

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Финк Анастасия Владимировна
Должность: Проректор по учебной работе
Дата подписания: 08.07.2026 10:49:14
Уникальный программный ключ:
2431bd5130e74d20a9fc74baab365dd497e3afa3

ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»

дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

А.Ф.Финк



Б1.О.36

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина

Фирменный стиль игры

По направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

Профиль
(программа бакалавриата)

Графика компьютерных игр и анимация

Форма обучения

Очная

Программа дисциплины рассмотрена (актуализирована) и
утверждена на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 10 от «8» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Фирменный стиль игры» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями), и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль (программа бакалавриата) «Графика компьютерных игр и анимация».

Трудоемкость дисциплины: 5 ЗЕТ / 180 академических часа, в том числе 56 часов контактной работы и 124 часа самостоятельной работы студентов.

Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану)

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего по учебному плану	Семестры							
			1	2	3	4	5	6	7	8
Контактная работа (всего):		56						56		
в том числе:										
Лекции		8						8		
Практические занятия		40						40		
Контроль самостоятельной работы (КСР)		8						8		
Самостоятельная работа (всего):		124						124		
Виды промежуточной аттестации <i>Зачет с оценкой</i>		Зачет с оценкой						Зачет с оценкой		
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:	180						180		
	Зач. ед.:	5						5		

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины - сформировать компетенции обучающегося в области проектирования фирменного стиля игры.

Задачи дисциплины:

- Рассмотреть способы и места работы над поиском концепций проектных идей в рамках формирования графического фирменного стиля;
- Раскрыть возможности проектных предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи в

рамках стратегии дизайн-проектирования фирменного стиля игры;

- Продемонстрировать системный подход при разработке проектной идеи, основываясь на задачах своей профессиональной сферы деятельности.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Дисциплина «Фирменный стиль игры» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в рамках дисциплин «Спецрисунок», «Методология дизайн-проектирования». Знания, умения и навыки, приобретенные в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы для освоения дисциплин «Методика выполнения выпускной квалификационной работы», прохождения производственной практики, для выполнения выпускной квалификационной работы.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по Дисциплине
ОПК-1 способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с	ОПК-1.2 использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий	Знать: - теоретические аспекты технологии брендинга, основные тенденции брендинга в современном мире; Уметь: - разрабатывать конструкцию элементов фирменного стиля с учетом технологий изготовления; Владеть: - системным подходом при

религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода		разработке проектной идеи дизайн-проекта визуальных коммуникаций.
ОПК-3 способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.2 решает профессиональные задачи по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	Знать: - методы формирования концепций проектных идей; - особенности проектирования продуктов графического дизайна для создания доступной среды; - этапы работы над дизайн-проектом визуальных коммуникаций; Уметь: - обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирования визуальных коммуникаций; Владеть: - методами дизайн-проектирования при разработке визуальных коммуникаций
ОПК-4. способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные	ОПК-4.2 решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию,	Знать: - особенности разработки конструкции элементов фирменного стиля с учетом технологий изготовления их носителей; Уметь:

предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна	- разрабатывать художественно-технические решения под конкретную задачу проекта в компьютерной графике; -выполнять подбор и классификацию референсов; Владеть: - методами разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта фирменного стиля.
ОПК-5 способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.2 выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	Знать: - понятия организации предметно-пространственной среды выставок и экспозиций; Уметь: - выбирать оптимальные решения для поставленной задачи в рамках экспозиционного проектирования Владеть - приемами и средствами работы с нормативными источниками в рамках экспозиционного проектирования

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: **6**

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Формы текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	лекций	практических занятий	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Фирменный стиль в системе формирования бренда. Теоретические аспекты технологии брендинга	6	8		26	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, изучение дополнительного теоретического материал, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	ОПК-1.2
Тема 2. Система идентичности бренда. Графический фирменный стиль как визуальный идентификатор бренда	2	8		26	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, изучение дополнительного теоретического материала, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	ОПК-3.2
Тема 3. Дизайн-проектирование графических атрибутов фирменного стиля	2	24		64	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	ОПК-4.2 ОПК-5.2
Форма промежуточной аттестации Зачет с оценкой				8	Подготовка к промежуточной аттестации			
Всего	8	40	8	124				
	180							

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Фирменный стиль в системе формирования бренда. Теоретические аспекты технологии брендинга

Фирменный стиль в системе формирования бренда. Основные определения, типы, классификация. История брендов и брендинга. Имидж бренда. Сегментирование потребителей в брендинге. Позиционирование бренда на рынке. Правовые основы бренда. Основные тенденции брендинга в современном мире.

