



## **1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ**

Учебная дисциплина «Технология конструирования бренда» изучается в шестом семестре.  
Курсовая работа – не предусмотрена

Форма промежуточной аттестации: экзамен

### **1.1. Место учебной дисциплины ОПОП**

Учебная дисциплина «Технология конструирования бренда» относится к обязательной части программы.

Результаты обучения по учебной дисциплине «Технология конструирования бренда», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Портфолио и презентация;
- Интеллектуальная собственность;
- Проектирование графической продукции;
- Компьютерное проектирование в графическом дизайне;
- Производственная практика. Проектно-технологическая практика.

Результаты освоения учебной дисциплины «Технология конструирования бренда» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной преддипломной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

## **2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Целью изучения дисциплины «Технология конструирования бренда» является:

- получение опыта создания элементов и носителей айдентики, для решения практических задач в сфере графического дизайна,
- формирование и развитие навыков в области брендинга, а также принципов и технологий ребрендинга,
- получение опыта разработки рекламных кампаний и рекламных дисплеев на основе навыков работы с цветом, формой, шрифтом, композицией, на основе понимания принципов развития визуальной культуры и дизайна,
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине «Технология конструирования бренда» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

2.1. **Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:**

<b>Код и наименование компетенции</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю</b>
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИД-ОПК-4.1 Использование профессиональных методов моделирования проектной культуры дизайна и выполнение профессиональными средствами дизайна проектных комплексов	Обучающийся: - способен анализировать поставленные цели и определять круг задач в рамках поставленной цели, обозначать связи между ними и ожидаемые результаты их решения, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности, - грамотно применяет дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории - разрабатывает дизайн-макеты объектов визуальной информации, - проводит исследования лучших мировых образцов дизайна успешно реализуемых на рынке
	ИД-ОПК-4.2 Использование оптимальных методов и способов подачи авторских технических эскизов на разных этапах проектной деятельности	
	ИД-ОПК-4.3 Оформление и создание цветовой гармонии при работе над авторским дизайн-проектом	
	ИД-ОПК-4.4 Применение современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при работе над авторским дизайн-проектом	
ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ИД-ОПК-5.2 Осуществление предметно-пространственной организации творческих выставочных мероприятий	

### **3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ**

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очной форме обучения	<b>4</b>	<b>з.е.</b>	<b>128</b>	<b>час.</b>
-------------------------	----------	-------------	------------	-------------

3.1. Структура учебной дисциплины/модуля для обучающихся по видам занятий (очная форма обучения)

Структура и объем дисциплины									
Объем дисциплины по семестрам	форма промежуточной аттестации	всего, час	Контактная аудиторная работа, час				Самостоятельная работа обучающегося, час		
			лекции, час	практические занятия, час	лабораторные занятия, час	практическая подготовка, час	курсовая работа/курсовая проект	самостоятельная работа обучающегося, час	промежуточная аттестация, час
6 семестр	Экзамен	128	16	34		24		54	
Всего:		<b>128</b>	<b>16</b>	<b>34</b>		<b>24</b>		<b>54</b>	

## 3.2. Структура учебной дисциплины для обучающихся по разделам и темам дисциплины: (очная форма обучения)

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий, обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/индивидуальные занятия час	Практическая подготовка, час		
<b>Шестой семестр</b>							
ИД-ОПК-4.1; ИД-ОПК-4.2; ИД-ОПК-4.3; ИД-ОПК-4.4; ИД-ОПК-5.2	<b>Раздел I. Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация</b>						Формы текущего контроля по разделу I: контроль посещаемости, просмотр работ с обсуждением
	1.1. Принципы работы с бренд-буком. ДНК бренда.						
	1.2. Проектирование рекламных дисплеев POSM						
	1.3. Брифы от работодателей						
	1.4. Визуализация и презентация работ с использованием графических редакторов. Работа в 3Ds Max.						
ИД-ОПК-4.1; ИД-ОПК-4.2; ИД-ОПК-4.3; ИД-ОПК-4.4; ИД-ОПК-5.2	<b>Раздел II. Проектирование айдентики и рекламной продукции</b>						Формы текущего контроля по разделу II: контроль посещаемости, просмотр работ с обсуждением
	2.1. Бриф на разработку и реализацию дизайн-концепции						
	2.2. Исследовательская часть по выбранной теме. Анализ аналогов						
	2.3. Описательная концепция рекламной кампании. Рестайлинг						

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий, обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/индивидуальные занятия час	Практическая подготовка, час		
	2.4. Слоган рекламной кампании						
	2.5. Эскизная проработка вариантов						
	2.6. Компьютерная проработка выбранного варианта рекламы						
Все указанные коды компетенций и индикаторы	Экзамен						экзамен - проводится в устной форме – защита творческих заданий и итоговой презентации
	<b>ИТОГО за шестой семестр - 128</b>	<b>16</b>	<b>34</b>	<b>x</b>	<b>24</b>	<b>54</b>	

