СОЧИНСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)
федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ ИМЕНИ ПАТРИСА ЛУМУМБЫ»

Отделение среднего профессионального образования

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

"Дизайн в сфере применения"

(наименование дисциплины)

Оценочные материалы рекомендованы МССН для специальности/профессии:

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

(код и наименование специальности/профессии ОП СПО)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной образовательной программы среднего профессионального образования (ОП СПО):

"Дизайн (по отраслям)"

(наименование специальности/профессии ОП СПО)

Семестр реализации: 3 курс, 6 семестр

Сочи, 2025

1. НАЗНАЧЕНИЕ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ФОС создается в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта для аттестации обучающихся на соответствие их достижений поэтапным требованиям соответствующей образовательной программы для проведения текущего оценивания, а также промежуточной аттестации обучающихся. ФОС является составной частью нормативно-методического обеспечения системы оценки качества освоения образовательной программы, входит в состав образовательной программы.
ФОС – комплект методических материалов, нормирующих процедуры оценивания результатов обучения, т.е. установления соответствия учебных достижений (результатов обучения) запланированным результатам освоения рабочих программ учебных дисциплин (модулей) и образовательных программ.
ФОС сформирован на основе ключевых принципов оценивания:
– валидности: объекты оценки должны соответствовать поставленным целям обучения;
– надежности: использование единообразных стандартов и критериев для оценивания достижений;
– объективности: разные обучающиеся должны иметь равные возможности добиться успеха.
ФОС подлежат ежегодному пересмотру и обновлению.

2. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Задания для самостоятельной работы:
средство проверки умений применять полученные знания по заранее определенной методике для решения задач или заданий по модулю или дисциплине в целом. Представляется комплектом заданий.

Разноуровневые задачи и задания:
Различают задачи и задания:
1. Ознакомительного, позволяющие оценивать и диагностировать знание фактического материала (базовые понятия, алгоритмы, факты) и умение правильно использовать специальные
термины и понятия, узнавание объектов изучения в рамках определенного раздела дисциплины;
2. Репродуктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения синтезировать, анализировать, обобщать фактический и теоретический материал с формулированием конкретных выводов, установлением причинно-следственных связей;
3. Продуктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения, выполнять
проблемные задания. Представляются Комплектом разноуровневых задач и заданий.

Реферат:
Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной научной (учебно-исследовательской) темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, а также собственные взгляды на нее. Представляются темами рефератов.

Сообщение/Доклад:
Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы. Представляются темами

докладов, сообщений.

Творческое задание:
Частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения. Может выполняться индивидуально или группой обучающихся. Представляются темами групповых и/или индивидуальных творческих заданий.

Тест:
Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося. Представляется комплектом тестовых заданий.

Эссе:
Средство, позволяющее оценить умение обучающегося письменно излагать суть поставленной проблемы, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с использованием концепций и
аналитического инструментария соответствующей дисциплины, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме. Представляется тематикой эссе.

Ролевая игра:
Средство оценки способности обучающихся к выполнению реальных производственных задач, но в смоделированных условиях, приближенных к реальным. Представляется сценарием, планом игры.

Деловая игра, круглый стол:
Средство оценки индивидуальных достижений обучающихся, позволяющее диагностировать уровень теоретических знаний и овладение практическими навыками деятельности в нестандартных ситуациях. Представляется сценарием, планом игры.

Кейс-задачи:
Ситуация, представляемая в форме профессионально смоделированной задачи, в процессе решения которой у обучающего оценивается навык анализа профессиональных ситуаций, критического оценивания различных точек зрения, умение работать с информацией, способность моделировать решение профессиональной задачи. Представляется комплектом кейс-задач.

