

Приложение ППСЗ по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)
2022-2023 уч.г.: Рабочая программа учебной дисциплины ОП 10. Фирменный стиль и корпоративный дизайн

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АЛЕКСЕЕВСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Рабочая программа учебной дисциплины

ОП 10. Фирменный стиль и корпоративный дизайн

для специальности

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

г. Алексеевка
2022

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Разработчик:

Гура И.П., преподаватель ОГАПОУ «Алексеевский колледж»

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	7
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	16

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Фирменный стиль и корпоративный дизайн

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям)

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ПСССЗ:

Дисциплина является общепрофессиональной и входит в общепрофессиональный цикл.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:

У1 использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;

У2 осуществлять процесс дизайн-проектирования;

У3 разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;

У4 осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей

У5 реализовывать творческие идеи в макете;

У6 выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии;

У7 выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием);

У8 работать на производственном оборудовании.

В соответствии с ФГОС СПО в результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

З1 систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования;

З2 ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов;

З3 технологии сборки эталонного образца изделия.

Профессиональные (ПК) и общие (ОК) **компетенции**, которые актуализируются при изучении учебной дисциплины:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации,

необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;

ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

ПК.1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;

ПК.2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием);

ПК.2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия.

Перечень знаний, умений, навыков в соответствии со спецификацией стандарта компетенции Ворлдскиллс Графический дизайн, которые актуализируются при изучении учебной дисциплины:

1) знать и понимать: принципы и технологии применения графического оформления в различных случаях;

2) уметь: уважать имеющиеся инструкции по поддержке корпоративной идентичности и стиля;

3) уметь: трансформировать идею в креативное и приятное оформление.

1.4. Планируемые личностные результаты освоения рабочей программы

ЛР 2. Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и

территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций.

ЛР 4. Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».

ЛР 5. Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России.

ЛР 10. Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.

1.5. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося - 80 часов, в том числе: аудиторной учебной работы обучающегося - 80 часа, из них в форме практической подготовки – 40 часов; в том числе практических занятий - 80 часов; самостоятельной учебной работы обучающегося - 0 часов; консультаций - 0 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	80
Аудиторная учебная работа (обязательные учебные занятия) (всего)	80
из них в форме практической подготовки	40
в том числе:	
лекционные занятия	0
лабораторные работы	0
практические занятия	80
контрольные работы	0
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	0
Консультации	0
Промежуточная аттестация: <i>дифференцированный зачет</i>	2

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Фирменный стиль и корпоративный дизайн

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, в том числе в форме практической подготовки, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Коды умений (У), знаний (З), личностных результатов (ЛР), формирование которых способствует элемент программы
1	2	3	
7 семестр		36	
Раздел 1. Фирменный стиль			
Тема 1.1 Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации. Стиль как необходимость в рекламной коммуникации.	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	2/0	У1 У2 У3 У4 У5 У6 У7 У8 31 32 33 ЛР 2 ЛР 4 ЛР 5 ЛР10
	1 Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики.	*	
	Лабораторные занятия	*	
	Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний.	2/0	
	Контрольные работы	*	
Тема 1.2. Основные элементы фирменного стиля.	Содержание учебного материала	20/20	У1 У2 У3 У4 У5 У6 У7 У8 31 32 33 ЛР 2 ЛР 4
	1 Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. Фирменный блок.	*	
	Лабораторные занятия	*	
	Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки	20/2	

	1.Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию. Изучение исходных данных.	2/2 2/2	ЛР 5 ЛР10
	2.Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию. Ассоциации.	2/2	
	3.Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию. Разработка простого знака.	2/2	
	4.Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию. Разработка знака-индекса.	2/2	
	5. Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию. Разработка знака-индекса.	2/2	
	6.Создание фирменного блока и товарного знака. Эскиз в черно-белом варианте.	2/2	
	7.Создание фирменного блока и товарного знака. Компоновка в простых геометрических фигурах.	2/2 2/2	
	8.Создание фирменного блока и товарного знака. Подбор шрифта.	2/2	
	9.Создание фирменного блока и товарного знака. Модульная сетка. Свободное поле.	2/2	
	10.Создание фирменного блока и товарного знака. Итоговая компоновка		
	Контрольные работы	*	
Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля.	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	14/2	У1 У2 У3 У4 У5 У6 У7 У8 31 32 33
	1 Цвет. Шрифт. Стил. Композиция. Музыка. Фирменные голоса. Декорации. Другие образы	*	
	Лабораторные занятия	*	
	Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки.	14/2	ЛР 2 ЛР 4 ЛР 5 ЛР10
	1.Разработка визуальных компонентов фирменного стиля. Подбор цвета. Эскиз в цветовом исполнении.	2	
	2.Разработка визуальных компонентов фирменного стиля. Композиционное расположение элементов.	2	
	3.Разработка визуальных компонентов фирменного стиля. Эскиз корпоративного героя	2	
	4.Разработка визуальных компонентов фирменного стиля. Эскиз корпоративного героя	2	
	5.Разработка визуальных компонентов фирменного стиля. Подбор музыки для фирменного стиля.	2	
	6.Разработка визуальных компонентов фирменного стиля. Паттерн.	2/2	
7. Разработка визуальных компонентов фирменного стиля. Паттерн	2		
Контрольные работы	*		