## 3.3. Краткое содержание учебной дисциплины

№ пп	Наименование раздела и темы дисциплины	Содержание раздела (темы)
<b>Раздел I</b>	<b>Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация</b>	
1.1.	Принципы работы с бренд-буком. ДНК бренда	<p><b>Устная Дискуссия 1</b> (Принципы работы с бренд-буком. ДНК бренда)  Брендбук: примеры, основные элементы и разделы.  Позиционирование. Визуальные константы. Носители фирменного стиля. Использование основных визуальных констант бренда: знак, логотип, фирменный блок, палитра, шрифты.</p> <p>Выдача <b>Практического задания 1</b> (Анализ аналогов готовых POSM компании)  Требования к презентации с анализом аналогов:  1. Презентация в Pptx. или Pdf. (минимум 15 слайдов) строго горизонтальные под экран.  2. Презентация делается общей для всех вариантов.  Пишите: Вариант 1, вариант 2.... и т.п.  3. Необходимо ограничить себя в оформлении фонов. Использовать минимум фоновой графики, не добавлять сложные текстуры, часто они бывают неуместными.  4. Презентация должна быть строгой. Акцент на рекламных дисплеях.</p>
1.2.	Проектирование рекламных дисплеев POSM	<p><b>Устная Дискуссия 2</b> (Проектирование рекламных дисплеев POSM)  Стратегии позиционирования и продвижения бренда. Методы применения рекламных дисплеев. Задачи разработки дисплеев. Этапы, правила, технологии. Причины неэффективности POSM.</p> <p>Проверка <b>Практического задания 1</b> (Анализ аналогов готовых POSM компании)</p> <p>Выдача <b>Практического задания 2</b> (3 идеи рекламных дисплеев POSM)  Разработка вариантов конструкции с пояснениями и размерами: у дисплеев должны быть схематичные виды сбоку и спереди (фронтально), а также изображение в перспективе или в изометрической проекции.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Разработка 1 POSM</li> <li>– Разработка 2 POSM</li> <li>– Разработка 3 POSM</li> </ul>
1.3.	Бриффы от работодателей	<p><b>Устная Дискуссия 3</b> (Бриффы от брендов конкурсу POPAI Student Design Awards)  Обсуждение практического задания: требования к использованию обязательных элементов, кейвижуала, цветовой гаммы, фирменных шрифтов, фирменного знака, маскаота.</p> <p>Проверка <b>Практического задания 2</b> (3 идеи рекламных дисплеев POSM)</p>

		<p>Выдача <b>Практического задания 3</b> (Финальный рекламный дисплей POSM)          Подготовка презентации по итогам разработки дисплеев по брифу с учетом бренд-бука компании:          1. Презентация в Pptx. или Pdf. (минимум 15 слайдов).          2. Эскизы с комментариями.          3. Концепция, изложенная в текстовом виде: основная идея, образ и доп. материалы, если такие используются.</p>
1.4.	<p>Визуализация и презентация работ с использованием графических редакторов. Работа в 3Ds Max</p>	<p><b>Устная Дискуссия 4</b> (Визуализация и презентация работ с использованием графических редакторов. Работа в 3Ds Max)</p> <p>Проверка <b>Практического задания 3</b> (Финальный рекламный дисплей POSM) Отправка работ на конкурс.</p>
<b>Раздел II</b>	<b>Проектирование айдентики и рекламной продукции</b>	
2.1.	<p>Бриф на разработку и реализацию дизайн-концепции</p>	<p><b>Устная Дискуссия 5</b> (Бриф на разработку и реализацию дизайн-концепции)</p> <p>Выдача <b>Практического задания 4</b> (Исследовательская часть по выбранной теме)</p> <p>Информация о существующем фирменном стиле</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Логотип – стилистика, образ, идея</li> <li>• Фирменные цвета – описание и характер</li> <li>• Фирменные шрифты – основной шрифт и наборный (для текстовых блоков)</li> <li>• Графические элементы, образы и персонажи – особенности, характер размещения, образность</li> </ul>
2.2.	<p>Исследовательская часть по выбранной теме. Анализ аналогов</p>	<p><b>Устная Дискуссия 6</b> (Исследовательская часть по выбранной теме. Анализ аналогов)          Выбор темы. Актуальность. Постановка целей и задач. Методы исследования. Принципы анализа аналогов.</p> <p>Проверка <b>Практического задания 4</b> (Исследовательская часть по выбранной теме)</p> <p>Выдача <b>Практического задания 5</b> (Анализ аналогов)  <i>Анализ аналогов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Модульная сетка (анализ существующих рекламоносителей) – структура и тип компоновки рекламных сообщений</li> <li>• Описание 3 любых аналогов носителей фирменного стиля, использующихся в настоящий момент – изображение и текстовое описание (примеры печатной или наружной рекламы и т.п.)</li> </ul>
2.3.	<p>Описательная концепция рекламной кампании. Рестайлинг</p>	<p><b>Устная Дискуссия 7</b> (Описательная концепция рекламной кампании. Рестайлинг)          Принципы продвижения бренда. Рестайлинг, ребрендинг, редизайн.</p> <p>Проверка <b>Практического задания 5</b> (Анализ аналогов)</p>