Перечень контролируемых компетенций

Шифр	Компетенция
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 09.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;
ПК 2.1.	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия;
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
ОК 04.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

3. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

3.1. Текущий контроль

Текущий контроль знаний используется для оперативного и регулярного управления учебной деятельностью (в том числе самостоятельной) обучающихся. Текущий контроль успеваемости осуществляется в течение семестра, в ходе повседневной учебной работы. Данный вид контроля стимулирует у обучающихся стремление к систематической самостоятельной работе по изучению дисциплины.

Оценочные средства позволяют провести текущий контроль по дисциплине. По каждому средству оценивается полнота и глубина освоения, характеризующиеся показателями и критериями оценивания

Показатель	Критерий	Шкала		
Пороговый (узнавание) «3»	Знает: базовые общие знания; Умеет: основные умения, требуемые для выполнения простых задач; Владеет: работает при прямом наблюдении.	3	2	1
Базовый (воспроизведение) «4»	Знает: факты, принципы, процессы, общие понятия в пределах области исследования; Умеет: диапазон практических умений, требуемых для решения определенных проблем в области исследования; Владеет: берет ответственность за завершение задач в исследовании, приспосабливает свое	4	3	2
Высокий (компетентность) «5» max балл	Знает: фактическое и теоретическое знание в пределах области исследования с пониманием границ применимости; Умеет: диапазон практических умений, требуемых для развития творческих решений, абстрагирования проблем; Владеет: контролирует работу, проводит оценку,	5	4	3

Максимальное количество баллов по каждому оценочному средству (соответствует вербальному критерию «высокий») представлено в Паспорте фонда оценочных средств и зависит от сложности темы и количества часов на ее усвоение.

3.2. Описание фонда оценочных средств

3.2.1. Критерии оценивания письменных и устных ответов обучающихся

С целью контроля и подготовки обучающихся к изучению новой темы может проводится устный опрос по предыдущим темам.

Критерии оценки:

– правильность ответа по содержанию задания (учитывается количество и характер ошибок при ответе);

– полнота и глубина ответа (учитывается количество усвоенных фактов, понятий и т.п.);

– осознанность ответа (учитывается понимание излагаемого материала);

– логика изложения материала (учитывается умение строить целостный, последовательный рассказ, грамотно пользоваться специальной терминологией);

– рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи (учитывается умение использовать наиболее прогрессивные и эффективные способы достижения цели);

– своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе (учитывается способность грамотно и с пользой применять наглядность и демонстрационный опыт при устном ответе);

– использование дополнительного материала;

– рациональность использования времени, отведенного на задание (не одобряется затянутость устного ответа во времени, с учетом индивидуальных особенностей обучающихся).

Оценка «отлично» выставляется, если обучающийся: полно и аргументировано отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно.

Оценка «хорошо» выставляется, если обучающийся дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «отлично», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если обучающийся обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но: излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил; не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; излагает материал непоследовательно и допускает ошибки.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если обучающийся обнаруживает незнание ответа на соответствующее задание, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Оценка «неудовлетворительно» отмечает такие недостатки в подготовке обучающегося, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.

3.2.2. Примерный перечень оценочных средств

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины раскрываются через дисциплинарные результаты, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций по разделам и темам содержания учебного материала.
Изучение материала проводится в форме, доступной пониманию студентов, с учётом преемственности в обучении, единства терминологии и обозначений в соответствии с действующими государственными стандартами.
В процессе обучения используются активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий):

- лекции, беседы, фронтальные опросы, презентации;
- организация «мозгового штурма», управляемой дискуссии, работы в малых группах;
- практические занятия, просмотр демонстрационных материалов;
- практические творческие и проектно-графические задания;
- организация самостоятельной учебно-познавательной деятельности (индивидуальные домашние задания);
- рефераты.

