

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГБОУ ВО «РГУГУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА
УЦ Арт-дизайн

ДИЗАЙН-ГРАФИКА В МОБИЛЬНОМ МАРКЕТИНГЕ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 54.04.01 Дизайн
Направленность (профиль) Графический дизайн
Уровень квалификации выпускника магистр
Формы обучения очно-заочная

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными
возможностями здоровья и
инвалидов

Москва 2024

Дизайн-графика в мобильном маркетинге
Рабочая программа
дисциплины Составитель(и):
Тарасова М.А.

УТВЕРЖДЕНО
Протокол заседания УЦ Арт-дизайн
№ 5 от 02.04.2024 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины (модуля)

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

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

2. Структура дисциплины (модуля)

3. Содержание дисциплины (модуля)

4. Образовательные технологии

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

5.2. Критерии выставления оценок

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля

успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

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

9. Методические материалы

9.1. Планы семинарских занятий

Приложения

Приложение 1. Аннотация дисциплины

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины (модуля)

Цель дисциплины – формирование способности создавать нематериальные активы (брендов) на основе самостоятельно проводимых исследований.

Задачи дисциплины

использовать технические средства и интегрировать современные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и (или) связей с общественностью; управлять нематериальными активами (брендами) в организации, в т.ч. внедрять и совершенствовать систему маркетинговых коммуникаций в организации; формировать целевой репутационный образ высокотехнологичного проекта и продукта в области визуальных коммуникаций.

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

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
ПК -2 Подготовлен к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту	ПК-2.1 Владеет базовыми навыками дизайнерского рисунка и других художественных практик, необходимых для дизайнерской работы	Знать • инструменты бренд-менеджмента (мобильные приложения); инструменты маркетинговых коммуникаций (мобильные приложения) организацию рекламного дела (требования к современному дизайну; особенности визуальной коммуникации мобильных устройств; понятие UX/UI дизайна);
	ПК-2.2 Адаптирует профессиональные навыки в области художественных практик к условиям повседневной дизайнерской деятельности	Уметь использовать инструменты проектного управления успешными брендами (мобильные приложения); формировать имидж и деловую репутацию организации; продвигать товары (услуги) организации на рынок; формировать целевой репутационный образ высокотехнологичного проекта и продукта; Владеть навыками разработки мер по внедрению инновационных

		<p>товаров (услуг); создания нематериальных активов (брендов) в организации; использования технических средства и интеграции современных технологий цифровых коммуникаций; разработки мероприятий по привлечению новых потребителей товаров (услуг); формирования целевого репутационного образа высокотехнологичного проекта и продукта; реализации программ повышения потребительской лояльности к товарам (услугам, брендам) организации; формирования каналов коммуникации с потребителями товаров и услуг организации.</p>
--	--	---

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн-графика в мобильном маркетинге» относится к вариативной части блока дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины «Проектирование печатных изданий» необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Дизайн-графика в мобильном маркетинге», «Компьютерные технологии в дизайне».

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Менеджмент дизайн-проектов», «Современный шрифт и типографика».

2. Структура дисциплины (модуля)

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часов.

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
2	Практические занятия	24
Всего:		24

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 84 академических часа(ов).

3. Содержание дисциплины (модуля)

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1.	Цифровые визуальные коммуникации	<ul style="list-style-type: none"> • история экранных интерфейсов, тенденции; • требования к современному дизайну; • особенности визуальной коммуникации мобильных устройств; • понятие UX/UI дизайна; • роль мобильных приложений в современном мире
2.	Основы дизайн-системы	<ul style="list-style-type: none"> • гайдлайны платформ iOS, Android и стили; • насмотренность и поиск референсов; • элементы дизайн-систем; • компоненты и работа в Figma, Lunacy, Sketch, Adobe XD, Miro и других программах.
3.	UX дизайн	<ul style="list-style-type: none"> • UX исследование; • выявление ключевой потребности, CusDev (CJM, CX и др.); • создание пользовательских сценариев; • информационная архитектура; • прототипирование, UX-паттерны; • создание детального прототипа приложения
4.	UI дизайн	<ul style="list-style-type: none"> • поиск визуальных решений; • разработка визуального языка приложения; • микроанимация; • использование элементов фирменного стиля; • создание UI-кита и библиотеки компонентов для разработчика; • презентация итогового проекта.

4. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Цифровые визуальные коммуникации	<p>Практическая работа</p> <p>Самостоятельная работа</p>	<p>Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала</p> <p>Консультации по практическим приемам графического мастерства.</p> <p>Консультации по выполнению задания.</p> <p>Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения</p> <p>Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты</p>
2.	Основы дизайн-системы	Практическая работа	Разъяснение задания с

		Самостоятельная работа	использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания. Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты
3.	UX дизайн	Практическая работа Самостоятельная работа	Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания. Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты
4.	UI дизайн	Практическая работа Самостоятельная работа	Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания. Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль по дисциплине включает в себя оценку знаний на практических занятиях, а также оценку самостоятельной работы студентов. Кроме того, в течение семестра УЦ «Арт-дизайн» устраивается как минимум один творческий просмотр студентов, на котором делаются замечания по представленным работам и выставляются оценки, учитываемые в дальнейшем на зачетном и экзаменационном просмотрах.	60 баллов	60 баллов
Промежуточная аттестация - проводится в форме зачетного просмотра в присутствии комиссии		40 баллов
Итого за семестр экзамен		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	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	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.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>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 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 выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>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>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».
49-0/ F,FX	«неудовлетворительно»/ не зачтено	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. 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. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

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

Основной формой обучения по данной дисциплине являются практические занятия под руководством преподавателя, предполагающие на каждом занятии непосредственный контакт преподавателя с контингентом обучаемых, что дает возможность индивидуального подхода к каждому студенту, персонализации домашних заданий. Занятия являются коллективным творческим процессом, где студенты под руководством преподавателя создают свои учебные работы.

Оценочные средства для промежуточной аттестации и для экзамена:

- средствами текущего контроля являются регулярные обсуждения работ и промежуточные просмотры, организация промежуточных краткосрочных выставок лучших студенческих работ, сравнительный анализ работ с использованием методического фонда кафедры;
- средствами промежуточной аттестации являются промежуточные кафедральные просмотры;
- завершающая аттестация (зачет с оценкой) проводится в форме кафедрального просмотра.

Кафедральный просмотр проводится при участии всего состава кафедры. Для того, чтобы студент был допущен к экзамену, он должен представить по каждой теме не менее двух работ формата А4, А2, всего не менее 20 работ.

Методика выполнения проектных работ

Вводная лекция. Анализ конкурентной среды. Предпроектное исследование. Клаузура на выданную тему – общее решение с использованием разных композиционных средств.

Разбор и оценка выполненной клаузурной работы. Разработка идеи и просмотр.

Утверждение окончательного варианта.

Выполнение окончательного варианта проекта и завершение работы. Кафедральный просмотр с обсуждением итогов проектирования.

Контрольные вопросы для проведения зачета.

1. Назначение программы Corel DRAW.

2. Особенности интерфейса программы Corel DRAW.
3. Какие элементы содержит панель свойств? Строка меню? Окно инструментов?
4. Каковы функции инструментов Rectangle (прямоугольник), Ellipse (эллипс), Polygon (многоугольник)?
5. Как нарисовать окружность?
6. Каким образом можно выделить один объект? Несколько объектов? Все объекты?
7. Какой инструмент служит для изменения размеров объекта? Для сдвига объектов?
8. Какими способами можно повернуть объект?
9. Как изменить ширину объекта?
10. Какие источники цвета существуют в программе Corel DRAW?
11. Сколько цветовых палитр одновременно можно отобразить на экране компьютера?
12. Какие заливки используются в программе Corel DRAW?
13. Какую заливку используют для получения плавного перехода от одного цвета к другому?
14. Можно ли откорректировать размер узора при использовании двухцветной заливки узором?
15. Можно ли изменить цвет при использовании полноцветной заливки узором? Заливки текстурой? Как это можно сделать?
16. Можно ли воспроизвести понравившуюся текстуру при последующей работе в программе?
17. Как сохранить понравившуюся текстуру?
18. Для чего используются PS-заливки?
19. Каким образом производится масштабирование изображения на экране?
20. Как увеличить изображение объекта в 4 раза?
21. Как перенести объект из одной части экрана в другую?
22. Для чего предназначены инструменты группы Curve (кривая)?
23. Как нарисовать произвольную кривую? Прямую линию? Неправильный многоугольник? Замкнутую линию?
24. Что такое узел?
25. Сколько существует типов узлов?
26. Какой узел называется гладким? Симметричным? Угловым?
27. Каково назначение инструмента Shape (форма)?
28. Как «перетащить» сегмент кривой строго по вертикали или горизонтали?
29. Каким образом можно добавить узел на кривой? Удалить узел?
30. Сколько существует способов замыкания кривой? Перечислите их.
31. Как разомкнуть замкнутую кривую?
32. Как соединить две кривые в одну?
33. Какие существуют способы разделения объектов на части?
34. Каковы функции инструментов Knife (нож) и Eraser (ластик)?
35. Какие средства организации объектов существуют в программе Corel DRAW?

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

Литература

Основная

- Лауэр Дэвид. Основы дизайна / Дэвид Лауэр, Стивен Пентак ; [пер. с англ. Н. Римицан]. - Москва [и др.] : Питер, 2018. - 303 с. : ил. ; 29 см. - Пер. изд.: Design basics / David A. Lauer, Stephen Pentak. - Доп. тит. л. англ. - ISBN 978-5-496-00430-5. - ISBN 978-0495915775 (англ.) : 1704.00.
- Леборг Кристиан. Графический дизайн = Visual grammar / Кристиан Леборг ; [пер. с англ. Н. Римицан]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2017. - 93, [2] с. : ил. ; 25 см. - (Современный дизайн). - ISBN 978-5-496-01642-1. - ISBN 978-1568985817 (англ.) : 694.80.
- Лаптев Владимир Викторович. Типографика: порядок и хаос / Владимир Лаптев. - [2-е изд., доп.]. - Москва: Аватар, 2015. - 223 с.: ил. ; 27 см. - Библиогр.: с. 219-223. - Указ.: с. 216-218. - ISBN 978-5-903781-10-2 : 900.00.