		<p>Выдача <b>Практического задания 6</b> (Описательная концепция рекламной кампании. Рестайлинг)  Описательная концепция рекламной кампании:  1. Выбрать предмет рекламы (продукт или услуга)  2. Обозначить целевую аудиторию (определить потребителя)  3. Определить цель рекламной кампании (продвижение товара или услуги, повышение спроса и т.п.)  4. Обозначить принципы рестайлинга.</p>
2.4.	Слоган рекламной кампании	<p><b>Устная Дискуссия 8</b> (Слоган рекламной кампании)  Товарные и имиджевые слоганы. Пять классических форм слогана: утверждение, вопрос, обращение, игра слов, метафора, гипербола. Девиз, миссия, УТП.</p> <p>Проверка <b>Практического задания 6</b> (Описательная концепция рекламной кампании. Рестайлинг)</p> <p>Выдача <b>Практического задания 7</b> (Слоган рекламной кампании)  1. Определить идею и выбрать способы продвижения товара или услуги организации.  2. Определить ключевые слова.  3. Предложить варианты слогана и его форму.</p>
2.5.	Эскизная проработка вариантов	<p><b>Устная Дискуссия 9</b> (Эскизная проработка вариантов)  Принципы эскизирования. Выбор материалов. Линии, формы, цвет, шрифты, акценты.</p> <p>Проверка <b>Практического задания 7</b> (Слоган рекламной кампании)</p> <p>Выдача <b>Практического задания 8</b> (Эскизная проработка вариантов)  Подготовить 5-7 эскизов рекламы с размещением всех объектов:  - фир. знака, логотипа,  - слогана,  - названия компании,  - название мероприятия,  - дата и время проведения, если нужно,  - адресный блок (можно только сайт и телефон, либо полный адрес с городом + эл. почта + сайт + телефон),  - авторские графические изображения (можно брать какие-то фотографии и обрабатывать, либо создавать авторских персонажей и графику).</p>
2.6.	Компьютерная проработка выбранного варианта рекламы	<p><b>Устная Дискуссия 10</b> (Компьютерная проработка выбранного варианта рекламы)  Выбор программ, средств и способов реализации графической идеи.</p> <p>Проверка <b>Практического задания 8</b> (Эскизная проработка вариантов)</p> <p>Выдача <b>Практического задания 9</b> (Компьютерная проработка выбранного варианта рекламы)</p>

		Представить в виде презентации со слайдами (20-25) с описанием этапов разработки дизайн-концепции, анализа аналогов, информации о компании, авторском слогане, графическом приеме, способах и принципах продвижения бренда, а также варианты разработанных рекламных носителей.
--	--	---

### 3.4. Организация самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студента – обязательная часть образовательного процесса, направленная на развитие готовности к профессиональному и личностному самообразованию, на проектирование дальнейшего образовательного маршрута и профессиональной карьеры.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине организована как совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ, обеспечивающих успешное освоение дисциплины.

Аудиторная самостоятельная работа обучающихся по дисциплине выполняется на учебных занятиях под руководством преподавателя и по его заданию. Аудиторная самостоятельная работа обучающихся входит в общий объем времени, отведенного учебным планом на аудиторную работу, и регламентируется расписанием учебных занятий.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся – планируемая учебная, научно-исследовательская, практическая работа обучающихся, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия, расписанием учебных занятий не регламентируется.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся включает в себя:

- подготовку к практическим занятиям, экзамену, зачёту;
- изучение учебных пособий;
- выполнение домашних заданий;
- выполнение индивидуальных заданий;

Самостоятельная работа обучающихся с участием преподавателя в форме иной контактной работы предусматривает групповую и (или) индивидуальную работу с обучающимися и включает в себя:

- проведение индивидуальных и групповых консультаций по отдельным темам дисциплины;
- проведение консультаций перед экзаменом и зачетом по необходимости.

Перечень разделов/тем/, полностью или частично отнесенных на самостоятельное изучение с последующим контролем:

№ пп	Наименование раздела /темы дисциплины/модуля, выносимые на самостоятельное изучение	Задания для самостоятельной работы	Виды и формы контрольных мероприятий (учитываются при проведении текущего контроля)	Трудоемкость, час
1	Конструктивная структура рекламы	Изучение принципов: – структурные элементы рекламы и способы работы с ними – основные схемы композиции рекламы и их зрительное восприятие – композиционный, смысловой, оптический центр – доминанта композиции и способы выделения элементов	Устная дискуссия	4

### 3.5. Применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

При реализации программы учебной дисциплины электронное обучение и дистанционные образовательные технологии не применяются.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ, СИСТЕМА И ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ

##### 4.1. Соотнесение планируемых результатов обучения с уровнями сформированности компетенции(й).

Уровни сформированности компетенции(-й)	Итоговое количество баллов в 100-балльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Оценка в пятибалльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Показатели уровня сформированности		
			универсальной(-ых) компетенции(-й)	общепрофессиональной(-ых) компетенций	профессиональной(-ых) компетенции(-й)
				ИД-ОПК-4.1; ИД-ОПК-4.2; ИД-ОПК-4.3; ИД-ОПК-4.4; ИД-ОПК-5.2	
высокий	85 – 100	отлично		<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способен грамотно проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна,</li> <li>- использует линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции,</li> <li>- на высоком профессиональном уровне использует</li> </ul>	

				<p>современную шрифтовую культуру и</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- уверенно использует способы проектной графики</li> <li>- способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</li> </ul>	
повышенный	65 – 84	хорошо		<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способен вполне грамотно проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна,</li> <li>- использует с неточностями линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции,</li> <li>- на профессиональном уровне использует современную шрифтовую культуру и</li> <li>- вполне уверенно использует способы проектной графики</li> <li>- способен организовывать, проводить и участвовать в</li> </ul>	

				выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
базовый	41 – 64	удовлетворительно/ зачтено (удовлетворительно)/ зачтено		<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, но допускает серьезные ошибки</li> <li>- использует с ошибками линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции,</li> <li>- на низком профессиональном уровне использует современную шрифтовую культуру и</li> <li>- неуверенно использует способы проектной графики</li> <li>- не способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</li> </ul>	
низкий	0 – 40	неудовлетворительно/	Обучающийся:		

		не зачтено	Демонстрирует фрагментарные знания теоретического и практического материала, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации; Испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами; Ответ отражает отсутствие знаний на базовом уровне теоретического и практического материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы.
--	--	------------	--

## 5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ, ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

При проведении контроля самостоятельной работы обучающихся, текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине «Технология конструирования бренда» проверяется уровень сформированности у обучающихся компетенций и запланированных результатов обучения по дисциплине, указанных в разделе 2 настоящей программы.

### 5.1. Формы текущего контроля успеваемости, примеры типовых заданий:

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
1	Практическое задание 1	(Анализ аналогов готовых POSM компании) Требования к презентации с анализом аналогов: 1. Презентация в Pptx. или Pdf. (минимум 15 слайдов) строго горизонтальные под экран. 2. Презентация делается общей для всех вариантов. Пишите: Вариант 1, вариант 2.... и т.п. 3. Необходимо ограничить себя в оформлении фонов. Использовать минимум фоновой графики, не добавлять сложные текстуры, часто они бывают неуместными. 4. Презентация должна быть строгой. Акцент на рекламных дисплеях. Проектирование рекламных дисплеев POSM Устная Дискуссия 2 (Проектирование рекламных дисплеев POSM) Стратегии позиционирования и продвижения бренда. Методы применения рекламных дисплеев. Задачи разработки дисплеев. Этапы, правила, технологии. Причины неэффективности POSM.

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
		<p style="text-align: center;"><b>Примеры типовых заданий</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>Плюсы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вместительная конструкция.</li> <li>• Имеет интересную форму, которая вызывает ассоциации с праздником.</li> <li>• Позволяет разместить различные варианты продукта и показать его с разных сторон.</li> </ul> <p><b>Минусы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Возможны сложности в размещении данной конструкции в торговом зале из-за большого размера.</li> </ul> </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>Плюсы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вместительная конструкция.</li> <li>• Присутствует атрибутика праздника.</li> <li>• Позволяет разместить различные варианты продукта и показать его с разных сторон.</li> </ul> <p><b>Минусы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Информация не структурирована, поэтому плохо воспринимается зрительно.</li> <li>• Обилие деталей, отвлекающих внимание от продукции.</li> </ul> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Зимний вариант POSMa для бренда «А.Коршунов»</b></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Вариант POSMa на день святого Валентина</b></p> </div> </div>
<p>2</p>	<p><b>Практическое задание 2</b></p>	<p>(3 идеи рекламных дисплеев POSM)</p> <p>Разработка вариантов конструкции с пояснениями и размерами: у дисплеев должны быть схематичные виды сбоку и спереди (фронтально), а также изображение в перспективе или в изометрической проекции.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Разработка 1 POSM</li> <li>– Разработка 2 POSM</li> <li>– Разработка 3 POSM</li> </ul> <p>Бриффы от брендов конкурсу POPAI Student Design Awards    Устная Дискуссия 3 (Бриффы от брендов конкурсу POPAI Student Design Awards)</p> <p>Обсуждение практического задания: требования к использованию обязательных элементов, кейвижуала, цветовой гаммы, фирменных шрифтов, фирменного знака, маскота.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>Разработка конструкции I</b></p> <p>- подбор цвета</p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>Разработка конструкции II</b></p> <p>- подбор цвета</p>  </div> </div>

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
3	<p><b>Практическое задание 3</b></p>	<p>(Финальный рекламный дисплей POSM)</p> <p>Подготовка презентации по итогам разработки дисплеев по брифу с учетом бренд-бука компании:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Презентация в Pptx. или Pdf. (минимум 15 слайдов).</li> <li>2. Эскизы с комментариями.</li> <li>3. Концепция, изложенная в текстовом виде: основная идея, образ и доп. материалы, если такие используются.</li> </ol> <p>Визуализация и презентация работ с использованием графических редакторов. Работа в 3Ds Max.</p> <p><small>Дисплей витрина благодаря яркому цвету и цветочным графическим элементам передает настроение праздника и весны. По боковым сторонам имеются выступающие картонные элементы в виде корзины с цветами. Логотип и информационный знак «Бренд №1» расположены на выступающей накладном картонном элементе в самом верку дисплея, что обеспечивает для них более широкий угол обзора.</small></p>  <p>Дисплей-витрина для бренда «А. Коркунов», стилизованная под арку:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ передана атмосфера весны;</li> <li>✓ присутствие всех требуемых деталей брифа;</li> <li>✓ устойчивость конструкции;</li> <li>✓ возможность разместить до 80 упаковок продукта ;</li> <li>✓ за счет двустороннего строения имеет больше вариаций расстановки.</li> </ul> <p>*Вид с двух сторон</p>
4	<p><b>Практическое задание 4</b></p>	<p>(Исследовательская часть по выбранной теме)</p> <p>Информация о существующем фирменном стиле</p> <p>Информация о существующем фирменном стиле</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Логотип – стилистика, образ, идея</li> <li>• Фирменные цвета – описание и характер</li> <li>• Фирменные шрифты – основной шрифт и наборный (для текстовых блоков)</li> </ul>