3.2.3. Примеры оценочных средств

Примеры оценочных средств (при наличии) представлены в Приложении к рабочей программе дисциплины "Дизайн в сфере применения"

Открыть приложение

3.3. Темы докладов, рефератов, презентаций

Примерные темы рефератов:

1. Протодизайн и формообразование в доиндустриальную эпоху.
2. Массовый и элитный дизайн.
3. Промышленный дизайн.
4. Наиболее характерные, основополагающие для понимания эволюции материальной культуры открытия, события, и факты.
5. Изменения в концепциях дизайна в результате промышленной революции.
6. Первая Всемирная промышленная выставка с точки зрения современного дизайнера.
7. Понятие промышленной революции.
8. Дизайн универсального парового двигателя Дж.Уатта.
9. Изменение социальной роли науки с доисторических времён, до наших дней.
10. Научно – технический прогресс 19 века, открытия и изобретения и их значение для смены эстетической парадигмы.
11. Дизайн первого парового двигателя, прототипов и реплик.
12. Дизайн первого паровоза, проследить дизайн железнодорожного транспорта, до наших дней.
13. Дизайн первого велосипеда, прототипов, дизайн разных видов велосипедов от изобретения, до наших дней.
14. Изобретение дагеротипа, фотографии, фотокамеры - дизайн и анализ значения изобретения.
15. Изобретение кинематографа, дизайн первой кинокамеры, первые кино-титры.
16. Дизайн первых швейных машинок для индивидуального домашнего использования, реклама эт машинок.
17. Дизайн и значение первых пишущих машинок, их реклама.
18. Изобретение автомобиля - от первого авто - до наших дней.
19. Дизайн первого телефона, значение изобретения.
20. Как изобретение телеграфа изменило ландшафт, расстояния и эстетическую парадигму.
21. Изобретение радио, дизайн радиоприёмников от самых первых, до наших дней.
22. Изобретение авиации и рассказ о том, как все мы научились летать, и на чём летали сперва, а н чём теперь.
23. Первые этапы интеграции искусства и техники.
24. Идеи, взгляды, предвосхищавшие идеи функционализма - работы Д. Рескина, У. Морриса, Г. Земпера, Ф. Рело.
25. Начало промышленного дизайна - Веркбунд и П. Беренс в АЭГ.
26. Баухауз - школа дизайна и как она связана с современностью.
27. Отношения дизайна и предметной среды - кто за что отвечает.
28. Поиски и находки в дизайне промышленного производства 19 века.
29. Стилевые направления в формировании предметной среды в конце 10-х и 20-х годов 20 века.
30. Дизайн визуальных коммуникаций среды - история и современность.
31. История участия СССР в международных выставках промышленного дизайна.
32. Эргономика – естественная основа дизайна - историческое развитие.
33. Промышленный дизайн Японии - Кендзи Экуан, Йоко, Масааки.
34. Дизайн в Советском Союзе - краткий анализ и выводы.
35. Дизайн-образование в различных странах.
36. Возможна ли зависимость дизайна и инновации.
37. Экология в дизайне - есть ли связь и какая.
38. Начало 21 века и штучный дизайн.

4. ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ

4.1. Оценочные средства для промежуточной аттестации

ФОС для промежуточной аттестации обучающихся по учебной дисциплине (модулю) Дизайн в сфере применения предназначен для оценки степени достижения запланированных результатов обучения по завершению изучения дисциплины в установленной учебным планом форме и позволяют определить результаты освоения дисциплины.
Рабочей программой предусмотрены:
- рубежный контроль по окончании изучения отдельных разделов программы;
- промежуточный контроль.
Формой контроля сформированности компетенций у обучающихся по учебной дисциплине (модулю) является:

Курс	Семестр	Вид контроля
3	6	Экзамен

4.2. Критерии оценивания

При оценке устного ответа учитываются: полнота и правильность ответа; степень осознанности, понимания изученного; языковое оформление ответа.

«5» ставится в том случае, если обучающийся: правильно понимает сущность вопроса, дает точное определение и истолкование основных понятий; строит ответ по собственному плану, сопровождает ответ новыми примерами, умеет применить знания в новой ситуации; может установить связь между изучаемым и ранее изученным материалом в том числе при изучении других предметов.