8 семестр		44	
Тема 1.4. Носители фирменного стиля.	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	16/16 *	У1 У2 У3 У4 У5 У6 У7 У8 31 32 33
	1 Визитные карточки и их виды, бланки, конверты, рекламная, сувенирная и презентационная продукция.		ЛР 2 ЛР 4 ЛР 5 ЛР10
	Лабораторные занятия	*	
	Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки.	16/16	
	1.Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию. Личная.	2/2	
	2.Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию. Корпоративная.	2/2	
3.Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию. Дизайнерская.	2/2		
4.Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Пакет.	2/2		
5.Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Ручка.	2/2		
6.Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Значок.	2/2		
7.Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Блокнот.	2/2		
8.Разработка элементов сувенирной и презентационной продукции. Карманный календарь.	2/2		
Контрольные работы	*		
Тема 1.5. Дополнительные элементы фирменного стиля	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	8/2	У1 У2 У3 У4 У5 У6 У7 У8 31 32 33
	1 Сайт. Упаковка. Фирменный персонаж. Рекламный креатив при разработке фирменного стиля.	*	ЛР 2 ЛР 4 ЛР 5 ЛР10
	Лабораторные занятия	*	

	<p>Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки.</p> <p>1.Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта. Упаковка для конфет.</p> <p>2.Использование элементов фирменного стиля при создании упаковки и сайта. Интерфейс сайта.</p> <p>3.Создание фирменного персонажа. Эскиз в цвете.</p> <p>4.Разработка фирменного стиля компаний, согласно техническому описанию. Эскиз логотипа. Подбор цвета, шрифта.</p>	<p>8/2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>	
	Контрольные работы	*	
Тема 1.6. Бренд	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	12/4	У1 У2 У3 У4 У5 У6 У7 У8 31 32 33
	1 Паспорт торговой марки. Брендбук, логобук, гайдлайн. Структура и правила создания.	*	
	Лабораторные занятия	*	
	Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки.	12/4	ЛР 2
	1.Создание брендбука. Описание основного варианта логотипа. Дополнительный вариант.	2	ЛР 4
	2.Создание брендбука. Фирменная цветовая палитра. Монохромное использование логотипа.	2/2	ЛР 5
	3.Создание брендбука. Свободное (охранное) поле. Модульная сетка.	2	ЛР10
4.Создание брендбука. Недопустимое использование логотипа.	2		
5.Создание брендбука. Применение элементов фирменного стиля на различных носителях.	2/2		
6. Создание брендбука. Применение элементов фирменного стиля на различных носителях.			
	Контрольные работы	*	
Тема 1.7. Фирменный стиль как элемент бренда	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	8/2	У1 У2 У3 У4 У5 У6 У7 У8 31 32 33
	Бренд-имидж. Роль фирменного стиля в восприятии бренда. Ребрендинг.	*	
	Лабораторные занятия	*	
	Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки.	8/2	ЛР 2
1.Ребрендинг элементов фирменного стиля. Определение задач ребрендинга, перепозиционирование (репозиционирование),	2	ЛР 4	
2.Ребрендинг элементов фирменного стиля. Создание платформы бренда (философия,	2	ЛР 5	

	ценности и т.д.), 3.Ребрендинг элементов фирменного стиля. Реконструкция вербальных элементов фирменного стиля (названия, слогана, фирменного героя) 4.Ребрендинг элементов фирменного стиля. Рестайлинг.	2 2	ЛР10
	Контрольные работы	*	
Самостоятельная работа обучающихся		*	
	Дифференцированный зачет	2	
	Консультации.	*	
	Всего:	80	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Оборудование учебного кабинета:

Комплект учебно-методической документации, комплект учебной мебели; методический фонд; методические указания к выполнению практических работ;

демонстрационные пособия: репродукции работ; альбомы с образцами материалов;

проекционный экран;

музыкальные колонки;

монитор;

системный блок ;

программное обеспечение

ОС: Microsoft Windows 7

программы CorelDRaw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Рабочая программа может быть реализована с применением различных образовательных технологий, в том числе с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

3.2. Информационное обеспечение обучения:

перечень учебных изданий, электронных изданий, электронных и Интернет-ресурсов, образовательных платформ, электронно-библиотечных систем, веб-систем для организации дистанционного обучения и управления им, используемые в образовательном процессе как основные и дополнительные источники.

