

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)**

ИНСТИТУТ МАССМЕДИА И РЕКЛАМЫ
ФАКУЛЬТЕТ РЕКЛАМЫ И СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Кафедра брендинга и визуальных коммуникаций

**ГЛИТЧ-АРТ И ДРУГИЕ НЕСТАНДАРТНЫЕ ПРИЕМЫ В РЕКЛАМЕ / GLITCH
ART AND OTHER NON-STANDARD ADVERTISING TECHNIQUES**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

Брендинговые технологии в рекламе

Уровень высшего образования: *бакалавриат*

Форма обучения: *очная, очно-заочная*

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2024

**ГЛИТЧ-АРТ И ДРУГИЕ НЕСТАНДАРТНЫЕ ПРИЕМЫ В РЕКЛАМЕ / GLITCH
ART AND OTHER NON-STANDARD ADVERTISING TECHNIQUES**

Рабочая программа дисциплины

Составители:

Д.э.н. проф Секерин В.Д.

Д.э.н., доц Горохова А.Е.

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры брендинга и визуальных коммуникаций

№ 2 от 29.02.2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка.....	4
1.1. Цель и задачи дисциплины.....	4
1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций.....	4
1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	5
2. Структура дисциплины.....	5
3. Содержание дисциплины.....	6
4. Образовательные технологии.....	9
5. Оценка планируемых результатов обучения.....	10
5.1. Система оценивания.....	10
5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине.....	11
5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	14
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	17
6.1. Список источников и литературы.....	17
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	18
6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы.....	18
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	18
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.....	19
9. Методические материалы.....	20
9.1. Планы семинарских/ практических занятий.....	20
9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ.....	21
9.3. Иные материалы.....	22
Приложения.....	23
Приложение 1. Аннотация дисциплины.....	23

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Глитч-арт и другие нестандартные приемы в рекламе»,

формирование высокой культуры исполнения дизайн-проектов средствами цифровых технологий.

Задачи дисциплины:

— всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств и программных продуктов дизайн-проектирования;

— овладение методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемами автоматизации проектных процессов;

— овладение навыками художественно-технического редактирования макетов дизайн-проекта, их подготовки к производству и размещению в сети Интернет.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
ПК-1 Способен проводить маркетинговые исследования с использованием инструментов комплекса маркетинга	ПК-1.1. Владеет навыками планирования и организации сбора первичной и вторичной маркетинговой информации	<p>знать: основы теории покупательского проведения и содержание процесса принятия решения о покупке для различных типов рынка и категорий товара</p> <p>уметь: разрабатывать концепции, стратегии и маркетинговые программы по продукту;</p> <p>владеть: методиками разработки концепции товара; методиками разработки комплексного предложения ценности</p>
	ПК-1.6. Умеет создавать отчеты по результатам маркетингового исследования	<p>Знать: структуру, содержание, технологии составления отчетов по результатам маркетингового исследования</p> <p>Уметь: творчески мыслить по проблематике маркетинга, давать правильную оценку мероприятиям маркетинговой деятельности, на основе анализа рыночной конъюнктуры находить новации, новые решения, уметь применять полученные знания для решения практических задач бизнеса.</p> <p>Владеть: навыками чтения и понимания научных, аналитических, статистических отчетов в сфере маркетинга</p>

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам вариативной части учебного плана.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и владения, сформированные в процессе изучения дисциплин и прохождения практик: Бренддинг, Теория и практика медиакоммуникаций, Внутренние коммуникации, Профессионально-творческая практика.

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения дисциплин и прохождения практик: Антикризисные коммуникации, Теория и практика переговоров, Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена.

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 академических часа (ов)

Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
6	Лекции	20
6	Семинары/лабораторные работы	36
Всего:		56

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 70 академических часа(ов).

Структура дисциплины для очно-заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
6	Лекции	16
6	Семинары/лабораторные работы	16
Всего:		32

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 94 академических часа(ов).

2. Discipline structure

The total labor intensity of the discipline is 4 Credit, 144 academic hours (s).

Discipline structure for full-time training

The scope of the discipline in the form of contact work of students with pedagogical workers and (or) persons involved in the implementation of the educational program on other conditions during training sessions:

Semester	Type of training sessions	Number of hours
6	Lectures	20
6	Workshops/Lab Works	36
Total:		56

The scope of the discipline (module) in the form of independent work of students is 70 academic hours (s).

