

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 29.04.2021 14:44:46

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

**“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”**

Факультет управления бизнесом

Кафедра менеджмента и маркетинга

УТВЕРЖДАЮ

Ректор  С.С. Юров

20 марта 2020 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дисциплины

**Б1.В.09 «КОММУНИКАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 “Дизайн”

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

**Виды профессиональной деятельности:**

Организационно-управленческая

Проектная

**Профиль:**

Менеджмент в дизайн-бизнесе


**Форма обучения:**

(очная, очно-заочная)

**Москва – 2020**

Разработчик (и): Матюшкин Вадим Сергеевич, кандидат психологических наук, доцент кафедры менеджмента и маркетинга АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».


«04» марта 2020 г.

  
\_\_\_\_\_ /В.С. Матюшкин /  
(подпись)

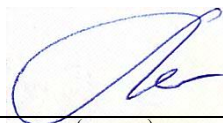
Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №1004 от 11.08.2016г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан ФУБ

  
\_\_\_\_\_ /Н.Е. Козырева /  
(подпись)

Заведующий кафедрой  
разработчика РПД

  
\_\_\_\_\_ /Е.С. Мальцева /  
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 7 от «06» марта 2020 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

## 1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Коммуникационный дизайн» относится к вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на втором курсе в четвертом семестре. Дисциплина «Коммуникационный дизайн» является необходимым элементом профессиональной подготовки менеджеров в сфере дизайна.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. При изучении данного курса могут использоваться знания и умения, полученные при освоении предшествующих дисциплин, таких как: «Основы дизайна», «История дизайна и стилей», «Маркетинг в дизайн-бизнесе».

**Цель дисциплины** - дать обучающимся целостное представление о процессе создания айдентики и фирменного стиля бренда, средств визуальной коммуникации, разработки дизайна интерфейсов.

### **Задачи дисциплины:**

- сформировать понимание процесса разработки фирменного стиля бренда;
- дать обучающимся представление об особенностях дизайна интерфейсов;
- сформировать знание и понимание процесса разработки упаковки;
- сформировать понимание процесса разработки концепции дизайна наружной рекламы;
- сформировать знания и навыки в области разработки концепции сайта, мобильного приложения.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» квалификация (степень) «бакалавр».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);
- способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<b>ОК-5</b> Способность к коммуникации в устной	<u>Знать:</u> - особенности современных социальных коммуникаций, специфику их осуществления на иностранном(ых) языке(ах)

<p>и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>	<p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять социальные и профессиональные коммуникации, в том числе на иностранном(ых) языке(ах);</li> <li>- применять способы обмена идеями и информацией</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыком свободной коммуникации, в том числе на иностранном(ых) языке(ах);</li> <li>- технологией межкультурного взаимодействия</li> </ul>
<p><b>ОПК-4</b> Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- функциональные особенности шрифта, применяемого в дизайн-проектировании;</li> <li>- основные современные компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;</li> <li>- методы подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач</li> </ul> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании;</li> <li>- подбирать оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способностью применения современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании;</li> <li>- навыками подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач</li> </ul>
<p><b>ПК-6</b> Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- современные коммуникативные технологии и способы их применения в профессиональной дизайнерской деятельности;</li> <li>- основные понятия и категории визуальных коммуникаций и коммуникационного дизайна;</li> <li>- основные форматы предоставления графического, видео и мультимедиа-материала на различных носителях, в различных коммуникационных пространствах</li> </ul> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять современные коммуникативные технологии в профессиональной дизайнерской деятельности;</li> <li>- разрабатывать, проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы коммуникационного дизайна;</li> <li>- использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных коммуникационных пространствах</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- современными коммуникативными технологиями дизайнерской деятельности;</li> <li>- навыком разработки, проектирования, моделирования, конструирования объектов и систем коммуникационного</li> </ul>

	дизайна; - способностью использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных коммуникационных пространствах
--	---

**Формы контроля:**

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* – проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.**

В процессе преподавания дисциплины «Коммуникационный дизайн» используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

***активные формы обучения:***

- практические занятия;

***интерактивные формы обучения:***

- лабораторный практикум.