«4» ставится, если: ответ удовлетворяет основным требованиям к ответу на 5, но дан без использования собственного плана, новых примеров, применения знаний в новой ситуации, допущена одна ошибка или не более двух недочетов и обучающийся может их исправить самостоятельно или с небольшой помощью преподавателя.

«3» ставится, если обучающийся: правильно понимает сущность вопроса, но в ответе имеются отдельные пробелы в усвоении вопросов курса, не препятствующие дальнейшему усвоению программного материала; умеет применять полученные знания при решении простых задач по готовому алгоритму.

«2» ставится, если: обучающийся не овладел основными знаниями и умениями в соответствии с требованиями программы и допустил больше ошибок и недочетов, чем необходимо для оценки 3.

Оценка «1» ставится в том случае, если обучающийся не может ответить ни на один из поставленных вопросов.

Критерии оценки выполнения практического задания

Критерии оценки практического задания

«5» ставится если: обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий; получил правильные результаты и выводы; правильно и аккуратно выполнил все записи, вычисления, в рассуждениях и обосновании решения нет пробелов и ошибок; в решении нет математических ошибок (возможна одна неточность, описка, не являющаяся следствием незнания или непонимания учебного материала).

«4» ставится, если работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны; выполнены требования к оценке 5, но допущены 2-3 недочета, или не более одной ошибки и одного недочета.

«3» ставится, если работа выполнена не полностью, но объем выполненной части таков, что позволяет получить правильные результаты и выводы; допущены более одной ошибки или более двух-трёх недочётов в выкладках, но учащийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме.

«2» ставится, если работа выполнена не полностью и объем выполненной работы не позволяет сделать правильных выводов; работа проводилась неправильно, допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не владеет обязательные умениями по данной теме в полной мере.

«1» ставится, если: работа показала полное отсутствие у учащегося обязательных знаний и умений по проверяемой теме или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

Оценка «5» соответствует высокому уровню, оценка «4» – базовому, оценка «3» – пороговому.

4.3. Вопросы для промежуточной аттестации

Вопросы для устного опроса по дисциплине дизайн в сфере применения:

1. Дизайн как творческая деятельность, реализующаяся в разных сферах.
2. Особенности деятельности дизайнера. Понятие «образа», «образного мышления».
3. Этапы развития дизайна, традиционные и инновационные сферы его применения.
4. Современные требования к проектной деятельности дизайнера, обязательные составные части проекта.
5. Этапы проектирования, последовательность их выполнения.
6. Виды дизайна, и сущность каждого из них.
7. Дизайн среды, его компоненты и сфера применения. Основные представители данного вида дизайна.
8. Понятие «Дизайн».
9. Промышленный дизайн, его особенности и современное состояние. Системный дизайн.
10. Графический дизайн, его трансформация во времени и современное состояние. Известные представители данного вида дизайна.
11. Дизайн костюма как традиционный вид дизайна. Понятия «от кутюр», «прет-а-порте». Известные представители в дизайне костюма.
12. Арт-дизайн, его особенности и современное состояние.
13.Виды дизайнерских продуктов - изделия.
14. Виды дизайнерских продуктов – процессы.
15. Виды дизайнерских продуктов – услуги.
16. Дизайн как проектная деятельность.
17. Отличие дизайна от искусства.
18. Продакт дизайн и его отличие от конструирования.
19. Возникновение новой формы в дизайне.
20. Новая форма и традиция.
21. Новая форма и конструкция.
22. Новая форма и технология.
23. Новая форма и соответствие функции.
24. Форма и стиль.
25. Особенности стиля Карима Рашида.
26. Особенности стиля BANG&OLUFSEN.
27. Особенности стиля Apple.
28. Виды промышленного дизайна.
29. Понятие и этапы дизайн-проекта.
30. Дизайн системных объектов.
31. Дизайн в современном контексте.
32. Визуализация мышления - вербальное.
33. Визуализация мышления – визуальное.
34. Проблемы «потребительства».
35. Уровни инноваций.
36. Сущность понятия «человекоориентированный подход».
37. Индивидуализация потребностей.
38. Особенности дизайн-мышления.
39. Понятие «воображение» в дизайне.
40. Основные фазы дизайнерского процесса.
41. Основные составляющие фаз дизайнерского процесса.
42. Процесс дизайн-исследования.
43. Роль права в регулировании дизайнерской деятельности.
44. Предмет и метод правового регулирования дизайнерской деятельности.