Тема 2. Система идентичности бренда. Графический фирменный стиль как визуальный идентификатор бренда

Система идентичности бренда. Графический фирменный стиль как визуальный идентификатор бренда. Графические атрибуты фирменного стиля и их основные характеристики. Логотип и основные требования к его созданию. Товарный знак. Классификация товарных знаков. Трансформация товарных знаков. Шрифт и цвет как атрибуты графической идентификации бренда. Персонаж.

Основные носители элементов фирменного стиля. Бланочная продукция. Сувенирная продукция. Рекламные формы.

Системы визуальной коммуникации в реальном и в виртуальном пространстве. Интерьерные и экстерьерные решения. Сайт. Соцсети.

Современные тенденции формирования графических атрибутов фирменного стиля.

Тема 3. Дизайн-проектирование графических атрибутов фирменного стиля

Дизайн-проектирование графических атрибутов фирменного стиля.

Знак и логотип. Классификация, основные принципы и особенности построения. Концепция и графический поиск образа. Вариативный поиск итогового решения. Принципы построения итогового варианта.

Цветовое решение фирменного стиля. Психология цвета. Теоретическое обоснование цветового решения. Вариативный поиск и обоснование итогового варианта фирменной цветовой схемы.

Шрифт как атрибут графической идентификации бренда. Психология восприятия. Теоретическое обоснование шрифтового решения. Вариативный поиск и обоснование итогового предложения фирменного набора шрифтов.

Прочие атрибуты графического фирменного стиля.

Руководство по использованию графических элементов фирменного стиля на носителях.

7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам и подготовки к практическим занятиям по темам № 1 – 3. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Тема 1. Фирменный стиль в системе формирования бренда. Теоретические аспекты технологии брендинга	Интерактивная технология	Практическое занятие
		Лекция-визуализация
Тема 2. Система идентичности бренда. Графический фирменный стиль как визуальный идентификатор бренда	Интерактивная технология	Практическое занятие
		Лекция-визуализация
Тема 3. Дизайн-проектирование графических атрибутов фирменного стиля	Интерактивная технология	Практическое занятие
		Лекция-визуализация

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся участвуют в устных теоретических опросах, выполняют практические задания. Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех практических работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче зачета с оценкой по данной учебной дисциплине.

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой в соответствии с учебным планом. Зачет с оценкой проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всего

состава практических работ, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

9.2. Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Текущий контроль

Перечень типовых практических заданий

Тема 1. Фирменный стиль в системе формирования бренда. Теоретические аспекты технологии брендинга

1 Практическое задание: Выполнить анализ известного бренда по заданному шаблону.

Цель: Освоить методы определения эффективности бренд-политики компании.

Результат выполнения практического задания: Отчет в форме заполненного шаблона анализа продукта, деятельности компании.

Тема 2. Система идентичности бренда. Графический фирменный стиль как визуальный идентификатор бренда

2 Практическое задание: Выполнить сбор и аналитическое исследование графического материала на тему «Классификация фирменных знаков» – визуального языка, техник графической стилизации, основных графических схем и визуальных эффектов.

Цель: Исследовать разнообразие существующих фирменных знаков в рамках заданной классификации.

Результат выполнения практического задания: Структурирование собранного графического материала по заданной теме, с последующим обсуждением результатов выполненной работы.

3 Практическое задание: Выполнить сбор и аналитическое исследование графического материала на тему «Способы формирования визуального впечатления на потребителя фирменного стиля» – визуального языка, техник графической стилизации, основных графических схем и визуальных эффектов.

Цель: Проанализировать способы формирования визуального впечатления на потребителя.

Результат выполнения практического задания: Сбор и аналитическое исследование графического материала по заданной теме, с последующим обсуждением результатов выполненной работы.