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
		<p>Шрифтовой фирменный знак - это логотип, который полностью построен на словах или буквах, составляющих название компании. Очевидно, что основное внимание здесь уделяется типографии. Этот стиль логотипа сильно связывает визуальную идентичность бренда с названием компании.</p> <p>Общий дизайн логотипа: <u>минималистичность</u>, отсутствие излишеств, лаконичность. Цвет яркий, броский. Отличная палитра и хорошее, звучное название. Запоминающийся логотип.</p>  <p>образность</p>
5	Практическое задание 5	<p>(Анализ аналогов)</p> <p><i>Анализ аналогов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Модульная сетка (анализ существующих рекламоносителей) – структура и тип компоновки рекламных сообщений</li> <li>• Описание 3 любых аналогов носителей фирменного стиля, использующихся в настоящий момент – изображение и текстовое описание (примеры печатной или наружной рекламы и т.п.)</li> </ul>

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
		<p><b>Графические элементы</b></p> <p>Главной особенностью музея является то, что с каждой новой выставкой, он буквально перенимает стиль и дизайн художника, беря за основу образы самих авторов выставленных экспонатов и картин.</p> 
6	<b>Практическое задание 6</b>	<p>(Описательная концепция рекламной кампании. Рестайлинг)</p> <p>Описательная концепция рекламной кампании:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбрать предмет рекламы (продукт или услуга)</li> <li>2. Обозначить целевую аудиторию (определить потребителя)</li> <li>3. Определить цель рекламной кампании (продвижение товара или услуги, повышение спроса и т.п.)</li> </ol> <p><b>Выбор предмета рекламы:</b> музей современного искусства «Гараж»  Реклама нового квеста от музея, созданного по тематике одной компьютерной игры (взяв сюжет, дизайн, стилистика и антураж).</p> <p><b>Целевая аудитория:</b>  молодежь  геймеры  активные люди  семьи с детьми  люди, увлекающиеся поп-культурой</p> <p><b>Цель:</b> продвинуть новый товар (новый тематический квест), закрепить на него спрос, привлечение более узкой аудитории, продвижение в массы такого понятия как «квест в закрытом помещении»</p> <p><b>Задачи:</b> привлечение большой аудитории, продвижение и реклама самой компьютерной игры, по которой и создавался квест, непосредственное взаимодействие самого музея с посетителями; привлечение скульпторов и художников, создающих арты и предметы по данной тематике (косплееры и т.п.)</p>
7	<b>Практическое задание 7</b>	(Слоган рекламной кампании)

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
		<p>1. Определить идею и выбрать способы продвижения товара или услуги организации.  2. Определить ключевые слова.  3. Предложить варианты слогана и его форму.</p> <p><b>Преимущества:</b>  -Использование VR технологий  -Взаимодействие актеров (сотрудников музея) квеста с посетителями  -Большое оборудованное помещение (музей)  -Акции, скидки и призы, получаемые за прохождение квеста  -Подготовленные тематические костюмы для посетителей  -Фотосессии с актёрами в костюмах  -Создание тематики, актуальной для современных потребителей</p> <p><b>Взятый сюжет для квеста:</b>  Компьютерная игра «Skullip»  Это мультиплатформенная компьютерная ролевая игра с открытым миром, выпущенная 11 ноября 2011 года. По сюжету, главный герой является «драконорожденным» – Довакином, чья задача освободить фантастический средневековый мир от тирании дракона.</p> <p><b>• Слоганы</b>  -Геймдев на свежем воздухе  -Раскрой все тайны Скайрима  -Стань Дова. Победи дракона!</p>
8	<b>Практическое задание 8</b>	<p>(Эскизная проработка вариантов)  Подготовить 5-7 эскизов рекламы с размещением всех объектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- фир. знака, логотипа,</li> <li>- слогана,</li> <li>- названия компании,</li> <li>- название мероприятия,</li> <li>- дата и время проведения, если нужно,</li> <li>- адресный блок (можно только сайт и телефон, либо полный адрес с городом + эл. почта + сайт + телефон),</li> <li>- авторские графические изображения (можно брать какие-то фотографии и обрабатывать, либо создавать авторских персонажей и графику).</li> </ul>

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
		<p style="text-align: center;"><b>Примеры типовых заданий</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  <p style="text-align: center;">Эскиз для рекламного плаката №2</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p><b>• Разработка персонажей</b></p> <p>Герой №1 Хильвард – является главным символом прошедшего квеста. Веселый и смелый персонаж, чья задача победить дракона. Участники должны помочь ему в совершении подвига, разгадывая загадки и решая головоломки.</p>  <p style="text-align: center;">Хильвард (маскот квеста)</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p><b>• Разработка персонажей</b></p> <p>Герой №2 Рикстер – помощник главного героя, его верный тан (исторический шотландский титул в Средние века в Шотландии: рыцарь, феодал, глава клана). Помогает участникам квеста ориентироваться на местности, дает подсказки.</p>  <p style="text-align: center;">Рикстер (маскот квеста)</p> </div> </div>
9	<p><b>Практическое задание 9</b></p>	<p>(Компьютерная проработка выбранного варианта рекламы)</p> <p>Представить в виде презентации со слайдами (20–25) с описанием этапов разработки дизайн-концепции, анализа аналогов, информации о компании, авторском слогане, графическом приеме, способах и принципах продвижения бренда, а также варианты разработанных рекламносителей.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;">  <p style="text-align: center;">Рекламный макет квеста «Путь Дова» для журнала</p> </div> <div style="width: 45%;">  <p style="text-align: center;">Мокап билборда с рекламным макетом квеста «Путь Дова»</p> </div> </div>