Discipline structure for part-time training

The scope of the discipline in the form of contact work of students with pedagogical workers and (or) persons involved in the implementation of the educational program on other conditions during training sessions:

Semester	Type of training sessions	Number of hours
6	Lectures	16
6	Workshops/Lab Works	16
Total:		32

The scope of the discipline (module) in the form of independent work of students is 94 academic hours (s).

3. Содержание дисциплины

1. Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии
2. Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования
3. Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов
4. Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов
5. Технологии типографики и верстки дизайн-макетов
6. Технологии моушн-дизайна
7. Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов
8. Методы проектирования и верстки цифровых продуктов
9. Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций

1) Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии

Традиционные для профессии дизайна методы и способы исполнения и подачи дизайн-проектов; виды проектной графики, техники макетирования и объемно-

пространственного моделирования, их связь с современными компьютерными технологиями дизайн-проектирования

2) Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования

Современные аппаратные средства и компьютерные системы исполнения дизайн-проектов; методы создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемы разработки различных программ и алгоритмов, позволяющих оптимизировать исполнение дизайн-проектов

3) Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов

Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Photoshop. Создание и обработка растровых изображений; коррекция, монтаж, фотомонтаж; работа с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами Adobe Photoshop; Основные принципы и инструменты цветокоррекции, работа с цветовыми моделями CMYK; Lab; RGB;

4) Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов

Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Illustrator и Corel DRAW. Разработка и обработка векторных изображений; типологии векторных изображений; инструменты векторной графики (линии, кривые, объекты, заливка и т.д.) работа с узлами и векторами кривизны, формирование многослойных векторных изображений.

5) Технологии типографики и верстки дизайн-макетов

Проектная графика организация работы в различных графических программах верстки, в том числе в программных продуктах Adobe InDesign, PageMaker, FrameMaker, QuarkXPress, Corel Ventura Publisher и т.д. Редактирование текстовых блоков и надписей разного уровня сложности, с использованием различных технологий верстки; создание многостраничных и сложноструктурных изданий программными средствами; изучение форм художественно-технического редактирования; подачи и предоставления годовых файлов к печати и/или размещению в сети Интернет

6) Технологии моушн-дизайна

Современная моушн-графика; интерфейс и инструменты программы Adobe Flash, методы создания сценариев и алгоритмов на встроенном в среду языке Action Script, принципы публикации и размещения готовых проектов моушн-дизайна;

7) Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов

Проектная графика и организация работы в различных графических программах 3D моделирования, в том числе в программных продуктах Autodesk (3ds Max; AutoCAD); Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности, с использованием различных 3D технологий; изучение алгоритма создания сложной поверхности 3D-моделей программными средствами 3Ds Max; рассмотрение основ визуализации 3D-моделей с помощью технологии Mental Ray;

8) Методы проектирования и верстки цифровых продуктов современные технологии, применяемые при разработке web-дизайна, Figma и прочие графические онлайн-редакторы для создания прототипов сайтов, интерфейсов приложений; современные требования к цифровым коммуникациям и web-дизайну, принципы UX и UI-дизайна;

9) Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций Определение роли и места современных цифровых технологий в художественной, проектной, информационно-технологической и прочих видах дизайнерской деятельности; работа с разными типами программных продуктов, специализирующихся на проектировании объектов и систем информации, идентификации и коммуникации.

3. Discipline content

1. Traditional design design, execution and submission techniques and digital design technologies
2. Design Design Optimization and Algorithmization Methods
3. Raster graphics technologies in the execution of design projects
4. Vector graphics technologies in the execution of design projects
5. Typography and layout technologies of design layouts
6. Motion design technologies
7. 3D modeling technologies in the execution of design projects
8. Digital Product Design and Layout Methods
9. Computer technology in the design of visual identification systems and communications

1) Traditional design design, execution and submission techniques and digital design technologies

Traditional methods and methods of execution and submission of design projects for the design profession; types of design graphics, layout techniques and spatial modeling, their connection with modern computer design technologies

2) Design design optimization and algorithmization methods

Modern hardware and computer systems for executing design projects; methods of creating individual settings of modern software; techniques for developing various programs and algorithms that allow optimizing the execution of design projects

3) Raster graphics technologies in the execution of design projects

Project graphics and organization of work in various graphic editors, including Adobe Photoshop. Creating and processing raster images; correction, installation, photomontage; Working with Adobe Photoshop toolbar, channels, layers, palette, and master filters Basic principles and tools of color correction, working with CMYK color models; Lab; RGB;

4) Vector graphics technologies in the execution of design projects

Project graphics and organization of work in various graphic editors, including Adobe Illustrator and Corel DRAW. Development and processing of vector images; vector image typologies; vector graphics tools (lines, curves, objects, fills, etc.) work with nodes and curvature vectors, form multi-layer vector images.

