

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 29.04.2021 14:44:46

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет управления бизнесом
Кафедра менеджмента и маркетинга



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

Б1.В.ДВ.03.01 «АРТ-ДИРЕКШН»

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)

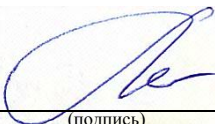
Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №1004 от 11.08.2016г.

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 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 место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Арт-дирекшн» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе, в пятом семестре. Дисциплина «Арт-дирекшн» 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: «Технология разработки и защиты бизнес-проектов», «Управление человеческими ресурсами», «Управление проектами».

Цель дисциплины – формирование у обучающихся системы знаний и умений в области разработки и внедрения комплексных дизайн-проектов, навыков эффективного управления креативной командой.

Задачи дисциплины:

- изучение теоретических основ разработки дизайн-концепции как комплексной креативной стратегии для брендов и отдельных проектов (продуктов);
- изучение опыта формирования команды под задачи проекта;
- ознакомление с основными методами управления креативными командами, грамотного выстраивания рабочих процессов;
- обучение практическим навыкам защиты проектов перед заказчиком, презентации дизайн-концепции на разных уровнях.

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

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

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- готовностью руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов (ПК-11)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной	<u>Знать:</u> – способы и методы решения стандартных задач на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-

<p>деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>коммуникационных технологий в процессе осуществления обязанностей арт-директора.</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы формирования команды и управление ей с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности - способы и методы решения стандартных задач осуществления обязанностей арт-директора, на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать стандартное программное обеспечение в процессе осуществления обязанностей арт-директора; - проводить поиск необходимой информации в процессе формирования и управления командой; - решать стандартные задачи в процессе осуществления обязанностей арт-директора на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком использования программного обеспечения в процессе осуществления обязанностей арт-директора; - навыком поиска необходимой информации в процессе формирования и управления командой; - навыком решения стандартных задач в процессе осуществления обязанностей арт-директора на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
<p>ПК-11 Готовность руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - обязанности, навыки и задачи арт-директора. - принципы формирования команды и управление ей - методы и принципы руководства коллективом и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - применять и реализовывать навыки руководителя в процессе арт-дирекшн - принимать управленческие решения в сфере своей профессиональной деятельности - руководить коллективом или группой специалистов в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативно-правовых актов <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками руководства коллективом в сфере своей

	профессиональной деятельности; – навыками организации управленческой деятельности на основе нормативных правовых актов; – навыком руководства коллективом или группой специалистов в сфере своей профессиональной деятельности и принятия управленческих решений на основе нормативно-правовых актов
--	--

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов может проводиться в форме контрольной работы, содержащей открытые вопросы, тестовые задания и задачи по темам учебной дисциплины, подготовки студентами презентаций, в ходе проведения деловых игр, дискуссий;

- *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 освоения дисциплины «Арт-дирекшн» используются как классические методы обучения (лекция), так и различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств обучающихся и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

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

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- ситуационный анализ

Общая трудоемкость дисциплины «Арт-дирекшн» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 4 зачетные единицы (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	54	26
В том числе:		
Лекции	18	8
Практические занятия	36	18
Семинары	х	х
Лабораторные работы	х	х
Самостоятельная работа (всего)	63	91
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Экзамен – 5 семестр	Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	27	27
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	4 ЗЕТ / 144 часа	4 ЗЕТ / 144 часа

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	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии			Тренинг
Очная форма										
Первый этап формирования компетенции										
Тема 1. Введение в арт-дирекшн	3	10		2	3				ОПК-6 ПК-11	
Тема 2. Арт-дирекшн айдентики, сайтов, приложений	3	10		2	3				ОПК-6 ПК-11	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						Контрольная работа/ тест
Второй этап формирования компетенции										
Тема 3. Методология ведения проектов	3	10		2	3				ОПК-6 ПК-11	
Тема 4. Оценка стоимости проектов	3	11		2	3				ОПК-6 ПК-11	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						Кейс
Третий этап формирования компетенции										
Тема 5. Систематизация знаний студии	3	11		2	3				ОПК-6 ПК-11	
Тема 6. Формирование команды и управление	3	11		2	3				ОПК-6 ПК-11	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						Контрольная работа/ тест
Всего:	18	63		18	18					
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	144									Экзамен, 27 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	4									
Очно-заочная форма										
Первый этап формирования компетенции										
Тема 1. Введение в арт-дирекшн	1	15		1	1				ОПК-6 ПК-11	
Тема 2. Арт-дирекшн айдентики, сайтов, приложений	2	16		1	1				ОПК-6 ПК-11	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						Контрольная работа/ тест
Второй этап формирования компетенции										
Тема 3. Методология ведения проектов	2	15		1	1				ОПК-6 ПК-11	
Тема 4. Оценка стоимости проектов	1	15		1	1				ОПК-6 ПК-11	

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	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии		
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2					Кейс
Третий этап формирования компетенции									
Тема 5. Систематизация знаний студии	1	15		1	1				ОПК-6 ПК-11
Тема 6. Формирование команды и управление	1	15		1	1				ОПК-6 ПК-11
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2					Контрольная работа/ тест
Всего:	8	91		12	6				
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	144								Экзамен, 27 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	4								

Содержание тем учебной дисциплины

Тема 1. Введение в арт-дирекшн

Обязанности, навыки и умения арт-директора. Задачи арт-директора, его отличие от дизайнера и креативного директора. Основные проблемы при переходе от дизайнера к управленцу. Важность ежедневной планерки. Тайм-менеджмент: план на день. Общение с дизайнерами: обратная связь. Встречи с клиентом. Как быть на волне трендов в дизайне: рисуем сами. Баланс между менеджерской и дизайнерской работой.