Общая трудоемкость дисциплины «Коммуникационный дизайн» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 3 зачетные единицы (108 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	36	26
В том числе:		
Лекции	18	8
Практические занятия	18	18
Семинары	х	х
Лабораторные работы	х	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	45	55
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Экзамен – 4 семестр	Экзамен – 4 семестр
Трудоемкость (час.)	27	27
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	3 ЗЕТ / 108 часов	3 ЗЕТ / 108 часов

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Лабораторный практикум	Мастер-класс			Дискуссии
<b>Очная форма</b>									
<b>Первый этап формирования компетенции</b>									
Тема 1. Разработка концепции бренда и фирменного стиля	2	5		1				ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
Тема 2. Разработка логотипа и графической среды бренда	2	5		1				ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
Тема 3. Разработка концепции носителей фирменного стиля бренда	2	5		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
Тема 4. Разработка бренд-бука	2	5		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
Тема 5. Разработка концепции дизайна упаковки.	2	5		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
Тема 6. Разработка концепции дизайна наружной рекламы	2	5		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
Тема 7. Введение в дизайн интерфейсов	2	5		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
Тема 8. Разработка концепции корпоративного сайта (сайта бренда)	2	5		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
Тема 9. Разработка концепции мобильного приложения	2	5		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
<b>Всего:</b>	<b>18</b>	<b>45</b>		<b>11</b>			<b>7</b>		
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>108</b>								<b>Экзамен, 27 часов</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>3</b>								
<b>Очно-заочная форма</b>									
<b>Первый этап формирования компетенции</b>									
Тема 1. Разработка концепции бренда и фирменного стиля		7		1				ОК-5 ОПК-4 ПК-6	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Лабораторный практикум	Мастер-класс			Дискуссии
<b>Тема 2.</b> Разработка логотипа и графической среды бренда	1	6		1				ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 3.</b> Разработка концепции носителей фирменного стиля бренда	1	6		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 4.</b> Разработка бренд-бука	1	6		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 5.</b> Разработка концепции дизайна упаковки.	1	6		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 6.</b> Разработка концепции дизайна наружной рекламы	1	6		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 7.</b> Введение в дизайн интерфейсов	1	6		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 8.</b> Разработка концепции корпоративного сайта (сайта бренда)	1	6		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 9.</b> Разработка концепции мобильного приложения	1	6		1			1	ОК-5 ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
<b>Всего:</b>	<b>8</b>	<b>55</b>		<b>11</b>			<b>7</b>		
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>108</b>								<b>Экзамен, 27 часов</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>3</b>								

### Содержание тем учебной дисциплины

#### ***Тема 1. Разработка концепции бренда и фирменного стиля***

Определение критериев визуального образа на основании идеи позиционирования и креативной концепции. Анализ фирменных стилей конкурентов. Разработка концепции бренда и фирменного стиля. Формирование общего представления о бренде, как о наборе ключевых функциональных особенностей. Создание единого визуального образа бренда в виде оригинальной айдентики.

#### ***Тема 2. Разработка логотипа и графической среды бренда***



Определение критериев логотипа бренда на основании идеи и креативной концепции. Анализ логотипов конкурентов по заданным критериям. Разработка вариантов логотипа. Выбор и утверждение логотипа бренда. Разработка фирменного знака, фирменного блока, дополнительных декоративных элементов фирменного стиля, цветового решения и типографики стиля.

### ***Тема 3. Разработка концепции носителей фирменного стиля бренда***

Развитие дизайна на все ключевые типы носителей (документационные, наружные, информационные и др.). Разработка концепции дизайна деловой документации, определение места нанесения фирменной символики на рекламную, сувенирную и иную продукцию согласно утвержденной идее и стандартам использования стиля, а так же функциональным особенностям отдельных носителей стиля.

### ***Тема 4. Разработка бренд-бука***

Подготовка в печать оригинал-макетов разработанных носителей фирменного стиля и их фиксация в бренд-буке. Дизайн и верстка печатной версии бренд-бука: описание концепции позиционирования и платформы бренда, описание основных констант фирменного стиля, шрифты и их использование, цветовое решение логотипа и фирменного стиля, расположение дополнительных графических элементов.

### ***Тема 5. Разработка концепции дизайна упаковки***

Мониторинг и анализ российского и зарубежного опыта в области дизайна упаковки. Рассмотрение лучших экземпляров с позиции: тип и объем упаковки, материал, цвет, потребительское восприятие. Определение наиболее функционального и удобного для потребителя объема упаковки. Формообразование и выбор оптимальной формы упаковки. Разработка общей концепции дизайна упаковки бренда.