## 5.2. Критерии, шкалы оценивания текущего контроля успеваемости:

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
Графические работы по разделам I-II	Работа выполнена полностью. Нет ошибок. Возможно наличие одной неточности или описки, не являющиеся следствием незнания или непонимания учебного материала. Обучающийся показал полный объем знаний, умений в освоении пройденных тем и применение их на практике		5
	Работа выполнена полностью, но есть замечания. Допущена одна ошибка или два-три недочета		4
	Допущены более одной ошибки или более двух-трех недочетов		3
	Работа выполнена не полностью. Допущены грубые ошибки.		2
	Работа не выполнена		
Домашние задания в виде Презентаций	Обучающийся, в процессе доклада по Презентации, продемонстрировал глубокие знания поставленной в ней проблемы, раскрыл ее сущность, слайды были выстроены логически последовательно, содержательно, приведенные иллюстрационные материалы поддерживали текстовый контент. При изложении материала студент продемонстрировал грамотное владение терминологией, ответы на все вопросы были четкими, правильными, лаконичными и конкретными.		5
	Обучающийся, в процессе доклада по Презентации, продемонстрировал знания поставленной в ней проблемы, слайды были выстроены логически последовательно, но не в полной мере отражали содержание заголовков, приведенные иллюстрационные материалы не во всех случаях поддерживали текстовый контент, презентация не имела ярко выраженной идентификации с		4

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
	точки зрения единства оформления. При изложении материала студент не всегда корректно употреблял терминологию, отвечая на все вопросы, студент не всегда четко формулировал свою мысль.		
	Обучающийся слабо ориентировался в материале, в рассуждениях не демонстрировал логику ответа, плохо владел профессиональной терминологией, не раскрывал суть проблем. Презентация была оформлена небрежно, иллюстрации не отражали текстовый контент слайдов.		3
	Обучающийся не выполнил задания		2

### 5.3. Промежуточная аттестация:

Форма промежуточной аттестации	Типовые контрольные задания и иные материалы для проведения промежуточной аттестации:
--------------------------------	---

<p>Экзамен: Представление графических работ.</p>	<p>Экзамен в форме представления проекта: Итоговая графическая работа Представить в виде презентации с графическими работами разработанных POSM (10-12 слайдов).</p> <p>Экзамен в форме представления проекта: Итоговая графическая работа, размещенная в презентации (20-25 слайдов).</p> <p>Задействовать необходимую брендируемую продукцию (3 шт. из основных, 1 на выбор). Представить в виде презентации с графическими работами.</p> <p><b>ОСНОВНЫЕ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Рекламный макет для журнала или газеты (полоса или ½ полосы)</li> <li>— Реклама на билборде (баннер 3x6 м. или 3x12 м.)</li> <li>— Сити-формат (размер рекламного поля 1,2x1,8 м.)</li> </ul> <p><b>1 НА ВЫБОР</b> из представленных:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Реклама на транспорте (апликация на автобус или автомобиль)</li> <li>— Сувенирная реклама (кружки, значки, магниты, пакеты)</li> <li>— Брендированная корпоративная или промо-одежда (футболка, бейсболка, куртка, жилет и т.п.)</li> </ul>
--	---

5.4. Критерии, шкалы оценивания промежуточной аттестации учебной дисциплины/модуля:

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система
<p>Экзамены: Представление графической работы и презентации.</p>	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– демонстрирует знания, отличающиеся глубиной и содержательностью;</li> <li>– свободно владеет профессиональными понятиями, ведет диалог и вступает в научную дискуссию;</li> <li>– способен к интеграции знаний по определенной теме, структурированию ответа,</li> <li>– свободно выполняет практические задания повышенной сложности, предусмотренные программой, демонстрирует системную работу с основной и дополнительной литературой.</li> </ul>		<p>5</p>

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система
	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– показывает достаточное знание учебного материала, но допускает несущественные фактические ошибки, которые способен исправить самостоятельно, благодаря наводящему вопросу;</li> <li>– успешно выполняет предусмотренные в программе практические задания средней сложности, активно работает с основной литературой,</li> <li>– демонстрирует, в целом, системный подход к решению практических задач, к самостоятельному пополнению и обновлению знаний в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.</li> </ul>		4
	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– показывает знания фрагментарного характера, которые отличаются поверхностностью и малой содержательностью, допускает фактические грубые ошибки;</li> <li>– не может обосновать закономерности и принципы, объяснить факты, нарушена логика изложения, отсутствует осмысленность представляемого материала, представления о межпредметных связях слабые;</li> <li>– справляется с выполнением практических заданий, предусмотренных программой, знаком с основной литературой, рекомендованной программой, допускает погрешности и ошибки при теоретических ответах и в ходе практической работы.</li> </ul> <p>Неуверенно, с большими затруднениями решает практические задачи или не справляется с ними самостоятельно.</p>		3
	<p>Обучающийся, обнаруживает существенные пробелы в знаниях основного учебного материала, допускает принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.</p>		2