Тема 2. Арт-дирекшн айдентики, сайтов, приложений

Бренд-модель, big idea и атрибуты бренда. Design concept. Логобук и брендбук. Сопровождение айдентики. Сайты — с чего стартовать, нужно ли понимать UX и как разработать сайт — от концепта до лонча. UX-дизайн и дизайн-мышление. Разработка приложений - design approach, гайдлайны для iOS и Android, UI-анимация. Визуал — шрифты, иллюстрации и иконки. Работа над портфолио и кейсами.

Тема 3. Методология ведения проектов

Основные механики менеджмента и возможность их применения в дизайн-студиях. Типы проектов и методы их ведения. Декомпозиция проекта на задачи, выбор типа планирования и подходящих инструментов. Pre-sale. Цели и задачи проекта. Предпроектная аналитика. Проектирование. Дизайн-концепция. Макеты. Финализация дизайна. Авторский надзор frontend. Backend и тестирование.

Тема 4. Оценка стоимости проектов

Оценка экономики проекта. Зоны риска и закладывание дополнительного времени на итерации и правки. Тактика переговоров с клиентом для продажи моделей почасовой и фиксированной оплаты труда. Составление сметы проекта и определение бюджета.

Определение цены разработки дизайн-решений. Оценка долгосрочной продажи новому клиенту. Планирование бюджета клиента. Емкость проекта.

Тема 5. Систематизация знаний студии

Шаблоны документов, единая поддерживаемая библиотека компонентов, структура папок и файлов и другие аспекты. Важность систематизации информации. Дефолтный проект. Стандарты размеров, названий, структуры. Подход к работе со шрифтами. Единая база с паролями. Описание подходов к проектированию, frontend. Список проектов студии. Список полезных ресурсов. Разработка и поддержка командной библиотеки.

Тема 6. Формирование команды и управление

HR в дизайн-студии. Творческий ресурс студии. Штатные сотрудники, лояльные аутсорсеры, команда под проект. Отбор и собеседования дизайнеров. Система грейдов и мотивации. Методики управления командой в зависимости от стадии проекта. Мотивация и коммуникация внутри команды. Прокачка дизайнеров, методы борьбы с перегоранием. Разрешение споров. Управление удаленной командой.

Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1.	Тема 1. Введение в арт-дирекшн	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обязанности, навыки и умения арт-директора. 2. Задачи арт-директора, его отличие от дизайнера и креативного директора. 3. Основные проблемы при переходе от дизайнера к управленцу. 4. Баланс между менеджерской и дизайнерской работой 	Ситуационный анализ
2.	Тема 2. Арт-дирекшн айдентики, сайтов, приложений	<ol style="list-style-type: none"> 1. Бренд-модель, big idea и атрибуты бренда. 2. Сопровождение айдентики. 3. Разработка приложений - design approach, гайдлайны для iOS и Android, UI-анимация. 4. Работа над портфолио и кейсами 	Ситуационный анализ
3.	Тема 3. Методология ведения проектов	<ol style="list-style-type: none"> 1. Типы проектов и методы их ведения. 2. Декомпозиция проекта на задачи, выбор типа планирования и подходящих инструментов. 3. Цели и задачи проекта. Предпроектная аналитика. 4. Проектирование. Дизайн-концепция. Макеты. Финализация дизайна. Авторский надзор frontend. Backend и тестирование. 	Ситуационный анализ
4.	Тема 4. Оценка стоимости проектов	<ol style="list-style-type: none"> 1. Оценка экономики проекта. 2. Тактика переговоров с клиентом для продажи моделей почасовой и фиксированной оплаты труда. 3. Составление сметы проекта и определение бюджета. 4. Оценка долгосрочной продажи новому клиенту. 	Ситуационный анализ
5.	Тема 5. Систематизация знаний студии	<ol style="list-style-type: none"> 1. Шаблоны документов, единая поддерживаемая библиотека компонентов, структура папок и файлов. 	Ситуационный анализ

		2. Подход к работе со шрифтами. Единая база с паролями. Описание подходов к проектированию, frontend. 3. Список проектов студии. Список полезных ресурсов. 4. Разработка и поддержка командной библиотеки.	
6.	Тема 6. Формирование команды и управление	1. Творческий ресурс студии. 2. Отбор и собеседования дизайнеров. 3. Система грейдов и мотивации. 4. Методики управления командой в зависимости от стадии проекта.	Ситуационный анализ

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 «Арт-дирекшн», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

1. Арт-менеджмент / Л.Н. Жуковская, С.В. Костылева, В.С. Лузан и др.; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. – Красноярск: СФУ, 2016.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=496978
2. Кондакова Ю. В. PR-технологии. Арт-пиар: учебное пособие - Екатеринбург: Архитектон, 2016.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455455
3. Муртазина С. А., Хамматова В. В. История графического дизайна и рекламы: учебное пособие - Казань: Издательство КНИТУ, 2013.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=259068
4. Тарасова О. П. Организация проектной деятельности дизайнера: учебное пособие - Оренбург: Оренбургский государственный университет, 2013.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=270309