### ***Тема 6. Разработка концепции дизайна наружной рекламы***

Разработка креативных имиджевых концепций и дизайна макетов наружных рекламных носителей: рекламных баннеров и вывесок различных форм и размеров; щитов (билбордов); ситилайтов; штендеров; маркиз; панель-кронштейнов; растяжек; брендмауэров; рекламы на транспорте; установок на крышах; витрин; фасадов, медиафасадов и световых коробов.

### ***Тема 7. Введение в дизайн интерфейсов***

Понятие интерфейса. Способы взаимодействия с интерфейсами. История: первые интерфейсы. Задачи интерфейса. User story. Понятие User eXperience. Референсы: функциональные и визуальные. Визуализация UX и UI инструментов. Критерии оценки качества интерфейса. Профессиональные навыки и личные качества дизайнера интерфейсов. Настоящее и будущее дизайнеров интерфейсов.

### ***Тема 8. Разработка концепции корпоративного сайта (сайта бренда)***

Определение функционального типа будущего сайта (имиджевый сайт или интернет-магазин). Постановка задач по разработке сайта: информирование потенциального клиента, стимулирование продаж, продвижение товара или услуги, формирование позитивного имиджа бренда и т.д. Разработка концепции дизайна сайта (главной и внутренних страниц).

### ***Тема 9. Разработка концепции мобильного приложения***

Обзор аналогичных решений мобильных приложений: функционал, количество пользователей, рейтинги, отзывы, монетизация. Анализ потребителей. Формирование

функционала. Создание концепции. Проектирование интерфейса (воспроизведение базовой логики приложения и распределение функционала по экранам). Разработка дизайна интерфейса (экраны приложения и их графические элементы).

### Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1.	<b>Тема 1.</b> Разработка концепции бренда и фирменного стиля	Создание единого визуального образа бренда. Разработка концепции фирменного стиля бренда	Просмотр творческих работ
2.	<b>Тема 2.</b> Разработка логотипа и графической среды бренда	Разработка вариантов логотипа бренда	Просмотр творческих работ
3.	<b>Тема 3.</b> Разработка концепции носителей фирменного стиля бренда	Разработка концепции дизайна на ключевые типы носителей фирменного стиля бренда	Просмотр творческих работ
4.	<b>Тема 4.</b> Разработка бренд-бука	Разработка дизайна печатной версии бренд-бука	Просмотр творческих работ
5.	<b>Тема 5.</b> Разработка концепции дизайна упаковки	Разработка общей концепции дизайна упаковки бренда	Просмотр творческих работ
6.	<b>Тема 6.</b> Разработка концепции дизайна наружной рекламы	Разработка креативных имиджевых концепций и дизайна макетов наружных рекламных носителей	Просмотр творческих работ
7.	<b>Тема 7.</b> Введение в дизайн интерфейсов	Визуализация инструментов в дизайне интерфейсов	Просмотр творческих работ
8.	<b>Тема 8.</b> Разработка концепции корпоративного сайта (сайта бренда)	Разработка концепции дизайна страниц сайта	Просмотр творческих работ
9.	<b>Тема 9.</b> Разработка концепции мобильного приложения	Проектирование и разработка дизайна интерфейса мобильного приложения	Просмотр творческих работ

### 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Коммуникационный дизайн», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Большаков П. П. Упаковка как элемент брэнда, М.: Лаборатория книги, 2010.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=88737](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=88737)
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
3. Ткаченко Н.В. Креативная реклама. Технологии проектирования: учеб. пособие для студентов вузов – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=114422](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114422).
4. Цыганков В. А. Фирменный стиль или корпоративная идентификация: учебное пособие - Москва: ООО “Сам Полиграфист”, 2015.

Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=488275](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=488275)

## 6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

### 6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОК-5, ОПК-4, ПК-6 формируются в 4 семестре учебного года, на втором этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Коммуникационный дизайн» выделяется один этап формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1. Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<b>ОК-5</b> Способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Этап 1: <b>Темы: 1-9</b>	-особенности современных социальных коммуникаций, специфику их осуществления на иностранном(ых) языке(ах)	осуществлять социальные и профессиональные коммуникации, в том числе на иностранном(ых) языке(ах); -применять способы обмена идеями и информацией	навыком свободной коммуникации, в том числе на иностранном(ых) языке(ах); технологией межкультурного взаимодействия

