



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ:  
Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна Сертифи-  
кат 0bee798a4f2f54d9cd0ff24ba2aac5fee7ab3710 Действителен с  
21.04.2021 по 21.07.2022

«29» октября 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

БРЕНДИНГ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Направление подготовки	Дизайн
Код направления и уровня подготовки	54.03.01
Профиль	Дизайн мультимедиа
Квалификация	Бакалавр
Учебный план	Прием 2021 года
Форма обучения	Очная

Актуализировано «01» сентября 2021 г.  
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург, 2020

# 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ БРЕНДИНГ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

## 1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина БРЕНДИНГ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ входит в часть образовательной программы, формируемую участниками образовательных отношений. Дисциплине предшествует подготовка по таким дисциплинам как «Дизайн-проектирование», «Проектная графика в мультимедийной среде». Знания, умения, навыки, полученные в процессе изучения дисциплины, используются при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

## 1.2 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает лекции, практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: работа в творческих группах по созданию тематических проектов, посвященных проблемам бренд-коммуникаций в цифровой среде. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют практические работы по разделам дисциплины.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачёт (8 семестр). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения персональных и групповых работ.

## 1.3 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПО ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

Таблица 1

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
ПК-1 Способен воплощать концепцию дизайн-проекта в оригинальном графическом решении с использованием навыков ручного эскизирования и работы в различных компьютерных программах	ПК-1.1. знает современные творческие концепции и тренды в сфере графического дизайна, в том числе дизайна мультимедиа; ПК-1.2. знает художественные техники, методы, средства и приемы проектной графики, используемые в цифровой среде; ПК-1.3. умеет использовать средства и приемы шрифтографики, типографики, стилизации, комбинаторики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна при работе в цифровой среде.
ПК-2 Способен проводить предпроектные исследования с использованием различных информационных источников, разрабатывать на их основе креативную идею и концепцию дизайн-проекта в сфере визуальных коммуникаций для интерактивной цифровой среды	ПК-2.1. знает методы предпроектных исследований в графическом дизайне с учетом особенностей интерактивной цифровой среды; ПК-2.4. знает законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности; ПК-2.5. умеет использовать профессиональную терминологию в области дизайна, в том числе специальные термины, применяемые в отношении объектов мультимедийного дизайна;

	<p>ПК-2.6. умеет анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, используемых в цифровой среде;</p> <p>ПК-2.7. умеет разрабатывать идею и концепцию дизайн-проекта, решать дизайнерские задачи по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом требований заказчиков, а также предпочтений, навыков и пользовательского опыта целевых аудиторий;</p> <p>ПК-2.8. умеет воплощать концепцию дизайн-проекта в оригинальном графическом решении.</p>
--	---

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:  
Способность использовать современные информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера, связанной с созданием визуальных элементов айдентики и продвижением брендов в цифровой среде.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

**Знать и понимать:** средства и приемы дизайна для моделирования и проектирования цифровой среды визуальных коммуникаций.

**Демонстрировать навыки и опыт деятельности** с использованием полученных знаний и умений при работе с визуальными структурами бренд-коммуникаций в цифровой среде.

#### 1.4 Объем дисциплины

Таблица 2

			<i>Аудиторные занятия</i>				<i>Самостоятельная работа</i>												
<b>По Семестрам</b>	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	<i>Аудиторные занятия всего</i>	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	Другие виды занятий (Др)	<i>Самостоятельная работа всего</i>	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Домашняя работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*.
<b>8</b>	2	72	<b>18</b>	6	12		<b>54</b>				40							14	<b>Зач</b>
<b>Итого</b>	2	72	<b>18</b>	6	12		<b>54</b>				40							14	

## 2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 3

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	Развитие брендинга как системы управления производством и реализацией товаров и услуг. Тема 1.1. Брендинг: основные понятия, представления, подходы. Тема 1.2. Специфика брендинга в цифровой среде Тема 1.3. Бренды-лидеры диджитал-коммуникаций
Р.2	Структурные элементы визуальной концепции бренда (логотип, графический стиль, персонаж и др.) Тема 2.1. Трансформация функциональной структуры бренда в цифровой среде Тема 2.2. Трансформация визуальной концепции бренда для цифровой среды Тема 2.3. Дизайн-инновации в системе диджитал-коммуникаций бренда

## 3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

### 3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Таблица 4

Семестр	неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	Всего часов	Аудитор.занятия (час.)			Самост. работа (час)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практической подготовки		
8	1-4	Развитие брендинга как системы управления производством и реализацией товаров и услуг. Тема 1.1. Брендинг: основные понятия, представления, подходы. Тема 1.2. Специфика брендинга в цифровой среде Тема 1.3. Бренды-лидеры диджитал-коммуникаций	32	3	5		24	Граф. работа № 1
8	5-8	Структурные элементы визуальной концепции бренда (логотип, графический стиль, персонаж и др.) Тема 2.1. Трансформация функциональной структуры бренда в цифровой среде Тема 2.2. Трансформация визуальной концепции бренда для цифровой среды Тема 2.3. Дизайн-	32	3	5		24	Граф. работа № 2