<b>Форма промежуточной аттестации</b>	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Шкалы оценивания</b>	
<b>Наименование оценочного средства</b>		<b>100-балльная система</b>	<b>Пятибалльная система</b>
	На большую часть дополнительных вопросов по содержанию экзамена затрудняется дать ответ или не дает верных ответов.		
	Обучающийся не знает основных определений, не последователен и сбивчив в изложении материала, не обладает определенной системой знаний по дисциплине, не в полной мере владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических заданий.		не зачтено

### 5.5. Система оценивания результатов текущего контроля и промежуточной аттестации.

Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

Форма контроля	100-балльная система	Пятибалльная система
Текущий контроль:		
- Презентация по разделу I		2 – 5
- Представление графических работ в виде презентации по разделу I	100	
Текущий контроль:		2 – 5
- Презентация по разделу II		
- Представление графических работ в виде презентации по разделу II	100	
<b>Итого за шестой семестр</b> Экзамен		отлично хорошо удовлетворительно неудовлетворительно

Полученный совокупный результат конвертируется в пятибалльную систему оценок в соответствии с таблицей:

100-балльная система	пятибалльная система
	экзамен
71 и более	отлично
56 – 70	хорошо
41 – 55	удовлетворительно
менее 40	неудовлетворительно

## 6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация программы предусматривает использование в процессе обучения следующих образовательных технологий:

- проектная деятельность;
- поиск и обработка информации с использованием сети Интернет;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа).

## 7. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Практическая подготовка в рамках учебной дисциплины реализуется при проведении практических занятий и иных аналогичных видов учебной деятельности, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

## 8. ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов используются подходы, способствующие созданию безбарьерной образовательной среды: технологии дифференциации и индивидуального обучения, применение соответствующих методик по работе с инвалидами, использование средств дистанционного общения, проведение дополнительных индивидуальных консультаций по изучаемым теоретическим вопросам и практическим занятиям, оказание помощи при подготовке к промежуточной аттестации.

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья, в том числе для дистанционного обучения.

Учебные и контрольно-измерительные материалы представляются в формах, доступных для изучения студентами с особыми образовательными потребностями с учетом нозологических групп инвалидов:

Для подготовки к ответу на практическом занятии, студентам с ограниченными возможностями здоровья среднее время увеличивается по сравнению со средним временем подготовки обычного студента.

Для студентов с инвалидностью или с ограниченными возможностями здоровья форма проведения текущей и промежуточной аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Промежуточная аттестация по дисциплине может проводиться в несколько этапов в форме рубежного контроля по завершению изучения отдельных тем дисциплины. При необходимости студенту предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются, при необходимости, фонды оценочных средств, адаптированные для лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

## 9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины при обучении с использованием традиционных технологий обучения.

Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.	Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.
<b>119071, г. Москва, Малая Калужская ул., дом 1</b>	
учебная аудитория	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: <ul style="list-style-type: none"> <li>– ноутбук;</li> <li>– проектор,</li> <li>– экран,</li> <li>– стационарные компьютеры в количестве 10 шт.</li> </ul>

<b>Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.</b>	<b>Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.</b>
<b>Помещения для самостоятельной работы обучающихся</b>	<b>Оснащенность помещений для самостоятельной работы обучающихся</b>

Материально-техническое обеспечение учебной дисциплины при обучении с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

<b>Необходимое оборудование</b>	<b>Параметры</b>	<b>Технические требования</b>
Персональный компьютер/ноутбук/планшет, камера, микрофон, динамики, доступ в сеть Интернет	Веб-браузер	Версия программного обеспечения не ниже: Chrome 72, Opera 59, Firefox 66, Edge 79, Яндекс.Браузер 19.3
	Операционная система	Версия программного обеспечения не ниже: Windows 7, macOS 10.12 «Sierra», Linux
	Веб-камера	640x480, 15 кадров/с
	Микрофон	любой
	Динамики (колонки или наушники)	любые
	Сеть (интернет)	Постоянная скорость не менее 192 кБит/с

Технологическое обеспечение реализации программы/модуля осуществляется с использованием элементов электронной информационно-образовательной среды университета.