5) Typography and layout technologies of design layouts

Project graphics organization in various graphical layout programs, including Adobe InDesign, PageMaker, FrameMaker, QuarkXPress, Corel Ventura Publisher, etc. Editing text blocks and inscriptions of different levels of complexity, using various layout technologies; creation of multi-page and complex-structure publications by software; study of forms of artistic and technical editing; submitting and submitting annual files for printing and/or posting on the Internet

6) Motion design technologies

Modern motion graphics; Adobe Flash interface and tools, scripting and algorithm methods in the built-in Action Script language, publishing and hosting of finished motion design projects.

7) 3D modeling technologies in the execution of design projects

Project graphics and organization of work in various 3D modeling graphics programs, including Autodesk products (3ds Max; AutoCAD); Creating and editing 3D models of different levels of complexity, using various 3D technologies; studying the algorithm for creating a complex surface of 3D models using 3Ds Max software; Review the basics of visualization of 3D models using Mental Ray technology

8) Methods of design and layout of digital products modern technologies used in the development of web design, Figma and other graphic online editors for creating prototypes of sites, application interfaces; modern requirements for digital communications and web design, principles of UX and UI design;

9) Computer technologies in the design of visual identification and communications systems Determining the role and place of modern digital technologies in art, design, information technology and other types of design activities; work with different types of software products specializing in the design of objects and systems of information, identification and communication.

4. Образовательные технологии

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ. для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии	Лекция Семинар Самостоятельная работа	Вводная лекция Собеседование
2.	Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования	Лекция Семинар Самостоятельная работа	Лекция – визуализация Семинар по теме Консультирование Эссе
3.	Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов	Лекция Семинар Самостоятельная работа	Лекция – визуализация Семинар по теме Консультирование и проверка домашних заданий
4.	Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов	Лекция Семинар Самостоятельная работа	Проблемная лекция Семинар по теме Тестирование
5.	Технологии типографики и верстки дизайн-макетов	Лекция Семинар Самостоятельная работа	Лекция - визуализация Семинар по теме Контрольный опрос
6.	Технологии моушн-дизайна	Лекция Семинар Самостоятельная работа	Лекция - визуализация Эссе
7.	Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-	Лекция Семинар Самостоятельная	Лекция – визуализация Семинар по теме Консультирование и проверка

	проектов	работа	домашних заданий
8.	Методы проектирования и верстки цифровых продуктов	Лекция Семинар Самостоятельная работа	Лекция – визуализация Семинар по теме Консультирование и проверка домашних заданий
9.	Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций	Лекция Семинар Самостоятельная работа	Лекция – визуализация Семинар по теме Консультирование и проверка домашних заданий

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

<i>Форма контроля</i>	<i>Макс. количество баллов</i>	
	<i>За одну работу</i>	<i>Всего</i>
<i>Текущий контроль:</i>		
- опрос	2 баллов	18 баллов
- участие в дискуссии на семинаре	2 балла	18 баллов
- проектная работа	10 баллов	24 балла
<i>Промежуточная аттестация (зачет)</i>		40 баллов
<i>Итого за семестр (дисциплину)</i>		100 баллов

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82			C
56 – 67			D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

5. Evaluation of planned training outcomes

5.1. Evaluation system

<i>Control form</i>	<i>Max. number of points</i>	
	<i>For one job</i>	<i>In total</i>
<i>Monitoring:</i>		
- survey	2 points	18 points

- participation in the discussion at the seminar	2 points	18 points
- design work	10 points	24 points
Intermediate qualification (offset)		40 points
Total per semester (discipline)		100 points

The total result obtained is converted into the traditional rating scale and into the rating scale of the European Credit Transfer System (hereinafter - ECTS) in accordance with Table:

100-point scale	Traditional scale		ECTS scale
95 – 100	great	set off	A
83 – 94			B
68 – 82	good		C
56 – 67	well		D
50 – 55			E
20 – 49	unsatisfactorily	not counted	FX
0 – 19			F