		инновации в системе диджитал-коммуникаций бренда						
7	9	<b>Зачет.</b> Обсуждение самостоятельных работ			2		6	
		<b>Итого:</b>	72	6	12		54	

### 3.2 Другие виды занятий

Не предусмотрено

### 3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

#### 3.3.1 Примерный перечень тем графических работ

Граф. работа № 1 Диджитал-трансформация известного логотипа

Граф. работа № 2 Логотип, графический стиль, персонаж: эскизный поиск для ВКР

## 4 ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Таблица 5

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения							Дистанционные образовательные-технологии и электронное обучение							
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Имитационная игра	Другие методы (какие)	Электронные учебные курсы, размещенные в системе электронного обучения Moodle	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
P.1-P.2								+		+					

## 5 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1 Рекомендуемая литература

#### 5.1.1 Основная литература

1. Семенов В.Б. Битва со смыслами TRADE MARK- разбор полётов. Издание второе, переработанное. – Изд. «Артефакт».: Екатеринбург, 2013 г. – 224 с.
2. Ткаченко, Н.В. Креативная реклама: технологии проектирования : учебное пособие / Н.В. Ткаченко, О.Н. Ткаченко ; под ред. Л.М. Дмитриевой. - Москва : Юнити-Дана, 2015. – 336 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114422&sr=1>

#### 5.1.1.1 Дополнительная литература

1. Макашев, М. О. Бренд-менеджмент : учеб. пособие / М. О. Макашев. – СПб.: Питер, 2013. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114390&sr=1>
2. Грошев И. В. Системный бренд-менеджмент : учебник /И. В. Грошев, А. А. Краснослободцев. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2014. - 655 с. – Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view&book\\_id=117920](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=117920)

## 5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Не используется

## 5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационно-справочных систем

### 5.3.1. Перечень программного обеспечения

Таблица 6

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corel DRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Архивирование	WinRAR	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	V-Ray	Лицензионная программа	

### 5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

- Университетская библиотека . Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
- Справочная правовая система «КонсультантПлюс» . Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>
- Справочная правовая система «Гарант». Режим доступа: <http://garant.ru>
- Научная электронная библиотека. Режим доступа: <https://elibrary.ru/>
- Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>
- Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» . Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>
- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

### 5.4. Электронные образовательные ресурсы

Электронный учебный курс ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ. Режим доступа: <https://moodle.usaaa.ru/>

## 6 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

1) знать:

- график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
- порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;

- (преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
  - 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
  - 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
  - 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

## 7 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий каждая группа обеспечена учебным классом, оборудованным индивидуальными рабочими местами.

## 8 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

### 8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

**8.1.1** Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок\*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

\*) описание критериев см. Приложение 1.

**8.1.2** Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

Таблица 7

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	
2	Выполнение графических работ	Граф. работа № 1 Граф. работа № 2
3	Зачет	Выполнение всех работ

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

**8.1.3 Оценка знаний, умений и навыков**, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

\* ) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

## 8.2 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

## 8.3 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 8.3.1. Перечень оценочных заданий для графических работ:

Граф. работа № 1 Диджитал-трансформация известного логотипа

Граф. работа № 2 Логотип, графический стиль, персонаж: эскизный поиск для ВКР

Задания:

1. утвердить рабочий эскиз у преподавателя

2. выполнить разработку в соответствии с заданием

Использовать компьютерные программы в соответствии с предложенной идеей.

### Критерии зачетной оценки:

«Зачтено»

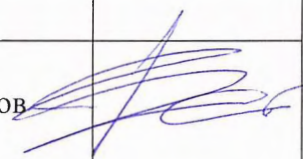
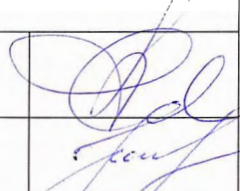
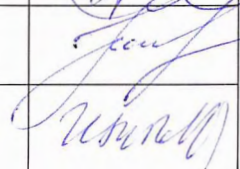
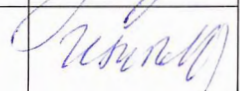
- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы;



- точное использование научной терминологии систематически грамотное и логически правильное изложение ответа на вопросы;
- безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке научных и практических задач;
- выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации;
- полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку, используя научные достижения других дисциплин;
- творческая самостоятельная работа на практических/семинарских занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

«Не зачтено»

- фрагментарные знания по дисциплине;
- отказ от ответа (выполнения письменной работы);
- знание отдельных источников, рекомендованных учебной программой по дисциплине;
- неумение использовать научную терминологию;
- наличие грубых ошибок;
- низкий уровень культуры исполнения заданий;
- низкий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

<b>Рабочая программа дисциплины составлена авторами:</b>					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна		профессор	В.Б.Семенов	
<b>Рабочая программа дисциплины согласована:</b>					
Заведующая кафедрой графического дизайна				Е.Э.Павловская	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан факультета дизайна				И.С. Зубова	

**Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств**

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
<b>Знания*</b>	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
<b>Умения*</b>	<u>Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>				
<b>Личностные качества (умения в обучении)</b>	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.</u> <u>Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.</u>				
<b>Оценка по дисциплине</b>		<b>Отл.</b>	<b>Хор.</b>	<b>Удовл.</b>	<b>Неуд.</b>

\*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4