## 10. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/УЧЕБНОГО МОДУЛЯ

№ п/п	Автор(ы)	Наименование издания	Вид издания (учебник, УП, МП и др.)	Издательство	Год издания	Адрес сайта ЭБС или электронного ресурса (заполняется для изданий в электронном виде)	Количество экземпляров в библиотеке Университета
10.1 Основная литература, в том числе электронные издания							
1	Карлова О.А.	Теория и практика креативной деятельности	Учебное пособие	Красноярск: Сиб. федер. ун-т	2012	<a href="http://znanium.com/catalog/product/492845">http://znanium.com/catalog/product/492845</a>	-
2	Павловская Е.Э.	Графический дизайн. Современные концепции	Учебное пособие	М. : Юрайт	2018	<a href="https://biblio-online.ru/viewer/graficheskiy-dizayn-sovremennye-konceptcii-416124#page/1">https://biblio-online.ru/viewer/graficheskiy-dizayn-sovremennye-konceptcii-416124#page/1</a>	-
10.2 Дополнительная литература, в том числе электронные издания							
1	Дмитриева Л. М. Балюта П. А.	Дизайн в культурном пространстве	Учебное пособие	М.: Магистр	2017	<a href="http://znanium.com/catalog/product/895800">http://znanium.com/catalog/product/895800</a>	
2	Пенова И. В.	Теория и практика профессионального применения цвета в дизайн-проектировании	Учебное пособие	ВНИИТЭ	2010	Локальная сеть университета	10
3	Гуляев С.А.	Технология печатных процессов. Офсетная печать	Учебник	М.: ГОУ СПО МИПК имени И.Федорова	2009	<a href="http://znanium.com/catalog/product/515103">http://znanium.com/catalog/product/515103</a>	-
4	Шпаковский В.О., Егорова Е.С.	PR-дизайн и PR-продвижение	Учебное пособие	Вологда: Инфра-Инженерия	2018	<a href="http://znanium.com/catalog/product/989613">http://znanium.com/catalog/product/989613</a>	-
5	Чихольд Я.	Новая типографика. Руководство для современного дизайнера	Книга	Издатель-ство «Студия Артемия Лебедева»	2018	Локальная сеть университета	5
6	Уэйншенк С.	100 главных принципа дизайна. Как удерживать внимание	Учебное пособие	СПб. : Питер	2012		2

10.3 Методические материалы (указания, рекомендации по освоению дисциплины (модуля) авторов РГУ им. А. Н. Косыгина)							
1	<i>Осипов А.В.</i>	<i>Основы научных исследований</i>	<i>Методические указания</i>	<i>М.: МГУДТ</i>	<i>2013</i>	<i><a href="http://znanium.com/catalog/product/474780">http://znanium.com/catalog/product/474780</a></i>	-
2	<i>Старкова Д.Я.</i>	<i>Художественные методы оформления эскизов. Иллюстрированные методические указания.</i>	<i>Методические указания</i>	<i>М.: МГУДТ</i>	<i>2016</i>	<i>Локальная сеть университета</i>	-

## 11. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

### 5.5 11.1 Ресурсы электронной библиотеки, информационно-справочные системы и профессиональные базы данных:

№ пп	Электронные учебные издания, электронные образовательные ресурсы
1.	ЭБС «Лань» <a href="http://www.e.lanbook.com/">http://www.e.lanbook.com/</a>
2.	«Znanium.com» научно-издательского центра «Инфра-М» <a href="http://znanium.com/">http://znanium.com/</a>
3.	Электронные издания «РГУ им. А.Н. Косыгина» на платформе ЭБС «Znanium.com» <a href="http://znanium.com/">http://znanium.com/</a>
4.	ЭБС «ИВИС» <a href="http://dlib.eastview.com/">http://dlib.eastview.com/</a>
Профессиональные базы данных, информационные справочные системы	
1.	Scopus <a href="https://www.scopus.com">https://www.scopus.com</a> (международная универсальная реферативная база данных, индексирующая более 21 тыс. наименований научно-технических, гуманитарных и медицинских журналов, материалов конференций примерно 5000 международных издательств)
2.	Web of Science <a href="http://webofknowledge.com/">http://webofknowledge.com/</a>
3.	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <a href="https://elibrary.ru">https://elibrary.ru</a> (крупнейший российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования)
4.	ООО «Национальная электронная библиотека» (НЭБ) <a href="http://нэб.рф/">http://нэб.рф/</a>
5.	Интернет-ресурс, посвященный корпоративному ребрендингу, редизайну и рестайлингу. Содержит регулярно обновляемый обзор актуальных кейсов <a href="http://www.underconsideration.com/brandnew">http://www.underconsideration.com/brandnew</a>
6.	«Рекламные идеи» ведущий российский журнал о брендинге: <a href="http://www.advi.ru/archive/">http://www.advi.ru/archive/</a>
7.	Brands of the World-крупнейшая в мире библиотека логотипов брендов в векторном формате, которую можно скачать бесплатно <a href="https://www.brandsoftheworld.com">https://www.brandsoftheworld.com</a>
8.	База данных в мире Academic Search Complete - обширная полнотекстовая научно-исследовательская. Содержит полные тексты тысяч рецензируемых научных журналов по химии, машиностроению, физике, биологии. <a href="http://search.ebscohost.com">http://search.ebscohost.com</a>
9.	«АКАР» Ассоциация коммуникационных агентств России: <a href="https://www.akarussia.ru">https://www.akarussia.ru</a>

### 11.2 Перечень программного обеспечения

№п/п	Программное обеспечение	Реквизиты подтверждающего документа/ Свободно распространяемое
1.	<i>Windows 10 Pro, MS Office 2019</i>	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
2.	<i>PrototypingSketchUp: 3D modeling for everyone</i>	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
3.	<i>Adobe Creative Cloud 2018 all Apps (Photoshop, Lightroom, Illustrator, InDesign, XD, Premiere Pro, Acrobat Pro, Lightroom Classic, Bridge, Spark, Media Encoder, InCopy, Story Plus, Muse и др.)</i>	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019

**ЛИСТ УЧЕТА ОБНОВЛЕНИЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ**

В рабочую программу учебной дисциплины/модуля внесены изменения/обновления и утверждены на заседании кафедры:

<b>№ пп</b>	<b>год обновления РПД</b>	<b>характер изменений/обновлений с указанием раздела</b>	<b>номер протокола и дата заседания кафедры</b>