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 ОПК-6, ПК-11 формируются в 5 семестре на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Арт-дирекшн» выделяются три этапа 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 обучающихся 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
ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований	Этап 1: Темы: 1-2	способы и методы решения стандартных задач на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий в процессе осуществления обязанностей арт-директора	использовать стандартное программное обеспечение в процессе осуществления обязанностей арт-директора;	навыком использования программного обеспечения в процессе осуществления обязанностей арт-директора;
	Этап 2: Темы: 3-4	принципы формирования команды и управление ей с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	проводить поиск необходимой информации в процессе формирования и управления командой;	навыком поиска необходимой информации в процессе формирования и управления командой

информационной безопасности	Этап 3: Темы: 5-6	способы и методы решения стандартных задач осуществления обязанностей арт-директора, на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	решать стандартные задачи в процессе осуществления обязанностей арт-директора на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	навыком решения стандартных задач в процессе осуществления обязанностей арт-директора на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ПК-11 Готовность руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов	Этап 1: Темы: 1-2	обязанности, навыки и задачи арт-директора	применять и реализовывать навыки руководителя в процессе арт-дирекшн	навыками руководства коллективом в сфере своей профессиональной деятельности
	Этап 2: Темы: 3-4	принципы формирования команды и управление ей;	принимать управленческие решения в сфере своей профессиональной деятельности	навыками организации управленческой деятельности на основе нормативных правовых актов
	Этап 3: Темы: 5-6	методы и принципы руководства коллективом и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов	руководить коллективом или группой специалистов в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативно-правовых актов	навыком руководства коллективом или группой специалистов в сфере своей профессиональной деятельности и принятия управленческих решений на основе нормативно-правовых актов

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 ОПК-6, ПК-11 (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)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Контрольная работа в форме теста
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Кейс
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Контрольная работа в форме теста
	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

Пример теста

1. Дизайн - это:

- а) творчество по созданию высокохудожественных изделий для быта;
- б) деятельность по разработке промышленных изделий и всей среды обитания с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами;
- в) проектирование техники с учетом «человеческих факторов».

2. Искусство плаката конца XIX века (А. Муха, А. де Тулуз-Лотрек и др.) «расцвело» в:

- а) Вене;
- б) Лондоне;
- в) Париже.

3. ВХУТЕМАС создавался в 1920 году как:

- а) художественно-технические мастерские по созданию образцов промышленной продукции;
- б) научное учреждение по разработке теории прикладного искусства;
- в) учебное заведение для подготовки художников-мастеров для промышленности и педагогов для художественно-технического образования.

4. Переговоры, разработка стратегий и «продающих» идей, это задачи:

- а) дизайнера;
- б) арт-директора;
- в) креативного директора.

5. Основная работа арт-директора заключается в том, чтобы:

- а) укреплять видение и понимание создаваемого образа продукта внутри коллектива разработчиков;
- б) разрабатывать корпоративный шрифт и прочую атрибутику бренда;
- в) создавать дизайн баннеров, мультимедиа и web-продуктов.

6. Использование ярких, смелых, иногда дерзких визуальных материалов, это тренд digital-рынка:

- а) персонализация;
- б) креативная провокация;
- в) взгляд в прошлое.

7. Свободное обсуждение способов решения дизайн-задачи, без критики идей друг друга, это креативная методика:

- а) персонификация темы;
- б) ментальная карта (mind mapping);
- в) мозговой шторм (brain storm).

8. Анализ пользовательского опыта и проектирование на этой основе интерфейсов является концепцией:

- а) графического дизайна;
- б) UX-дизайна;
- в) веб-дизайна.

9. Руководство, в котором описываются правила использования фирменного стиля, это:

- а) брендбук;
- б) логобук;
- в) гайдлайн.

10. Основной исполнитель этапа разработки дизайн-проекта, который берет на себя ответственность за реализацию продукта, обеспечивает надлежащее качество и соблюдение стандартов разработки:

- а) frontend-разработчик;
- б) менеджер проекта;
- в) дизайнер.

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 1 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

Тест:

- оценка «отлично» - 85-100% правильных ответов;
- оценка «хорошо» - 70-84% правильных ответов;
- оценка «удовлетворительно» - 40-69% правильных ответов;
- оценка «неудовлетворительно» - менее 39% правильных ответов.

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Пример кейса

Поднимаем «средний чек» для студии дизайна интерьеров в Москве

Ниша бизнеса

Студия дизайна интерьеров в премиум сегменте в Москве.

Предыстория: бета-тестирование

Наш постоянный клиент попросил собрать рекламную кампанию для нового направления своего бизнеса — дизайн интерьеров.

К слову, эта **ниша стабильно держится в топ 10 самых конкурентных** и безумно разогретых на рынке контекстной рекламе с 2013 г. Мы сразу предупредили клиента о высоком риске того, что контекстная реклама сработает в убыток. Поговорили, предупредили, клиент решил попробовать. Как и ожидали — результаты теста не радовали: 4 190 руб. за 1 заявку. Рекламу приостановили на неопределенный срок.

Прошло 7 месяцев...