5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ А,В	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ С	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		<p>положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетвори- тельно»/ «зачтено (удовлетвори- тельно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетво- рительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.2. Discipline Scoring Criteria

Scores/ ECTS Scale	Discipline Grade	Criteria for assessing the results of training by discipline
100-83/	Great	Exposed to the student, if he has deeply and firmly mastered

A,B	<p>"counted (excellent) "/</p> <p>"counted"</p>	<p>theoretical and practical material, can demonstrate this in classes and in the course of intermediate certification.</p> <p>The student exhaustively and logically harmoniously sets out the educational material, knows how to link theory with practice, copes with solving the problems of professional orientation of a high level of complexity, correctly justifies the decisions made.</p> <p>He is fluent in educational and professional literature.</p> <p>The discipline is assessed by the student taking into account the results of the current and intermediate certification.</p> <p>Competencies assigned to discipline are formed at the level - "high."</p>
82-68/ C	<p>Good</p> <p>"counted (good) "/</p> <p>"counted"</p>	<p>He is presented to the student, if he knows theoretical and practical material, competently and essentially sets it out in the classes and in the course of intermediate certification, avoiding significant inaccuracies.</p> <p>The student correctly applies theoretical provisions in solving practical problems of professional orientation of different levels of complexity, possesses the skills and techniques necessary for this.</p> <p>It is quite well oriented in educational and professional literature.</p> <p>The discipline is assessed by the student taking into account the results of the current and intermediate certification.</p> <p>Competencies assigned to discipline are formed at the level - "good."</p>
67-50/ D,E	<p>"satisfactory "/</p> <p>"counted (satisfactory) "/</p> <p>"counted"</p>	<p>He is presented to the student if he knows theoretical and practical material at the basic level, makes individual mistakes in his presentation in classes and during intermediate certification.</p> <p>The student experiences certain difficulties in applying theoretical provisions in solving practical problems of professional orientation of a standard level of complexity, possesses the basic skills and techniques necessary for this.</p> <p>Demonstrates a sufficient level of knowledge of educational literature in the discipline.</p> <p>The discipline is assessed by the student taking into account the results of the current and intermediate certification.</p>

		Competencies assigned to discipline are formed at the level - "sufficient."
49-0/ F,FX	"unsatisfactory "/ not counted	<p>Presented to the student if he does not know theoretical and practical material at the basic level, makes gross mistakes in his presentation in classes and during intermediate certification.</p> <p>The student experiences serious difficulties in applying theoretical provisions in solving practical problems of professional orientation of a standard level of complexity, does not have the skills and techniques necessary for this.</p> <p>Demonstrates fragmentary knowledge of discipline teaching literature.</p> <p>The discipline is assessed by the student taking into account the results of the current and intermediate certification.</p> <p>Competencies at the level of "sufficient," assigned to discipline, have not been formed.</p>

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

По итогам изучения каждой темы проводятся устные и письменные блиц-опросы в рамках контрольных вопросов по дисциплине.

5.3.1. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА РЕФЕРАТОВ.

1. Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии
2. Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования
3. Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов
4. Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов
5. Технологии типографики и верстки дизайн-макетов
6. Технологии моушн-дизайна
7. Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов
8. Методы проектирования и верстки цифровых продуктов
9. Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций

5.3.2. КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (Вопросы к экзамену):

- 1) Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии

Традиционные для профессии дизайна методы и способы исполнения и подачи дизайн-проектов; виды проектной графики, техники макетирования и объемно-пространственного моделирования, их связь с современными компьютерными технологиями дизайн-проектирования

2) Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования

Современные аппаратные средства и компьютерные системы исполнения дизайн-проектов; методы создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемы разработки различных программ и алгоритмов, позволяющих оптимизировать исполнение дизайн-проектов

3) Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов

Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Photoshop. Создание и обработка растровых изображений; коррекция, монтаж, фотомонтаж; работа с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами Adobe Photoshop; Основные принципы и инструменты цветокоррекции, работа с цветовыми моделями CMYK; Lab; RGB;

4) Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов

Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Illustrator и Corel DRAW. Разработка и обработка векторных изображений; типологии векторных изображений; инструменты векторной графики (линии, кривые, объекты, заливка и т.д.) работа с узлами и векторами кривизны, формирование многослойных векторных изображений.