<p><b>ОПК-4</b> Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p>Этап 1: <b>Темы: 1-9</b></p>	<p>функциональные особенности шрифта, применяемого в дизайн-проектировании; основные современные компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании; методы подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач</p>	<p>применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании; подбирать оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач</p>	<p>способностью применения современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании; навыками подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач</p>
<p><b>ПК-6</b> Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	<p>Этап 1: <b>Темы: 1-9</b></p>	<p>современные коммуникативные технологии и способы их применения в профессиональной дизайнерской деятельности; основные понятия и категории визуальных коммуникаций и коммуникационного дизайна; основные форматы предоставления графического, видео и мультимедиа-материала на различных носителях, в различных коммуникационных пространствах</p>	<p>применять современные коммуникативные технологии в профессиональной дизайнерской деятельности; разрабатывать, проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы коммуникационного дизайна; использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных коммуникационных пространствах</p>	<p>современными коммуникативными технологиями дизайнерской деятельности; навыком разработки, проектирования, моделирования, конструирования объектов и систем коммуникационного дизайна; способностью использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных коммуникационных пространствах</p>

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ <b>ОК-5, ОПК-4, ПК-6</b> (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю) <i>(критерии и показатели определены соответствующими картами компетенций, при этом пользуются традиционной системой оценивания)</i>				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
<b>1 этап</b>	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена.

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

#### ***6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций***

##### **Примерные творческие задания**

1. Создание шрифтового логотипа, стилизация.
2. Создание графического логотипа, стилизация.
3. Создание коллажей и творческая обработка.
4. Разработка концепции и элементов фирменного стиля.
5. Разработка носителей фирменного стиля.
6. Сбор руководства по фирменному стилю.
7. Дизайн и верстка печатной версии бренд-бука.
8. Разработка общей концепции дизайна упаковки бренда.
9. Разработка концепции дизайна наружной рекламы.
10. Визуализация UX и UI инструментов.
11. Разработка концепции дизайна сайта.
12. Разработка концепции мобильного приложения.

#### ***6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации***

##### **Примерные вопросы к экзамену**

1. Ключевые этапы разработки бренда.
2. Критерии оценки бренд-дизайна: как правильно анализировать результат своей и чужой работы.
3. Определение критериев визуального образа на основании идеи позиционирования и креативной концепции.
4. Анализ фирменных стилей конкурентов.
5. Создание единого визуального образа бренда в виде оригинальной айдентики.
6. Создание основного визуального идентификатора бренда.
7. Определение критериев логотипа бренда на основании идеи и креативной концепции.
8. Анализ логотипов конкурентов по заданным критериям.
9. Разработка вариантов логотипа.
10. Презентация вариантов логотипа, обоснование их брендингового потенциала.
11. Выбор и утверждение логотипа бренда.
12. Разработка дизайна деловой документации.
13. Определение места нанесения фирменной символики на рекламную, сувенирную и иную продукцию.
14. Подготовка в печать оригинал-макетов разработанных носителей фирменного стиля.
15. Дизайн и верстка печатной версии бренд-бука.
16. Определение технических требований по воплощению дизайна в производстве
17. Анализ российского и зарубежного опыта в области дизайна упаковки.

18. Формообразование и выбор оптимальной формы упаковки.
19. Разработка общей концепции дизайна упаковки бренда.
20. Разработка дизайна макетов наружных рекламных носителей.
21. Понятие интерфейса. Способы взаимодействия с интерфейсами.
22. Задачи интерфейса.
23. User story. Понятие User eXperience.
24. Референсы: функциональные и визуальные.
25. Визуализация UX и UI инструментов.
26. Критерии оценки качества интерфейса.
27. Профессиональные навыки и личные качества дизайнера интерфейсов.
28. Настоящее и будущее дизайнеров интерфейсов.
29. Постановка задач по разработке сайта.
30. Разработка концепции дизайна сайта.
31. Проектирование интерфейса мобильного приложения.
32. Разработка дизайна интерфейса мобильного приложения.

#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Коммуникационный дизайн» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль - позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация - оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ (*показа творческих заданий на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

**Просмотр творческих работ** – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

**Экзамен - промежуточная аттестация** (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности.

Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и



проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается передача. Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос. При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающийся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка **«хорошо»** ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

## **7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).**

### *Основная литература:*

5. Большаков П. П. Упаковка как элемент брэнда, М.: Лаборатория книги, 2010.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=88737](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=88737)
6. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.  
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
7. Ткаченко Н.В. Креативная реклама. Технологии проектирования: учеб. пособие для студентов вузов – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=114422](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114422).
8. Цыганков В. А. Фирменный стиль или корпоративная идентификация: учебное пособие - Москва: ООО “Сам Полиграфист”, 2015.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=488275](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=488275)