45. Источники правового регулирования дизайнерской деятельности.
46. Конституционно-правовые основы дизайнерской деятельности.
47. Роль гражданского права в регулировании дизайнерской деятельности.
48. Организационно-правовые формы осуществления дизайнерской деятельности.
49. Обязательное право в деятельности дизайнера. Основные виды договоров в дизайнерской деятельности.
50. Право интеллектуальной собственности дизайнерской деятельности.
51. Автор произведения.
52. Объекты авторских прав.
53. Патент.
54. Коммерческая тайна.
55. Защита персональных данных.
56. Государственный контроль и надзор в дизайн-деятельности.
57. Правовое регулирование рекламы.
58. Правовое регулирование СМИ.
59. Трудовой договор в дизайнерской деятельности.
60. Материальная и дисциплинарная ответственность.
61. Особенности регулирования труда дистанционных работников.
62. Понятие авторского надзора дизайнера.
63. Роль авторского надзора дизайнера при реализации проекта.
64. Какие документы оформляются при осуществлении авторского надзора?
65. Какими примерами можно проиллюстрировать авторский надзор дизайнера?
66. Какой уровень вмешательства в процесс может проявлять дизайнер в рамках авторского надзора?
67. Сущность и критерии сегментации. Значение сегментации при разработке дизайн-проектов.
68. Значение сегментации при разработке дизайн-проектов.
69. Роль дизайнера при создании упаковки и внешнего вида товара.
70. Оценка степени влияния на различные виды товаров.
71. Международные требования к качеству товаров.
72. Основные методы исследований дизайн-проектов и их специфика: опросы, наблюдения, эксперименты, фокус - группы, индивидуальные интервью и др.
73. Специфика исследований эффективности рекламы и рекламных кампаний.
74. Понятие и основные этапы жизненного цикла товара.
75. Маркетинговые мероприятия, проводимые на каждом из этапов жизненного цикла товара: реклама, стимулирование сбыта, разработка товарного ассортимента.
76. Понятие бренда. Основные составляющие бренда. Роль дизайна при разработке бренда организации.
77. Оценка степени влияния дизайна на восприятие бренда потребителями.
78. Особенности ребрендинга организаций.
79. Влияние дизайна на корпоративный климат в коллективе.
80. Создание организационной структуры предприятия с учетом деятельность службы дизайна.
81. Специфика разработки структуры организации рекламных агентств.
82. Особенности мотивации дизайнеров в организации.
83. Определение себестоимости дизайн-проектов.
84. Методика расчета себестоимости дизайн - проектов.
85. Ценовые стратегии и особенности их применения.
86. Методы ценообразования и особенности их применения.
87. Оценка значимости дизайна при назначении цены изделия (проекта).

Вопросы для экзамена по дисциплине дизайн в сфере применения:

1. Первоначальные значения англоязычного понятия «Дизайн».
2. Природа дизайна.