5) Технологии типографики и верстки дизайн-макетов

Проектная графика организация работы в различных графических программах верстки, в том числе в программных продуктах Adobe InDesign, PageMaker, FrameMaker, QuarkXPress, Corel Ventura Publisher и т.д. Редактирование текстовых блоков и надписей разного уровня сложности, с использованием различных технологий верстки; создание многостраничных и сложноструктурных изданий программными средствами; изучение форм художественно-технического редактирования; подачи и предоставления годовых файлов к печати и/или размещению в сети Интернет

6) Технологии моушн-дизайна

Современная моушн-графика; интерфейс и инструменты программы Adobe Flash, методы создания сценариев и алгоритмов на встроенном в среду языке Action Script, принципы публикации и размещения готовых проектов моушн-дизайна;

7) Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов

Проектная графика и организация работы в различных графических программах 3D моделирования, в том числе в программных продуктах Autodesk (3ds Max; AutoCAD); Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности, с использованием различных 3D технологий; изучение алгоритма создания сложной поверхности 3D-моделей программными средствами 3Ds Max; рассмотрение основ визуализации 3D-моделей с помощью технологии Mental Ray;

8) Методы проектирования и верстки цифровых продуктов современные технологии, применяемые при разработке web-дизайна, Figma и прочие графические онлайн-редакторы для создания прототипов сайтов, интерфейсов приложений; современные требования к цифровым коммуникациям и web-дизайну, принципы UX и UI-дизайна;

9) Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций Определение роли и места современных цифровых технологий в художественной, проектной, информационно-технологической и прочих видах дизайнерской деятельности; работа с разными типами программных продуктов, специализирующихся на проектировании объектов и систем информации, идентификации и коммуникации.

5.3. Assessment tools (materials) for current monitoring of academic performance, intermediate certification of students in the discipline

Based on the results of the study of each topic, oral and written blitz surveys are conducted as part of discipline control questions.

5.3.1. EXAMPLE TOPIC OF ABSTRACTS.

1. Traditional design design, execution and submission techniques and digital design technologies
2. Design Design Optimization and Algorithmization Methods
3. Raster graphics technologies in the execution of design projects
4. Vector graphics technologies in the execution of design projects
5. Typography and layout technologies of design layouts
6. Motion design technologies
7. 3D modeling technologies in the execution of design projects
8. Digital Product Design and Layout Methods
9. Computer technology in the design of visual identification systems and communications

5.3.2. DISCIPLINE TEST QUESTIONS (Exam Questions):

1) Traditional design design, execution and submission techniques and digital design technologies

Traditional methods and methods of execution and submission of design projects for the design profession; types of design graphics, layout techniques and spatial modeling, their connection with modern computer design technologies

2) Design design optimization and algorithmization methods

Modern hardware and computer systems for executing design projects; methods of creating individual settings of modern software; techniques for developing various programs and algorithms that allow optimizing the execution of design projects

3) Raster graphics technologies in the execution of design projects

Project graphics and organization of work in various graphic editors, including Adobe Photoshop. Creating and processing raster images; correction, installation, photomontage; Working with Adobe Photoshop toolbar, channels, layers, palette, and master filters Basic principles and tools of color correction, working with CMYK color models; Lab; RGB;

4) Vector graphics technologies in the execution of design projects

Project graphics and organization of work in various graphic editors, including Adobe Illustrator and Corel DRAW. Development and processing of vector images; vector image typologies; vector graphics tools (lines, curves, objects, fills, etc.) work with nodes and curvature vectors, form multi-layer vector images.

5) Typography and layout technologies of design layouts

Project graphics organization in various graphical layout programs, including Adobe InDesign, PageMaker, FrameMaker, QuarkXPress, Corel Ventura Publisher, etc. Editing text blocks and inscriptions of different levels of complexity, using various layout technologies; creation of multi-page and complex-structure publications by software; study of forms of artistic and technical editing; submitting and submitting annual files for printing and/or posting on the Internet

6) Motion design technologies

Modern motion graphics; Adobe Flash interface and tools, scripting and algorithm methods in the built-in Action Script language, publishing and hosting of finished motion design projects.