### *Дополнительная литература:*

1. Чернатони Л., МакДональд М. Брендинг. Как создать мощный бренд: учебник. М.: Юнити-Дана, 2015.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=436697](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=436697)
2. Шарков Ф.И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы: учебное пособие – М.: Изд.-торг. корпорация «Дашков и К», 2015.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=452896](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=452896)

## **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля).**

Электронная библиотека: <http://biblioclub.ru/>

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Новости промышленного дизайна	<a href="http://www.idi.ru">www.idi.ru</a>
2	Первый в рунете ресурс о промышленном дизайне	<a href="http://www.designet.ru">www.designet.ru</a>
3	Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну	<a href="http://www.sreda.boom.ru">www.sreda.boom.ru</a>
4	Форма: архитектура и дизайн для тех, кто понимает	<a href="http://www.forma.spb.ru">www.forma.spb.ru</a>
5	Дизайн как стиль жизни: история, теория, практика дизайна	<a href="http://www.rosdesign.com">www.rosdesign.com</a>
6	Российский дизайнерский форум	<a href="http://www.deforum.ru">www.deforum.ru</a>
7	Дизайн, реклама, фотография в России - новости, работы, проекты	<a href="http://www.index.ru">www.index.ru</a>
8	Журнал о графическом дизайне	<a href="http://www.kak.ru">www.kak.ru</a>
9	Журнал «Вещь»	<a href="http://www.expert.ru">www.expert.ru</a>
10	Центр дизайна интерьеров	<a href="http://www.flexform.ru">www.flexform.ru</a>
11	Ландшафтный дизайн и архитектура сада	<a href="http://www.gardener.ru">www.gardener.ru</a>
12	Ландшафтный дизайн	<a href="http://www.myhouse.ru">www.myhouse.ru</a>

## 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).

Особое внимание следует обратить на неукоснительное соблюдение этапов проектирования. Выполнение в визуальной форме заданий в виде: эскизов, рабочих макетов, делая упор на ручное исполнение на первых этапах проектирования, постепенно подключая компьютерную графику.

При проектировании средового объекта критерием полного раскрытия темы и положительного решения поставленной задачи является композиционное и функциональное единство элементов, включенных в проектируемое пространство.

Для выполнения поставленной задачи необходимо тщательно изучить исходную ситуацию и предыдущий опыт создания аналогичных объектов, пользуясь учебной и справочной литературой, периодическими профильными изданиями и Интернет-ресурсами. На всех стадиях работы над проектом необходимо четкое соблюдение этапов проектирования, последовательное их выполнение. Варианты решения проектной задачи на этапе эскизного проектирования, включающие функциональное зонирование, схемы планировочной структуры, решение освещения, колористическое решение должны быть представлены не менее, чем в трех вариантах. Для более полного представления разрабатываемой идеи желательно представить дополнительные виды изображений: макет, аксонометрию или перспективу. Детали проекта должны быть представлены на первом этапе в виде эскизов, выполненных вручную. Окончательное представление планов, разверток, разрезов должно быть выполнено с помощью средств компьютерной графики. Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента.

Большое значение имеет подготовка к практическому занятию, включающая в себя 2 этапа:

- 1й – организационный;
- 2й - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы и интернет-ресурсов. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы.

Заканчивать подготовку следует составлением плана по изучаемому материалу. Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, раскрывают и объясняют основные параметры и факторы. В процессе творческого обсуждения и дискуссии вырабатываются умения и навыки использовать приобретенные знания для решения практических задач.

#### **10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Коммуникационный дизайн» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакета графических программ Adobe.

##### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

##### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

#### **11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Учебное помещение № I-58, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования.

Кабинет № 423 – 108,6 м<sup>2</sup>

**Оборудование:**

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт. Компьютер подключен к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»;
6. столы - 15 шт.;
7. стулья – 71 шт..

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

**Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

Учебное помещение № I-14, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования, самостоятельной работы обучающихся. Компьютерный класс / Лаборатория информационных технологий.

Кабинет № 404 – 61,2 м<sup>2</sup>

**Оборудование:**

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;

4. блок управления проекционным оборудованием;  
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт.;

6. персональные компьютеры - 27 шт.;

Все компьютеры подключены к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

7. столы - 14 шт.;

8. стулья – 28 шт..

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);

2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

**Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;

2. Архиватор 7-Zip;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;

4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;

5. Медиаплеер VLC.