3. Факторы , способствующие возникновению дизайна.
4. Первые графические объекты, имеющие утилитарное значение.
5. Становление графического дизайна.
6. Плакат, как средство визуализации информации.
7. Промышленная и деловая графика.
8. Рекламный дизайн.
9. Функции рекламного дизайна.
10. Задачи графического дизайна.
11. Влияние объектов графического дизайна на жизненный стиль, имидж потребителей.
12. Понятие рекламный образ.
13. Особенности дизайн-проектного мышления.
14. Экологический дизайн и его основные принципы.
15. Механизмы воздействия рекламного образа на потребителя.
16. Художественные средства рекламного дизайна.
17. Значение рисунка в рекламном дизайне.
18. Этапы дизайн-проектирования.
19. Объёмно графические средства моделирования объектов дизайна.
20. Виды современной дизайнерской деятельности.
21. Типографика.
22. Фирменный стиль.
23. Проектные приёмы разработки художественного образа.
24. Типология объектов ландшафтного дизайна.
25. Роль композиции в дизайне.
26. Основные принципы в дизайне архитектурной среды.
27. Основные принципы в промышленном дизайне.
28. Организация производственной среды.
29. Дизайн транспортной среды.
30. Дизайн в сфере туризма.
31. Индустриальный дизайн - направления.
32. Понятие коммерческого дизайна.
33. Понятие интеллектуальная собственность.
34. Понятие авторское право.
35. Авторские и патентные права.
36. Понятие авторского надзора в дизайне.
37. Дизайн и его значимость при продвижении потребительских товаров.
38. Жизненный цикл товара.
39. Какие бывают объекты авторских прав.
40. Коммерческая тайна.

Типовые задания для практической работы:

Задание 1. Архетипы.
Придумать 3 архетипа (описательных портрета) разной возрастной группы (18-44 лет Молодость, 44-60 лет Средний возраст, 60-75 лет Пожилой человек), целевой аудитории основываясь на реальных данных.
Имя:
Возраст:
Семейное положение:
Место жительства:
Образование:
Работа:
Ценности:
Мечты:
Фобии:

Задание 2. Креативность и генерация идей.
Применить к окружающим вас предметам следующие приемы, чтобы придумать что-то новое, на основе существующего:
— сопоставление
— переворачивание ситуации
— многократное повторение
— замена — объединение
— комбинация различных свойств
— изменение размера
(Можно в своем воображении менять свойства предметов, менять их масштаб, материалы, из которых они сделаны, менять контекст, способ использования и т.д. Это мыслительное упражнение.
В итоге должно получиться минимум 6, максимум неограниченное количество новых идей на базе существующих вокруг вас объектов. Все полученные идеи надо записать в рабочую тетрадь и сопроводить скетчами. Так же вам надо проверить, придумал ли кто-то что-то подобное до вас и если да, то как это воплощено в реальности. Сохранить эти примеры.).

Задание 3. Брендинг.
Создать метафору бренда и слоган, а так же описать ценности бренда, опираясь на данные лекции и вашу целевую аудиторию или продукт, который вы придумали.

Описательная часть:
1. БИЗНЕС
товар/услуга
персонал
финансы
время
маркетинг
менеджмент
2. ИССЛЕДОВАНИЯ
товар/услуга
рынок/конкуренты
потребители
тренды
анализ и выводы
3. СТРАТЕГИЯ
сегментирование
позиционирование
гипотезы
платформа бренда
метафора

Творческая часть:
4. ВЕРБАЛЬНАЯ
название
слоган
тон
5. ВИЗУАЛЬНАЯ
концепция
атрибуты
система дизайна
носители
6. ВНЕДРЕНИЕ
адаптация
регламенты

средства коммуникации
сопровождение
авторский надзор.

(Два возможных подхода к задаче:
1) использовать ваши наработки по теме «целевая аудитория», выбрать одно из описаний как основу и придумать продукт/услугу под эту аудиторию
2) взять один из придуманных вами продуктов, сделанных к заданию «креативность в дизайне» и затем описать целевую аудиторию этого продукта. Главное, чтобы продукт не был совсем уж фантастическим или сомнительной ценности.
Дальше работа строится одинаково. Необходимо заполнить последовательно все пункты, отписывая ваш продукт и способы его позиционирования.).