7) 3D modeling technologies in the execution of design projects

Project graphics and organization of work in various 3D modeling graphics programs, including Autodesk products (3ds Max; AutoCAD); Creating and editing 3D models of different levels of complexity, using various 3D technologies; studying the algorithm for creating a complex surface of 3D models using 3Ds Max software; Review the basics of visualization of 3D models using Mental Ray technology

8) Methods of design and layout of digital products modern technologies used in the development of web design, Figma and other graphic online editors for creating prototypes of sites, application interfaces; modern requirements for digital communications and web design, principles of UX and UI design;

9) Computer technologies in the design of visual identification and communications systems Determining the role and place of modern digital technologies in art, design, information technology and other types of design activities; work with different types of software products specializing in the design of objects and systems of information, identification and communication.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

Источники:

Основные:

1. Гражданский кодекс Российской Федерации. Ч.1 ,II, III. – М.: «Инфра-М», 2007. – 496 с.-Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=122306>
2. Закон РСФСР от 22 марта 1991 г. №948-1 «О конкуренции и ограничении монополистической деятельности на товарных рынках» (в ред. Закона РФ от 02 февраля 2006 г. №019-ФЗ). Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_51/
3. Федеральный закон от 13 марта 2006 г. №38-ФЗ «О рекламе». Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_58968/
4. Закон РФ от 7 февраля 1992 г. №2300-1 «О защите прав потребителей» (с изменениями от 02.06.1993 г., 09.01.1996 г., 17.12.1999 г., 30.12.2001 г., 22.08, 02.11, 21.12.2004 г., 27.07.2006 г., 25.11.2006 г., 25.10.2007 г.). Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_305/

Дополнительные:

5. Законодательство России о защите прав потребителей: Сборник нормативных актов. – Изд-е 5-е, перераб. и доп. / Международная конфедерация обществ потребителей. М.: Юридическая фирма «ЛЕГАТ», 2003. – 288 с.

Литература:

Основная:

1. Бороздина Галина Васильевна. Психология делового общения [Электронный ресурс] : Учебник. - 2. - Москва : Издательский Дом "ИНФРА-М", 2011. - 295 с. Режим доступа - <https://new.znanium.com/read?id=348898>
2. Джанерьян, С. Т. Психология эмоций и воли: Учебное пособие / Джанерьян С.Т. - Ростов-на-Дону:Издательство ЮФУ, 2016. - 141 с.: ISBN 978-5-9275-1972-9. - Текст : электронный. Режим доступа - <https://new.znanium.com/read?id=326373>

Дополнительная:

3. Алешина Ирина Викторовна. Паблик Рилейшнз для менеджеров : курс лекций : учебник / И. В. Алешина. - М. : ЭКМОС, 2003. - 478,[1] с. : рис.,табл. - Библиогр.в конце кн.(111 назв.). - ISBN 5-946870-10-6 : 89.98.
4. Минаева Людмила Владимировна. Внутрикorporативные связи с общественностью : теория и практика : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению подготовки (специальности) "Связи с общественностью" / Л. В. Минаева. - М. : Аспект Пресс, 2010. - 286 с. : табл. ; 22 см. - Библиогр. в конце разд. Режим доступа - <https://new.znanium.com/read?id=343695>
5. Чумиков Александр Николаевич. Реклама и связи с общественностью : имидж, репутация, бренд : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению подготовки (специальности) "Реклама и связи с общественностью" : [для бакалавров] / А. Н. Чумиков. - Москва : Аспект Пресс, 2012. - 157, [2] с. : рис., табл. ; 22 см. - (Серия "Учебник нового поколения"). - Библиогр. в конце кн. Режим доступа - <https://new.znanium.com/read?id=343705>

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ru
 ELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ru
 Электронная библиотека Grebennikon.ru www.grebennikon.ru
 Cambridge University Press
 ProQuest Dissertation & Theses Global
 SAGE Journals
 Taylor and Francis
 JSTOR

6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:
 Консультант Плюс
 Гарант

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

В качестве материально-технического обеспечения дисциплины *необходимы:*

- демонстрационные приборы для лекций,
- мультимедийные средства для презентаций докладов и рефератов.

Требования к аудиториям:

- для проведения семинаров необходимы компьютерные классы,
- для лекций и семинаров в аудитории необходимы: оборудование для письма, оборудование для показа слайдов и персональные компьютеры.