... и клиент готов запустить рекламу снова. Мы предупредили, что заявки с канала контекстной рекламы для его ниши могут длительно не окупаться, на что получили ответ:

“Скажите, что нужно, чтобы получать заказы с чеком от XXX 000 рублей — я открыт предложениям”. И это вдохновляет: ориентируясь на конечную цель — прибыль бизнеса, клиент открыт к рекомендациям и готов вместе и системно работать над достижением цели.

Стратегия продвижения 1.0

Еще после первого запуска рекламных кампаний мы выяснили, почему результаты не радовали:

Главная гипотеза: предложение на сайте клиента “не попало” в сферу интереса целевой аудитории. При стабильном и целевом трафике она конвертировала в заявку только 0,7% посетителей сайта.

Поэтому мы предложили клиенту способы увеличить привлекательность торгового предложения и протестировать на конструкторе landing page.

Новая посадочная страница:

- Мы добавили дизайну сайта современности и стиля, приведя его в соответствие с довольно пафосной нишей дизайна интерьеров.
- Подняли портфолио дизайнеров вверх и сделали крупнее — сразу знакомим посетителя с уровнем и работами студии.
 - Изменили ряд офферов.
 - Убрали лишнее, оставив только суть предложения.
 - Добавили теплоты при общении с посетителем.
 - Структурировали информацию и проставили ненавязчивые точки контакта.
 - Подчеркнули акционные блоки.



Первые результаты:

Страница показала конверсию **1.02%!** Круто! Рост конверсии почти в 2 раза!

Берем обратную связь от клиента: «**Да, пошло больше заказов**, но прибыль с них по прежнему ниже целевой». Плюс, клиент выразил пожелание получать исключительно крупные заказы в своей нише.

Что ж, мы вывели рекламу из убытка на окупаемость. Но бизнес должен зарабатывать, поэтому следующей задачей стало **увеличить средний чек заказа**.

Стратегия продвижения 2.0

Изначально мы создавали рекламные кампании для всех пользователей, которые ищут услугу дизайна интерьеров. Теперь, когда мы сфокусировались на получении только средне- и высоко-маржинальных заказов, мы аккуратно **сужаем охват целевой аудитории** рекламой:

- Ставим ненавязчивое предупреждение на сайте о минимальном заказе.

- Исключаем из рекламных кампаний запросы, характерные для заказов в помещения менее 40 кв.м.: *дизайн кухни, дизайнер для комнаты, дизайн детской, дизайн однокомнатной, дизайн квартиры 30 м* и т.д.
- Размещаем на первом экране посадочной страницы такое предложение, которое закрывает потребности клиентов, которым нужен дизайн БОльшого помещения.

Результаты:

Посадочная страница показывает конверсию **4,21%** в обращение (заявку с сайта или звонок).

Цена заявки (за счет отсека дешевых, но немаржинальных ключей) **снизилась в 2 раза**: с 2873,96 руб. до 1463,35 рублей.

Произошел комплексный сдвиг в метриках привлечения.

В том числе, **конверсия выросла в 4 раза**, при этом стоимость получения 1 заявки упала в 2 раза и главное:

Клиент сообщил, что стал получать заказы с желаемым чеком.

Но есть и обратная сторона медали:

- “Жирные” заказы поступают волнообразно. Например, в первую неделю их было 2, а в следующие 2 недели — ни одного, только средне- и мало-маржинальные. Из-за этого клиенту сложно планировать инвестиции в увеличение рекламного бюджета.
- Часть звонков приходит от поставщиков: по целевым запросам дилеры материалов и мебели ищут студии дизайна, которым предлагают свой товар.

Вопросы:

1. Какова целевая аудитория студии дизайна?
2. Укажите достоинства и недостатки стратегий продвижения 1.0 и 2.0.
3. Предложите варианты продвижения студии дизайна на рынке.
4. Предложите программу проведения рекламной кампании.
5. Предложите пути решения проблем стратегии продвижения 2.0.

Оценка проводится матричным методом:

Критерии оценки	БАЛЛЫ
Ясность, четкость изложения	0-5 баллов
Аргументированность выводов	0-5 баллов
Креативность подходов	0-5 баллов
Качество ответов на вопросы	0-5 баллов
Итоговая оценка	0 -20 баллов

Посткейсовое моделирование. После завершения кейса преподаватель выясняет, согласны ли студенты на самом деле с попавшимися им утверждениями, закрепляя навыки отстаивать свою позицию, применяя знания в области арт-дирекшн.

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 2 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

Кейс – оценивание производится по пятибалльной шкале оценивания, основываясь на полученных баллах в кейсе.

- оценка «отлично» - 16-20 баллов;
- оценка «хорошо» - 11-15 баллов;
- оценка «удовлетворительно» - 6 - 10 баллов;
- оценка «неудовлетворительно» - менее 0-5 баллов.

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Пример теста

1. Дизайн - это:

- а) творчество по созданию высокохудожественных изделий для быта;
- б) деятельность по разработке промышленных изделий и всей среды обитания с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами;
- в) проектирование техники с учетом «человеческих факторов».

2. Искусство плаката конца XIX века (А. Муха, А. де Тулуз-Лотрек и др.) «расцвело» в:

- а) Вене;
- б) Лондоне;
- в) Париже.

3. ВХУТЕМАС создавался в 1920 году как:

- а) художественно-технические мастерские по созданию образцов промышленной продукции;
- б) научное учреждение по разработке теории прикладного искусства;
- в) учебное заведение для подготовки художников-мастеров для промышленности и педагогов для художественно-технического образования.