Задание 4. Визуальная коммуникация.
1) найти не менее 10 примеров успешной визуальной коммуникации разной направленности.
2) описать каждую коммуникацию (чем она хороша).
3) сделать презентацию из всех примеров в виде pdf.

Задание 5. Брендинг.
Собрать мудборд для вашего продукта, опираясь на сформулированные вами метафору, тон и слоган.

Задание 6. Плохой/хороший дизайн
Найти примеры плохого и хорошего графического дизайна и описать различия.
10 примеров в формате Плохой/хороший пример на одной картинке + текстовое сопровождение (чем тот или иной дизайн плохой/хороший). Если собираете в презентацию, формат должен быть pdf.

Задание 7. Рекламный плакат.
Создать макет рекламного плаката для вашего продукта, опираясь на предыдущую работу + мудборд.

Задание 8. Типографический плакат.
Создать типографический плакат, рассказывающий об одном из типографических терминов. Проиллюстрировать в плакате смысл термина, используя для этого только шрифт и типографику как инструмент. Можно использовать цвет и в некоторых случаях дополнительные элементы, такие как линии, плашки.

Задание 9. Инфографика.
Выполнить инфографику на свободную тему в соответствии с типами:
1. Таймлайн/хронология
2. Сравнительная
3. Географическая
4. Статистическая
5. Со списком
6. Иерархическая
7. Процессуальная

Формат А4, акварель, гуашь, цветные карандаши, фломастеры и пр.

Типовые задания для самостоятельной работы:

Изучить различные новостные источники, выбрать наиболее интересные новости из сферы дизайна. Не менее 5 новостей. Оформить в виде презентации.

4.4. Перечень компетенций, которые сформированы у обучающихся при успешном выполнении заданий

В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся осваивают следующие компетенции:

Раздел/Тема	Компетенции
Раздел 1. Дизайн, как область художественно - конструкторской деятельности.	ОК 01., ОК 09., ОК 02.
Раздел 1. Дизайн, как область художественно - конструкторской деятельности.	ОК 03., ОК 01., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ОК 02., ОК 04.
Раздел 2. Отрасли применения современного дизайна.	ОК 01., ОК 09., ОК 02.
Раздел 2. Отрасли применения современного дизайна.	ОК 03., ОК 01., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ОК 02., ОК 04.
Раздел 3. Правовые аспекты в дизайнерской деятельности.	ОК 01., ОК 09., ОК 02.
Раздел 3. Правовые аспекты в дизайнерской деятельности.	ОК 03., ОК 01., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ОК 02., ОК 04.
Раздел 4. Авторский надзор за реализацией дизайн проекта.	ОК 01., ОК 09., ОК 02.
Раздел 4. Авторский надзор за реализацией дизайн проекта.	ОК 03., ОК 01., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ОК 02., ОК 04.
Раздел 5. Экономические вопросы дизайнерской деятельности.	ОК 01., ОК 09., ОК 02.
Раздел 5. Экономические вопросы дизайнерской деятельности.	ОК 03., ОК 01., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ОК 02., ОК 04.
Экзамен	ОК 03., ОК 01., ОК 09., ПК 1.3., ПК 2.1., ОК 02., ОК 04.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, ПРАКТИЧЕСКОГО ОПЫТА, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЕ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Изучение дисциплины Дизайн в сфере применения является базой для освоения студентами курсов профессионального цикла, формирует базу для овладения профессиональными компетенциями, которые могут быть применены в видах профессиональной деятельности в соответствии с Государственным образовательным стандартом профессионального образования.

В процессе изучения дисциплины предполагается проведение практических занятий для закрепления теоретических знаний, тематика практических занятий учитывает специфику получаемой специальности.

С целью закрепления и систематизации знаний, формирования самостоятельного мышления в программе предусмотрены часы для самостоятельной работы студентов.

При изучении дисциплины - внимание студента будет обращено на её прикладной характер, на то, где и когда изучаемые теоретические положения и практические навыки могут быть использованы в будущей практической деятельности.