Состав программного обеспечения:

Windows
 Microsoft Office

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;

- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1. Планы семинарских/ практических занятий

Примерная структура практического занятия:

- 1 Организационная часть (проверка присутствующих, разделение на группы).
- 2 Мотивация к учебной деятельности: преподаватель сообщает цель занятия и Значение изучаемого материала, формируемых знаний и умений для дальнейшей учебы студентов, а также профессиональной дизайнерской деятельности.
- 3 Актуализация опорных знаний: преподаватель, задавая вопросы, извлекает из памяти студентов базовые сведения, необходимые для изучения темы занятия.
- 4 Разбор теоретического материала, необходимого для успешного выполнения практической творческой работы: рассказ преподавателя (микролекция), устный индивидуальный или фронтальный опрос студентов, беседа и т.п.
- 5 Общая ориентировочная основа самостоятельных действий студентов на занятии: преподаватель сообщает: что и как студенты должны делать, выполняя творческие работы.
- 6 Контроль успешности выполнения студентами учебных заданий: устный индивидуальный или фронтальный опрос, консультации преподавателя в процессе выполнения студентом практических заданий.
- 7 Просмотр. Коллективное и индивидуальное обсуждение творческих работ, концептуальных разработок, проектных решений.
- 8 Подведение итогов, выводы, оценка практической деятельности.
- 9 Сообщение домашнего задания.

1. Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии
2. Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования
3. Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов
4. Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов
5. Технологии типографики и верстки дизайн-макетов
6. Технологии моушн-дизайна
7. Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов
8. Методы проектирования и верстки цифровых продуктов

9. Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

Научное сообщение на базе доклада или реферата является самостоятельной работой студента и подводит итоги его теоретической и практической подготовки по изучаемой дисциплине. При подготовке научного доклада обучающийся должен показать свои способности и возможности по решению реальных проблем, используя полученные в процессе обучения знания. Методические указания позволяют обеспечить единство требований, предъявляемых к содержанию, качеству и оформлению письменных работ.

При выполнении письменных работ используются все знания, полученные студентами в ходе освоения дисциплины; закрепляются навыки оформления результатов учебно-исследовательской работы; выявляются умения четко формулировать и аргументировано обосновывать предложения и рекомендации по выбранной теме.

Выполнение работы предполагает консультационную помощь со стороны преподавателя. В ходе выполнения работы студент должен показать, в какой мере он овладел теоретическими знаниями и практическими навыками, научился ставить научно-исследовательские проблемы, делать выводы и обобщать полученные результаты.

Подготовка письменной работы имеет целью:

- закрепление навыков научного исследования;
- овладение методикой исследования;
- углубление теоретических знаний в применении к конкретному исследованию;
- применение знаний при решении конкретных задач управленческой деятельности;
- выяснение подготовленности студента к самостоятельному решению проблем, связанных с дисциплиной.

Общие требования.

Для успешного и качественного выполнения письменной научной работы студенту необходимо:

- иметь знания по изучаемой дисциплине в объеме программы РГГУ;
- владеть методами научного исследования;
- уметь использовать современные средства вычислительной техники, в первую очередь персональные компьютеры как в процессе выполнения, так и в процессе оформления работы;
- свободно ориентироваться при подборе различных источников информации и уметь работать со специальной литературой;
- уметь логично, грамотно и научно обоснованно формулировать теоретические и практические рекомендации, результаты анализа;
- квалифицированно оформлять графический материал, иллюстрирующий содержание работы.

Являясь законченной самостоятельной научно-исследовательской разработкой студента, письменная работа должна отвечать основным требованиям:

1. Актуальность темы исследования.
2. Предметность, конкретность и обоснованность выводов о состоянии разработки поставленной проблемы.
3. Соответствие уровня разработки темы современному уровню научных разработок, методических положений и рекомендаций, отраженных в соответствующей литературе.

Темы письменных работ формулируются на основе Примерной тематики, представленной в разделе 5.3. настоящей Рабочей программы.

Предлагаемая обучающимся тематика работ является примерной и не исключает возможности выполнения работы по проблемам, предложенным студентом. При этом тема должна быть согласована с преподавателем. При выборе темы необходимо учитывать, в какой мере разрабатываемые вопросы обеспечены исходными данными, литературными источниками, соответствуют индивидуальным способностям и интересам обучающегося.

Требования к содержанию и структуре текста

Предлагаемая примерная тематика охватывает широкий круг вопросов. Поэтому структура каждой работы должна уточняться студентом с преподавателем, исходя из научных интересов студента, степени проработанности данной темы в литературе, наличия информации и т.п.