Тема 3. Дизайн-проектирование графических атрибутов фирменного стиля

4 Практическое задание: Разработать дизайн-проект фирменного стиля компании. Концепция, графические атрибуты фирменного стиля, размещение на носителях.

Цель: Освоить поэтапный процесс формирования дизайн-проекта фирменного стиля компании.

Этапы выполнения работы: Формирование технического задания. Определение целей и задач. Определение целевой аудитории. Исследование аналогового материала. Формирование концепции графического фирменного стиля, выбор средств представления информации – визуального языка, знаковых средств визуализации данных. Разработка знаковых систем определенного назначения с учетом особенностей и стереотипов восприятия визуальных форм заданной целевой аудиторией. Разработка форм, приемов и условий использования графических элементов фирменного стиля на носителях.

Результат выполнения практического задания: Дизайн-проект фирменного стиля компании.

5 Практическое задание: Разработать руководство по фирменному стилю.

Цель: Освоить базовые принципы формирования требований к использованию графических элементов идентификации бренда.

Результат выполнения практического задания: Руководство по фирменному стилю (макет).

6 Практическое задание: Подготовить презентацию проектного предложения фирменного стиля: скомпоновать материалы на планшет (75x100 см), оформить материалы проектного предложения для презентации в Power point.

Цель: Освоить процесс подготовки презентационных материалов.

Результат выполнения практического задания: Презентация проектного предложения: макет Руководства по фирменному стилю, планшетная графика, презентация в Power point.

Промежуточная аттестация

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой

- 1 Фирменный стиль в системе формирования бренда.
- 2 Основные определения, типы, классификация.
- 3 История брендов и брендинга.
- 4 Имидж бренда.
- 5 Сегментирование потребителей в брендинге.

- 6 Позиционирование бренда на рынке.
- 7 Правовые основы бренда.
- 8 Основные тенденции брендинга в современном мире.
- 9 Система идентичности бренда.
- 10 Графический фирменный стиль как визуальный идентификатор бренда.
- 11 Графические атрибуты фирменного стиля и их основные характеристики.
- 12 Логотип и основные требования к его созданию.
- 13 Товарный знак. Классификация товарных знаков.
- 14 Трансформация товарных знаков.
- 15 Шрифт как атрибут графической идентификации бренда.
- 16 Цвет как атрибут графической идентификации бренда.
- 17 Персонаж как атрибут графической идентификации бренда.
- 18 Основные носители элементов фирменного стиля. Классификация.
- 19 Бланочная продукция как носитель фирменного стиля.
- 20 Сувенирная продукция как носитель фирменного стиля.
- 21 Рекламные формы как носитель фирменного стиля.
- 22 Системы визуальной коммуникации в реальном пространстве.
- 23 Системы визуальной коммуникации в виртуальном пространстве.
- 24 Фирменный стиль в интерьере.
- 25 Фирменный стиль в экстерьере.
- 26 Фирменный стиль и его отражение на сайте компании.
- 27 Фирменный стиль и его отражение в соцсетях.
- 28 Современные тенденции формирования графических атрибутов фирменного стиля.
- 29 Фирменный знак. Классификация, основные принципы и особенности построения.
- 30 Логотип. Основные принципы и особенности построения.
- 31 Концепция и графический поиск образа знака.
- 32 Вариативный поиск и принципы построения знака.
- 33 Цветовое решение фирменного стиля.
- 34 Психология цвета.
- 35 Теоретическое обоснование цветового решения фирменного стиля.
- 36 Вариативный поиск и обоснование фирменной цветовой схемы.
- 37 Шрифт как атрибут графической идентификации бренда.
- 38 Психология восприятия шрифтовой графики.
- 39 Теоретическое обоснование шрифтового предложения.
- 40 Вариативный поиск и обоснование предложения фирменного набора шрифтов.

- 41 Прочие атрибуты графического фирменного стиля.
- 42 Руководство по использованию графических элементов фирменного стиля на носителях.