Основные источники:

Основы дизайна композиции: современные концепции 2- е изд., пер. и доп. Учебное пособие для СПО/ Павловская Е.Э. – М.: Юрайт,2019 – 183 с

История дизайна. Учебное пособие. 6-е изд., стер. /Ковешникова Н.А – М.:Омега-Л,2019-256 с.

Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования [Текст] / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. – 8-е изд.стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2018 – 208 с.

Дополнительные источники:

Веркман К. Товарные знаки: создание, психология, восприятие. Пер. с англ. – М., 2011. – 520 с.

Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017 -ISBN 978-57695-8861-7, ББК 30.18:5-05я723

Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.:ОИЦ «Академия», 2016 - ISBN 978-5-4468-1481-7,ББК 30.18:5-05я7

Калмыкова Н.В. Макетирование из бумаги и картона, 2010 г.; Лин М. Современный дизайн. Пошаговое руководство, 2010 год.

Дорощенко М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2014, ББК 32.97

Минаева О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие. – М.: МИПК, 2016 ББК 76.17

Минаева О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2016, ББК 32.97

Залогова Л.А. Компьютерная графика. Электронный ресурс: практикум/ Л.А. Залогова–М.:Бином, 2005 г.;

Летин А.С., Летина О.С., Пашковский И.Э. Компьютерная графика: учебное пособие. – М.: ФОРУМ, 2007 г.

Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. – М., 2010.

Розенсон И. Основы теории дизайна. — СПб.: Питер, 2011.

Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – М., 2012.

Электронные издания (электронные ресурсы):

Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. — Санкт-Петербург [Электронный ресурс] Режим content/uploads/2014/05/devid-eiri-logotip-i-firmennyi-stil.-rukovodstvo-dizainera-2011.pdf свободный

Каталог электронных журналов для дизайнеров [Электронный ресурс] / Электронные данные. Режим доступа: <http://www.designet.ru/media/magazine>

www.adme.ru Портал о рекламе и дизайне.

www.kak.ru Журнал о графическом дизайне.

www.rastudent.ru Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций.

www.rosdesign.com Дизайн: история, теория, практика.

www.sostav.ru Портал о рекламе и маркетинге

Цифровая образовательная среда СПО PROОбразование:

Электронно-библиотечная система:
IPR BOOKS - <http://www.iprbookshop.ru/78574.html>

Мочалова, Е. Н. Материаловедение и основы полиграфического и упаковочного производств : учебное пособие / Е. Н. Мочалова, Л. Р. Мусина. — Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017 — 148 с. — ISBN 978-5-7882-2227-1. — Текст : электронный // Электронно-Библиотечная система IPR BOOKS:[сайт]. URL:<http://www.iprbookshop.ru/79321.html>

Веб-система для организации дистанционного обучения и управления им:

Система дистанционного обучения ОГАПОУ «Алексеевский колледж»
<http://moodle.alcollege.ru/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических и практических занятий, дифференцированного зачета.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания), с учетом личностных результатов, профессионального стандарта и стандарта компетенции Ворлдскиллс	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p><u>Умения:</u></p> <p>использует компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществляет процесс дизайн-проектирования;</p> <p>разрабатывает техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;</p> <p>осуществляет процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей реализовывает творческие идеи в макете;</p> <p>выполняет эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии;</p> <p>выполняет эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием); работает на производственном оборудовании.</p> <p><u>Знания:</u></p> <p>систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования;</p> <p>ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов;</p> <p>технологии сборки эталонного образца изделия.</p>	<p>Экспертное наблюдение и оценка при выполнении практической работы, проверка домашнего задания.</p> <p>Тестирование, защита практической работы, устный и письменный опрос, дифференцированный зачет</p> <p>Экспертное наблюдение и оценка при выполнении практической работы, проверка домашнего задания.</p> <p>Тестирование, защита практической работы, устный и письменный опрос, дифференцированный зачет</p>