Каждая письменная научная работа должна иметь:

- титульный лист;
- оглавление;
- введение;
- главы и/или параграфы;
- заключение;
- список использованных источников и литературы.

9.3. Иные материалы

Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа является одним из видов учебных занятий. Цель самостоятельной работы – практическое усвоение студентами вопросов разработки стратегий поведения рыночных агентов на основе знания биологических основ экономического поведения индивидуальных и групповых потребителей.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Задачи самостоятельной работы студента:

- развитие навыков самостоятельной учебной работы;
- освоение содержания дисциплины;
- углубление содержания и осознание основных понятий дисциплины;
- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий для эффективной подготовки к экзамену.

Виды внеаудиторной самостоятельной работы:

- самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины;
- подготовка к полевому исследованию, творческим типовым заданиям;
- выполнение домашних заданий по закреплению тем.

Для выполнения любого вида самостоятельной работы необходимо пройти следующие этапы:

- определение цели самостоятельной работы;
- конкретизация познавательной задачи;
- самооценка готовности к самостоятельной работе;
- выбор адекватного способа действия, ведущего к решению задачи;
- планирование работы (самостоятельной или с помощью преподавателя) над заданием;
- осуществление в процессе выполнения самостоятельной работы самоконтроля (промежуточного и конечного) результатов работы и корректировка выполнения работы;
- рефлексия;
- презентация работы.

Приложение 1. Аннотация дисциплины

Дисциплина «Глитч-арт и другие нестандартные приемы в рекламе» реализуется на факультете рекламы и связей с общественностью кафедрой брендинга и визуальных коммуникаций.

Цель дисциплины всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной **«Глитч-арт и другие нестандартные приемы в рекламе»**,

формирование высокой культуры исполнения дизайн-проектов средствами цифровых технологий.

Задачи дисциплины:

— всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств и программных продуктов дизайн-проектирования;

— овладение методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемами автоматизации проектных процессов;

— овладение навыками художественно-технического редактирования макетов дизайн-проекта, их подготовки к производству и размещению в сети Интернет.

Дисциплина направлена на формирование компетенций:

ПК-1 Способен проводить маркетинговые исследования с использованием инструментов комплекса маркетинга

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: основы теории покупательского поведения и содержание процесса принятия решения о покупке для различных типов рынка и категорий товара; структуру, содержание, технологии составления отчетов по результатам маркетингового исследования;

Уметь: разрабатывать концепции, стратегии и маркетинговые программы по продукту; творчески мыслить по проблематике маркетинга, давать правильную оценку мероприятиям маркетинговой деятельности, на основе анализа рыночной конъюнктуры находить новации, новые решения, уметь применять полученные знания для решения практических задач бизнеса;

Владеть: методиками разработки концепции товара; методиками разработки комплексного предложения ценности; навыками чтения и понимания научных, аналитических, статистических отчетов в сфере маркетинга

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы.

The discipline "Glitch-art and other non-standard techniques in advertising" is implemented at the Faculty of Advertising and Public Relations by the Department of Branding and Visual Communications.

Purpose of the discipline comprehensive development of competencies (skills, knowledge of skills),

implemented by the discipline "**Glitch art and other non-standard advertising techniques**",
 formation of a high culture of design projects execution by means of digital technologies.

Tasks of the discipline:

— a comprehensive and comprehensive study of computer technologies, information systems, hardware and design software products;
 – mastering the methods of creating individual settings for modern software; methods of automation of project processes;
 – mastering the skills of artistic and technical editing of design project layouts, their preparation for production and placement on the Internet.

The discipline is aimed at the formation of competencies:

PC-1 Able to conduct marketing research using marketing mix tools

As a result of mastering the discipline, the student must:

To Know: the basics of the theory of purchasing conduct and the content of the process of making a purchase decision for various types of market and product categories; structure, content, technologies for compiling reports on the results of marketing research;

To Be able to: develop concepts, strategies and marketing programs for the product; to think creatively on marketing issues, to give a correct assessment of marketing activities, to find innovations, new solutions based on the analysis of market conditions, to be able to apply the acquired knowledge to solve practical business problems;

To Own: methods of developing a product concept; methodologies for developing a comprehensive value proposition; reading and understanding of scientific, analytical, statistical reports in the field of marketing

The discipline provides for intermediate certification in the form of a test. The total labor intensity of mastering the discipline is 4 credit units.