4. Переговоры, разработка стратегий и «продающих» идей, это задачи:

- а) дизайнера;
- б) арт-директора;
- в) креативного директора.

5. Основная работа арт-директора заключается в том, чтобы:

- а) укреплять видение и понимание создаваемого образа продукта внутри коллектива разработчиков;
- б) разрабатывать корпоративный шрифт и прочую атрибутику бренда;
- в) создавать дизайн баннеров, мультимедиа и web-продуктов.

6. Использование ярких, смелых, иногда дерзких визуальных материалов, это тренд digital-рынка:

- а) персонализация;
- б) креативная провокация;
- в) взгляд в прошлое.

7. Свободное обсуждение способов решения дизайн-задачи, без критики идей друг друга, это креативная методика:

- а) персонификация темы;
- б) ментальная карта (mind mapping);
- в) мозговой шторм (brain storm).

8. Анализ пользовательского опыта и проектирование на этой основе интерфейсов является концепцией:
- а) графического дизайна;
 - б) UX-дизайна;
 - в) веб-дизайна.
9. Руководство, в котором описываются правила использования фирменного стиля, это:
- а) брендбук;
 - б) логобук;
 - в) гайдлайн.
10. Основной исполнитель этапа разработки дизайн-проекта, который берет на себя ответственность за реализацию продукта, обеспечивает надлежащее качество и соблюдение стандартов разработки:
- а) frontend-разработчик;
 - б) менеджер проекта;
 - в) дизайнер.
11. Обеспечивает должную функциональность интерактивных элементов страниц сайта, правильный порядок их перестроения под разные разрешения:
- а) backend-разработчик;
 - б) тестировщик;
 - в) аналитик-проектировщик.
12. Первым этапом на стадии предпроектной аналитики и проектирования является:
- а) сбор требований, изучение и анализ;
 - б) построение информационной архитектуры;
 - в) подготовка отчетной документации.
13. Один из самых популярных методов определения гонорара дизайнера:
- а) процент от стоимости проекта;
 - б) затраты плюс;
 - в) почасовая ставка.
14. Этап разработки сайта с наибольшими временными и стоимостными затратами:
- а) проектирование сайта;
 - б) дизайн макетов основных страниц сайта;
 - в) тестирование сайта.
15. Для хранения, подключения и обновления компонентов библиотеки в Sketch-файлах может использоваться приложение:
- а) Lingo;
 - б) Craft;
 - в) Abstract.
16. TypeGenius, Font Squirrel, FontFaceNinja – это ресурсы, предоставляющие:
- а) наборы иконок;
 - б) цветовые палитры;
 - в) наборы шрифтов.

17. Аутсорсинг – это:

- а) передача бизнес-процессов на исполнение сторонним заказчиком;
- б) простой договор подряда;
- в) закупка товаров и услуг для производственных нужд.

18. Собеседование на позицию UX-дизайнера должно включать вопрос:

- а) в каких программах вы работаете?
- б) как вы проводите дизайн-исследования?
- в) как дизайн коррелирует с функциями продукта?

19. Внедрение системы грейдов в дизайн-студии должно начинаться с:

- а) описания базовых должностей;
- б) анализа заработных плат;
- в) разработки критериев оценки должностей.

20. Связка «мастер и подмастерье», когда кто-то следует за более опытным специалистом, и учится, повторяя за ним, это метод «прокачки» дизайнеров:

- а) коучинг;
- б) наставничество;
- в) shadowing.

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 3 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

Тест:

- оценка «отлично» - 85-100% правильных ответов;
- оценка «хорошо» - 70-84% правильных ответов;
- оценка «удовлетворительно» - 40-69% правильных ответов;
- оценка «неудовлетворительно» - менее 39% правильных ответов.

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

Примерные вопросы к экзамену

1. Обязанности, навыки и умения арт-директора.
2. Задачи арт-директора, его отличие от дизайнера и креативного директора.
3. Основные проблемы и способы борьбы с ними при переходе от дизайнера к управленцу.
4. Тренды digital-рынка и их учет при разработке визуальных материалов.
5. Работа с актуальными инструментами дизайнера.
6. Разработка дизайн-системы и контроль исполнения её элементов.
7. Креативные методики для поиска визуальных решений.
8. Бренд-модель, big idea и атрибуты бренда.
9. Логобук и брендбук.
10. Сопровождение айдентики.
11. UX-дизайн и дизайн-мышление.
12. Разработка приложений.
13. Визуал — шрифты, иллюстрации и иконки.
14. Работа над портфолио и кейсами.
15. Основные механики менеджмента и возможность их применения в дизайн-студиях.

16. Типы проектов и методы их ведения.
17. Декомпозиция проекта на задачи, выбор типа планирования и подходящих инструментов.
18. Pre-sale: входящие заявки, сборка команды, брифинг, оценка проекта, коммерческое предложение.
19. Цели и задачи проекта. Предпроектная аналитика.
20. Проектирование. Дизайн-концепция. Макеты.
21. Финализация дизайна, подготовка презентации, защита проекта.
22. Авторский надзор frontend.
23. Backend и тестирование.
24. Оценка экономики проекта. Зоны риска и закладывание дополнительного времени на итерации и правки.
25. Составление сметы проекта и определение бюджета.
26. Определение цены разработки дизайн-решений.
27. Анализ эффективности дизайна продуктов, дизайн-проектов и дизайн-решений. Оценка долгосрочной продажи новому клиенту.
28. Планирование бюджета клиента.
29. Разработка и поддержка командной библиотеки.
30. Творческий ресурс студии (внутренний и внешний).
31. Система грейдов и мотивации.
32. Методики управления командой в зависимости от стадии проекта.
33. Мотивация и коммуникация внутри команды.
34. Прокачка дизайнеров, методы борьбы с перегоранием.
35. Управление удаленной командой

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 проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

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

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется обучающимися в течение всего семестра, после изучения новой темы.

Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде контрольных заданий и итоговая аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются обучающиеся, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Контрольная работа проводится в учебной аудитории. Обучающиеся получают бланк заданий. Обучающемуся сообщается время, отведенное на выполнение контрольной работы, способы допустимых исправлений и другая информация (ответы на возникающие вопросы со стороны обучающихся)

При выполнении контрольной работы обучающимся запрещается консультироваться с однокурсниками, использовать телефон, информацию на бумажных и других носителях. По окончании работы, выполняемой в самом бланке задания, обучающийся подписывает работу и сдает ее преподавателю на проверку. Результаты работы, типичные ошибки разбираются на следующем занятии. Обучающимся сообщается оценка, которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат соответствующего факультета.

Тест - является одним из основным средством формального контроля качества обучения. Тестированием называется метод, основанный на стандартизированных заданиях, которые позволяют измерить знания, умения и навыки студента характеризующих определенный этап формирования компетенций.

Тесты построены по методике, обеспечивающей выполнение требований соответствующего федерального государственного образовательного стандарта высшего образования. Набор тестовых заданий должен соответствовать цели контроля знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы на определенном этапе их освоения.

С помощью тестирования можно оценить уровень знаний студента о предметной области дисциплины и понимания основных ее положений и терминов, а так же умение и навыки студента применять полученные при освоении учебной дисциплины практические знания для решения конкретных задач. Тесты для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих различные этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы бывают следующих видов:

Закрытая форма является наиболее распространенной и предлагает несколько альтернативных ответов на поставленный вопрос. Тестовое задание, содержащее вопрос в закрытой форме, включает в себя один или несколько правильных ответов. Закрытую форму вопросов используют также в тестах-задачах с выборочными ответами. В тестовом задании в этом случае формулируют условие задачи и все необходимые исходные данные, а в ответах представляют несколько вариантов результата решения в числовом или буквенном виде. Студент должен решить задачу и показать, какой из представленных ответов он получил.

Открытая форма. Вопрос в открытой форме представляет собой утверждение, которое необходимо дополнить. Данная форма может быть представлена в тестовом задании, например, в виде словесного текста, формулы (уравнения), чертежа (схемы), графика, в которых пропущены существенные составляющие - слова, условные обозначения, линии или изображения элементов схемы и графика. Студент должен вставить соответствующие элементы в указанные места («пропуски»).

Установление соответствия. Студенту предлагают два списка, между элементами которых следует установить соответствие.

Установление последовательности предполагает необходимость установить правильную последовательность предлагаемого списка слов, фраз, дат и т.п.

Оценка результатов тестирования предполагает использование количественной шкалы оценивания.

Кейс-метод (Case study) — это техника обучения, использующая описание реальных экономических и социальных ситуаций (от англ. case — «случай»). Под ситуацией (кейсом) понимается письменное описание какой-либо конкретной реальной ситуации. Отличительной особенностью метода case-study является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни. Цель технологии – развитие навыков анализа и критического мышления, соединение теории и практики; представление примеров принимаемых решений; демонстрация возможности различных точек зрения.

Кейс-технология позволяет более успешно по сравнению с традиционной методикой обучения развивать творческие способности обучающихся, формирует навыки выполнения сложных заданий в составе небольших групп, помогает успешно овладеть способностями анализа непредвиденной ситуации, самостоятельно разрабатывать алгоритмы принятия решения. Этот метод также способствует развитию технического мышления, формированию таких качеств, как инициативность и самостоятельность.

К кейс-технологиям относятся: метод ситуационного анализа; ситуационные задачи и упражнения; анализ конкретных ситуаций (кейс-стади); метод кейсов; метод инцидента; метод разбора деловой корреспонденции; игровое проектирование; метод ситуационно-ролевых игр. Требования к кейсу: четкое соответствие цели, поставленной при создании; наличие соответствующего уровня трудности; актуальность на сегодняшний день; иллюстрирование типичных ситуаций; развитие аналитического мышления; провоцирование дискуссии; наличие нескольких решений. Студентам предлагается проанализировать конкретную ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные варианты решения и выбрать лучший из них. В процессе поиска решения студенты используют свой опыт и полученные знания, применяют в учебной аудитории те способы, средства и критерии анализа, которые были приобретены ими в процессе предшествующего обучения. Этапы работы с кейсом: этап введения в кейс; анализ ситуации; этап презентации; этап общей дискуссии; этап подведения итогов.

Критерии оценивания студентов: Профессиональное, грамотное решение проблемы. Новизна и неординарность решения проблемы. Краткость и четкость изложения теоретической части решения проблемы. Качество графической части оформления решения проблемы. Этика ведения дискуссии. Активность работы всех членов микрогруппы. Штрафные баллы (нарушение правил ведения дискуссии, и т.д.).

