует специализированные профессиональные программы для создания инновационных дизайн-проектов. Разрабатывает дизайн-проекты, используя современные графические приемы, инновационные материалы и технологии.	Вопросы для устного собеседования Практическое задание Практическое задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания. 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 3	
1	Особенности использования шрифтовых композиций в 3d mapping.
2	Зависимость создания композиции проекта от вида 3d mapping.
3	Виды анимации использующиеся для проектов 3d mapping.
4	Виды мультимедийных элементов используемые в 3d mapping.
5	Раскадровка 3d mapping.
6	Значение и особенности сценария в 3d mapping.
7	Особенности цвета в проектах 3d mapping.
8	Особенности компоновки элементов проекта в 3d mapping.
9	Какое влияние оказывает звук на восприятие проектов 3D mapping?
10	Назовите основные этапы создания 3D mapping.
11	Какие условия площадки при планировании демонстрации 3D mapping необходимо учитывать?
12	Назовите типы проекций и их различия.
13	Какие условия необходимы для демонстрации 3D mapping (каждого вида)?
14	Необходимо ли предоставлять зрителям 3D mapping какое либо устройство для просмотра продукта?

15	В каких случаях используют мобильный проектор?
16	Для чего при использовании 3D mapping могут понадобиться несколько проекторов?
17	В чем отличие архитектурного и интерьерного 3d mapping?
18	Когда впервые 3D mapping был продемонстрирован? Что это был за вид 3D mapping?
19	Где и в каких целях используется интерактивный пол?
20	Что такое интерактивный пол?
21	Назовите цели применения 3D mapping.
22	Назовите виды 3D mapping.
23	Что такое 3D mapping?

5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка дизайн-проекта по 3D mapping на выбранную тему на основе проведенного анализа.

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

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется по факту представления всех выполненных заданий и собеседования (ответы на вопросы). Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным темам и учебным занятиям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Томасова, Д. А.	Развитие и применение дизайн-мышления в маркетинговых исследованиях	Саратов: Вузовское образование	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/110122.html
Заславская, А. Ю.	Теоретические концепции и основы мирового дизайна	Самара: Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/111724.html
Кантарюк, Е. А., Кукушкина, В. А.	Антропология дизайна: философия, технология, техники	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/118437.html
Ульяновский, А. В.	Мифодизайн	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/101353.html
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Дизайн визуальных коммуникаций	Саратов: Вузовское образование	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/102235.html
Медведева, Е. И.	Мифодизайн в рекламе технических инноваций	Саратов: Вузовское образование	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/102240.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Гук, А. А.	История любительского кино-, фото- и видеотворчества	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2020	http://www.iprbookshop.ru/108558.html
Баженов, А. С.	Кино-, видеомонтаж	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2020	http://www.iprbookshop.ru/108560.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Сайт IPR Books электронно-библиотечная система <https://www.iprbookshop.ru/>
Сайт электронной библиотеки Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна <http://publish.sutd.ru/>
Сайт Библиотека им. Н. А. Некрасова <https://nekrasovka.ru/>
Сайт музея Эрарта <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/izoanimacia/>
Сайт Конкурсы. Гранты. Премии. Фестивали <https://www.konkursgrant.ru/>
Сайт Vsekonkursy <https://vsekonkursy.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows
Adobe After Effects
Adobe Animate
Adobe Audition
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro

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

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