- Шулика Андрей Николаевич. Специфика обработки изображений в графическом дизайне: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлению "Digital Art" / Андрей Николаевич Шулика. - Москва: РГГУ, 2015. - 101 с. : ил. ; 26 см. - Библиогр.: с. 100. - ISBN 978-5-4469-0844-8 : 300.00.
- Чихольд Ян. Новая типографика : руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд ; пер. с нем. Л. Якубсона. - 2-е изд. - Москва : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2012. - 245 с. : ил. ; 23 см. - Пер. изд.: Die Neue Typographie / Jan Tschichold (Berlin : Brinkmann & Bose, 1987). - Доп. тит. л. ориг. нем. - Библиогр.: с. 238-244. - ISBN 978-5-98062-055-4. - ISBN 3-922660-23-1 : 863.20.
- Филь Шарлотта. Энциклопедия дизайна : концепции, материалы, стили : [пер. с англ.] / Шарлотт и Питер Фиелл. - Москва : АСТ : Астрель : Taschen, 2008. - 189, [1] с. : ил. ; 20 см. - (ICONS). - Указ. в конце кн. - ISBN 978-5-17-051998-9. - ISBN 978-5-271-20164-6. - ISBN 978-3-8228-4633-3 : 464.20.

Дополнительная

- Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.,1974, М.,2008
- Дайксель А., Брандмейер К., Глинтерник Э. Товарный знак в Европе и России: вопросы теории и истории. – СПб., 2002
- Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. – М., 2001
- Иттен И. Искусство цвета. – М., 2007
- Кандинский В.В. Точка и линия на плоскости. – М., 2001
- Рунге В.Ф. Основы теории и методологии дизайна. – М.: МЗ-Пресс, 2001

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
- 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

Для обеспечения дисциплины используется материально-техническая база образовательного учреждения: учебные аудитории, оснащённые компьютером и проектором для демонстрации учебных материалов.

Состав программного обеспечения:

Archicad 21 RusStudent

AutoCAD 2010 Student

3D Max

Adobe Photoshop,

Adobe Illustrator,
 Adobe InDesign
 Kaspersky Endpoint Security
 Autodesk Maya
 Blender

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

Тематика примерных практических занятий

1 История экранных интерфейсов, особенности визуальной коммуникации мобильных устройств.

2 Гайдлайны платформ iOS, Android и стили, элементы дизайн-систем

3 Работа в Figma, Lunacy, Sketch, Adobe XD, Miro и других редакторах

4 UX исследование, выявление ключевой потребности, CusDev (CJM, CX и др.).

5 Создание пользовательских сценариев, информационная архитектура

6 Создание прототипа приложения.

7 Разработка визуального языка приложения.

8 Использование элементов фирменного стиля.

9 Создание библиотеки компонентов для разработчика. Презентация итогового проекта

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина (модуль) реализуется на факультете истории искусства УЦ Арт-дизайн.

Цель дисциплины – формирование способности создавать нематериальные активы (брендов) на основе самостоятельно проводимых исследований.

Задачи дисциплины

использовать технические средства и интегрировать современные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и (или) связей с общественностью; управлять нематериальными активами (брендами) в организации, в т.ч. внедрять и совершенствовать систему маркетинговых коммуникаций в организации; формировать целевой репутационный образ высокотехнологичного проекта и продукта в области визуальных коммуникаций.

Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:

ПК -2 Подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту

ПК-2.1 Владеет базовыми навыками дизайнерского рисунка и других художественных практик, необходимых для дизайнерской работы

ПК-2.2 Адаптирует профессиональные навыки в области художественных практик к условиям повседневной дизайнерской деятельности

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать •

инструменты бренд-менеджмента (мобильные приложения);
инструменты маркетинговых коммуникаций (мобильные приложения)
организацию рекламного дела (требования к современному дизайну;
особенности визуальной коммуникации мобильных устройств; понятие UX/UI дизайна);

Уметь

использовать инструменты проектного управления успешными брендами (мобильные приложения);
формировать имидж и деловую репутацию организации;
продвигать товары (услуги) организации на рынок;
формировать целевой репутационный образ высокотехнологичного проекта и продукта;

Владеть навыками

разработки мер по внедрению инновационных товаров (услуг); создания нематериальных активов (брендов) в организации;
использования технических средства и интеграции современных технологий цифровых коммуникаций; разработки мероприятий по привлечению новых потребителей товаров (услуг);
формирования целевого репутационного образа высокотехнологичного проекта и продукта;

реализации программ повышения потребительской лояльности к товарам (услугам, брендам) организации; формирования каналов коммуникации с потребителями товаров и услуг организации.

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (модуля) составляет 3 зачетные единицы.