Наилучшему усвоению материала способствуют: повышение сложности кейсов, визуализация данных, наличие текстовой информации, временная последовательность материала, тщательная проработка стратегии обсуждения, установление временных рамок в зависимости от сложности кейса, создание условий для коммуникации внутри микрогрупп, возможность высказывания собственного мнения, помощь преподавателя.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины или ее части). Промежуточная аттестация в форме экзамена проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Студенты допускаются к сдаче экзамена при условии прохождения всех контрольных рубежей. Студенты заранее получают экзаменационные вопросы и задания.

Экзаменационный билет может включать в себя:

- три вопроса, из которых 2 вопроса - теоретические и 1 вопрос – задача или проблемная ситуация.
- 2 вопроса – оба из которых теоретические.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- правильность, способы и методы решения задачи или проблемной ситуации
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка «хорошо» ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка «удовлетворительно» свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

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

Основная литература:

1. Арт-менеджмент / Л.Н. Жуковская, С.В. Костылева, В.С. Лузан и др.; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. – Красноярск: СФУ, 2016.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=496978
2. Кондакова Ю. В. PR-технологии. Арт-пиар: учебное пособие - Екатеринбург: Архитектон, 2016.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455455
3. Муртазина С. А., Хамматова В. В. История графического дизайна и рекламы: учебное пособие - Казань: Издательство КНИТУ, 2013.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=259068
4. Тарасова О. П. Организация проектной деятельности дизайнера: учебное пособие - Оренбург: Оренбургский государственный университет, 2013.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=270309

Дополнительная литература:

1. Годин А. М. Брендинг: учебное пособие. М.: Дашков и Ко, 2012.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=116013&sr=1
2. Макашев М. О. Бренд: учебное пособие. М.: Юнити-Дана, 2015.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114390&sr=1
3. Маркетинг в отраслях и сферах деятельности: Учебник/ под. ред. Ю.В. Морозова, В.Т. Гришиной. – 9-е изд.- М.: Изд.-торговая корпорация «Дашков и К», 2018.
Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=495786>
4. 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&sr=1

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

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <http://netology.ru/> - «Нетология» — университет по подготовке и дополнительному обучению специалистов в области интернет-маркетинга, управления проектами, дизайна, проектирования интерфейсов и веб-разработки.

4. <https://www.interbrand.com/best-brands/best-global-brands/2019/> - база данных ТОП-100 самых дорогих брендов мира (стоимость, рост акций и т.д.) по данным консалтингового агентства. Interbrand - одного из мировых лидеров в области брендинга (ребрендинга, нейминга).
5. <http://www.brandz.com/> - база данных о мировых брендах. Она содержит данные от более чем 650 000 потребителей и специалистов в 31 стране. Сравнивает более 23 000 брендов.
6. <http://xn--90agcbacgim.xn--p1ai/standart-iso-10668/> - международный стандарт ISO 10668 «Оценка бренда»
7. abduzeedo.com - сайт про логотипы и дизайн с подробными объяснениями.
8. davidairey.com - сайт дизайнера Дэвида Эрея (David Airey). Здесь он делится своим опытом в сфере графического и лого-дизайна.
9. behance.net - сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира.
10. designiskinky.net - австралийский сайт о дизайне. Сфокусирован только на новостях дизайна.
11. bittbox.com - сайт, посвященный всем дизайнерским нуждам. Текстуры, кисти, узоры, а также консультация всех желающих.
12. youthedesigner.com - сайт разнообразных статей о графическом дизайне.
13. designyoutrust.com - ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, отличные дизайнерские портфолио и выборочные, тщательно отсортированные дизайнерские проекты со всего мира.
14. logopond.com - сайт примеров логотипов.
15. bangbangstudio.ru - российский сайт для иллюстраторов с интересными работами.
16. logodesignlove.com - сайт, сфокусированный только на логотипах. Регулярные новости и ресурсы.
17. <https://www.bluevertigo.com.ar/> - здесь собраны ссылки на все крупные фотобанки интернета.
18. <https://ru.freeimages.com/> - один из самых крупных, любимых и бесплатных фотобанков интернета. Хороший выбор изображений любого качества и тематики.
19. dafont.com - более 11 000 шрифтов на любой вкус.
20. colourlovers.com - один из самых крупных ресурсов с огромной коллекцией цветовых сочетаний, которые можно сохранить в любом удобном формате.

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

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Изучайте материал последовательно, начиная с первой темы, ибо каждая последующая может быть очень тесно связана с предыдущей. Даже если Вас интересуют конкретные проблемы или закономерности, понимание их сущности порой невозможно или же крайне затруднительно без знания предыдущего материала. В связи с этим Вам все равно придется обращаться к материалу предшествующих тем.

Внимательно, не торопясь, читайте материал одной темы. Все слова или категории, в точном значении которых Вы сомневаетесь, найдите в глоссарии, в предшествующих темах или в словаре.

Если отдельные темы модуля вам покажутся близкими с точки зрения аналогичности механизма функционирования экономических субъектов или действия теоретических законов, постарайтесь выделить основные отличия, уяснить категории и их буквенные обозначения и составьте сравнительную таблицу. Моторная и зрительная память обязательно «сработают» в дальнейшем. После того, как вы прочитали тему, запомнили основные положения и сделали необходимые записи, постарайтесь ответить на все вопросы, содержащиеся в конце параграфа. В случае, если некоторые вопросы вызывают затруднения, перечитайте текст и найдите ответ в тексте параграфа.