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

10. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Для проведения занятий лекционного типа по данной дисциплине используются учебные аудитории с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения практических занятий по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

**Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе
отечественного производства**

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(ОС) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	СПС КонсультантПлюс - справочно-правовая система отечественного производства	ООО "Консультант" дог №251 от 01.01.2024 (бессрочно)
3	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» №Tr000840657 от 10.02.2026 - 11.02.2028
4	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 27.01.2022 (бессрочно)

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями;
- 7-Zip– архиватор;
- Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер;
- Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;
- K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;
- Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере;
- Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;
- Google Chrome - бесплатный веб-браузер

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

11. ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Количество в библиотеке
1.	Музыкант, В. Л. Брендинг. Управление брендом : учебное пособие / В.Л. Музыкант. — Москва : РИОР : ИНФРА-М, 2025. — 316 с. — (Высшее образование: Бакалавриат; Азбука рекламы). — DOI: https://doi.org/10.12737/2142 . - ISBN 978-5-369-01934-4. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2179104	учебное пособие	ЭБС Znanium
2.	Самсонова, Т. А. Фирменный стиль : учебное пособие / Т. А. Самсонова. — Тольятти : ТАУ, 2025. — 181 с. — URL: http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp	учебное пособие	ЭБ ТАУ

11.1. Дополнительная литература

1. Калашникова, П. Логотип, который вам нужен: Руководство по созданию актуальной айдентики для бизнеса : практическое руководство / П. Калашникова. - Москва : Альпина ПРО, 2026. - 80 с. - ISBN 978-5-907470-26-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2235925>
2. Кузьмина, О. Г. Бренд-менеджмент : учебное пособие / О.Г. Кузьмина. — Москва : РИОР : ИНФРА-М, 2025. — 176 с. — (Высшее образование). — DOI: <https://doi.org/10.12737/21301>. - ISBN 978-5-369-01614-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2172559>
3. Шелл, Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все : практическое руководство / Д. Шелл. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 640 с. - ISBN 978-5-9614-1209-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2235090>
4. Годин, А. М. Брендинг: Учебное пособие / Годин А.М., - 3-е изд., перераб. и доп. - Москва :Дашков и К, 2016. - 184 с. ISBN 978-5-394-02629-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/329358>
5. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О.

Пигулевский, А. С. Стефаненко. - 2-е изд. - Саратов : Вузовское образование, 2021. - 440 с. - ISBN 978-5-4487-0765-0. -<http://www.iprbookshop.ru/75951.html>.

Периодические издания :

1. Publish [Дизайн. Верстка. Печать] : журнал. – URL: <https://eivis.ru/browse/publication/64080>.
2. Геометрия и графика : научно – методический журнал. – URL: <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы:

1. Znanium: электронно-библиотечная система. – URL: <http://znanium.ru>.
2. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека. – URL: <https://elibrary.ru/>.
3. Цифровая библиотека IPRsmart. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система. – URL: <http://www.consultant.ru/> ; T:\consultantplus\cons.exe.
5. УБД ИВИС. – URL : <https://eivis.ru/basic/details>.
6. Электронная библиотека ТАУ. – URL: <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>.

12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала; лекция с элементами обратной связи – лекция, на которой преподаватель производит изложение учебного материала, используя краткие ответы на вопросы, как правило, в начале лекции или в начале какого-либо раздела лекции, и групповое обсуждение отдельных «проблемных» мест, что предполагает подготовку и самостоятельное изучение обучающимися теоретического материала по заявленной преподавателем теме; интерактивная лекция – лекция, на которой изучаемый материал представляют обучающиеся в виде докладов-эссе по заранее выданным темам.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из

следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во-время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение тренировочных задач. Подготовка к тестированию предполагает: чтение конспекта лекций, учебников и источников дополнительной литературы для поиска ответов на примерные вопросы теста; составление плана и/или тезисов ответов.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются

элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении зачета с оценкой.

Формой промежуточного контроля выступает зачет с оценкой, который проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всего состава практических работ, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13 ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

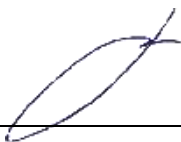
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент


(подпись)

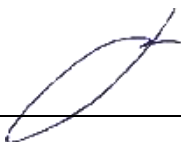
Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

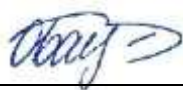
Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина


(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова


(подпись)