Подготовка к практическому занятию

Одной из традиционных форм обучения является практическое занятие. Поскольку план занятий вы получаете заранее, старайтесь во время подбирать литературу, рекомендованную вам к каждой из изучаемых тем. Просмотрев все доступные вам учебные пособия, статьи в научных журналах по соответствующей тематике и статистические сборники (если это необходимо) и Интернет-ресурсы (в т.ч. официальные сайты министерств и ведомств) решите, какой из вопросов Вы будете готовить наиболее глубоко и в подготовке каких вопросов вы ограничитесь рамками базового учебника.

При необходимости делайте конспекты, указывая источник и номера страниц, на которые вы ссылаетесь. Для того чтобы структурировать материал, собранный вами по проблеме, составьте развернутый план выступления или структурно-логическую схему, которая поможет вам лучше запомнить материал в результате подключения зрительной памяти и логики. Обязательно прорешайте тесты и задачи, если они были заданы вам заранее. Ваше выступление станет ярче и нагляднее, если вы сделаете презентацию своего выступления в программе Power Point.

«Круглый стол»

Проведение «круглого стола» требует от обучающихся большей подготовки, чем обычное семинарское занятие. Эта форма занятий предполагает активное участие всех слушателей, знания не только обязательной учебной литературы, но и анализа статистических данных, изучения нормативно-правовых документов по исследуемой проблеме, анализа научных статей ведущих ученых России, публикуемых в научных журналах и сборниках научно-практических конференций.

При подготовке к заседанию «круглого стола» следует обратить внимание на некоторых моментах, имеющих большое значение для их успешного выступления:

Нужно объяснить, что не следует готовить материал сразу по всем предложенным вопросам. Достаточно выбрать один и подобрать полную и по возможности обширную информацию, необходимую для его освещения. Тщательным образом проработать дефиниции, понятия и определения для того, чтобы во время выступления исключить дополнительные вопросы, неоднозначное их понимание или толкование. Четко определить свою позицию и подготовить необходимые аргументы для ее отстаивания.

Не готовить слишком долгое или пространное выступление, так как выступление такого рода не воспринимается слушателями. Подготовленный материал следует прочитать несколько раз для того, чтобы свободно им владеть и излагать свободно (не читая «по бумажке») во время своего выступления, дополнения выступавшего или несогласия с ним. Во время выступления не следует выходить за рамки обсуждаемой проблемы; необходимо соблюдать регламент.

Дискуссия

Дискуссия – это столкновение различных мнений и интересов, разных точек зрения по какой либо актуальной проблеме, имеющей важное значение не только для общества, но и для конкретного человека, принимающего участие в ее обсуждении. Дискуссия всегда состоит из возникающих вопросов и ответов на них, строится по принципу «вопрос-ответ». Принимая участие в дискуссии, помните некоторые важные советы:

- стремясь высказать свою точку зрения, слушайте и слышите друг друга;
- не повторяйте уже сказанное (если придерживаются той же точки зрения), а дополняйте друг друга, приводя новые аргументы в защиту своей концепции;
- четко и однозначно формулируйте вопросы;
- отвечайте на заданные вопросы подробно, но достаточно четко и конкретно;
- выступайте против точки зрения оппонента, а не против него самого;
- спорные вопросы не должны перерасти в конфликтную ситуацию

Эссе

Эссе в переводе с французского обозначает «попытка», «проба», «очерк». Это сочинение-рассуждение небольшого объема со свободной композицией, выражающее индивидуальные впечатления, соображения по конкретному вопросу, проблеме и заведомо не претендующее на полноту и исчерпывающую трактовку предмета.

Эссе включает в себя следующую структуру:

Введение - суть и обоснование выбора данной темы. При работе над введением могут помочь ответы на следующие вопросы: «Надо ли давать определения терминам, прозвучавшим в теме эссе?», «Почему тема, которую я раскрываю, является важной в настоящий момент?», «Какие понятия будут вовлечены в мои рассуждения по теме?».

Основная часть - теоретические основы выбранной проблемы и изложение основного вопроса. Данная часть предполагает развитие аргументации и анализа, а также обоснование их, исходя из имеющихся данных, других аргументов и позиций по этому вопросу. Там, где это необходимо, в качестве аналитического инструмента можно использовать графики, диаграммы и таблицы. В зависимости от поставленного вопроса анализ проводится на основе следующих категорий:

Причина — следствие, общее — особенное, форма — содержание, часть — целое, Постоянство — изменчивость. В процессе построения эссе необходимо помнить, что один параграф должен содержать только одно утверждение и соответствующее доказательство, подкрепленное графическим и иллюстративным материалом. Рекомендуется ограничить себя рассмотрением одной главной мысли.

Заключение - обобщения и аргументированные выводы по теме с указанием области ее применения и т.д. Подытоживает эссе или еще раз вносит пояснения, подкрепляет смысл и значение изложенного в основной части. Методы, рекомендуемые для составления заключения: повторение, иллюстрация, цитата, впечатляющее утверждение.

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 «Арт-дирекшн» 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, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), 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-65, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования.

Кабинет № 424 – 139,1 м²

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 - 36 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 м²

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 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.