Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 04.07.2024 12:06:41
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Полиграфический институт

УТВЕРЖДАЮ
Директор Полиграфического института
_____ /Нагорнова И.В./
«___» _____ 2024 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Графический дизайн визуального контента»

Направление подготовки
29.03.03 «Технология полиграфического и упаковочного производства»

Профиль
Дизайн и технологии производства визуального контента

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Москва – 2024

Разработчик

Заведующий кафедрой, к. т. н  /Ф.А. Доронин/

Согласовано:

Руководитель образовательной программы 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства

к.т.н.,  И.В. Нагорнова /

Содержание

Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4

Место дисциплины в структуре образовательной программы 5

Структура и содержание дисциплины 5

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость 6

3.2. Тематический план изучения дисциплины 6

3.3. Содержание дисциплины

3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 9

4.1. Нормативная литература 10

4.2. Основная литература 10

4.3. Дополнительная литература 10

4.4. Электронные образовательные ресурсы 11

4.5. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы 11

Материально-техническое обеспечение 11

Методические рекомендации 12

5 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

5.1. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплин 12

Фонд оценочных средств 14

Методы контроля и оценивания результатов обучения 15

Оценочные средства 16

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным *целям* освоения дисциплины «Графический дизайн визуального контента» следует отнести:

К **основным целям** освоения дисциплины «Графический дизайн визуального контента» следует отнести формирование:

- знаний в области графического дизайна рекламных и арт-объектов;
- умения ориентироваться в проблематике конструирование современных рекламных и арт-объектов;
- навыков анализа актуальных проблем графического дизайна рекламных и арт-объектов
- подготовку высококвалифицированных кадров, востребованных в условиях цифровой турбулентности и высоких технологических рисков современной цифровой экономики

К основным *задачам* освоения дисциплины «Графический дизайн визуального контента» следует отнести:

- основной задачей освоения дисциплины «Графический дизайн визуального контента» является формирование у обучающихся знаний, необходимых для осуществления профессиональной деятельности дизайнеров в соответствии с компетенциями ФГОС ВО
- формирование у студента требуемого набора компетенций, соответствующих его направлению подготовки и обеспечивающих его конкурентоспособность на рынке труда

Обучение по дисциплине «Графический дизайн визуального контента» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций в соответствии с ФГОС 29.03.03 «Технология полиграфического и упаковочного производства», утверждённым приказом Минобрнауки России от 26.11.2020 N 1456:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-5 Способен разрабатывать конструктивные решения и осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов упаковочных решений и объектов	ИПК-5.1 Составляет техническое описание выпускаемой продукции упаковочного производства с использованием ИПК-1.6. Выполняет работы по изучению запросов и анализу потребительских и эргономических характеристик художественно-промышленных объектов;

визуальной коммуникации в соответствии с целевыми задачами с учетом технических и программных средств в соответствии с целевыми задачами	полиграфических технологий с учетом жизненного цикла упаковки, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИПК-6.2 Формулирует текущие и конечные цели дизайн-проекта упаковочных решений, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, находит оптимальные технические и конструкторские способы их достижения и решения ИПК-6.3 Осуществляет разработку и конструктивное решение дизайн-проектов упаковочных решений, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации продукции, изготавливаемой с применением полиграфических технологий с учетом художественно-технических, экономических параметров,

	потребительских параметров продукции

Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.
Программа разработана в 2024 году в соответствии с:

- ФГОС 29.03.03. Технология полиграфического и упаковочного производства 26.11.2020 N 1456 2021.
- Академический учебный план по направлению подготовки: 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и технологии создания визуального контента». Форма обучения – очная. 2024.
- Академический учебный план по направлению подготовки: 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и технологии создания визуального контента». Форма обучения – очная. 2024.
- Матрица компетенций по направлению подготовки 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и технологии создания визуального контента». Форма обучения – очная. 2024.
- Матрица компетенций по направлению подготовки 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и технологии создания визуального контента». Форма обучения – очная. 2024.
- Указ Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 «Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина относится к обязательной части блока , часть, формируемая участниками образовательных отношений «Технологии полиграфического и упаковочного производства»

Дисциплина «Графический дизайн визуального контента» логически связана с последующими дисциплинами:

В части, формируемой участниками образовательных отношений:

- Теория композиции

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы -144 часа.

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестр 4
1	**Аудиторные занятия**		
	В том числе:		
11.	Лекции	18	18
12.	Семинарские/практические занятия		
1	Лабораторные занятия	54	54
2	**Самостоятельная работа студента**	72	72
3	**Промежуточная аттестация**		
	экзамен	Э	Э
	Итого	144	144

3.2. Тематический план изучения дисциплины

Размещён в приложении 1 к рабочей программе.

Содержание разделов дисциплины

Введение
Предмет, задачи и содержание дисциплины. Основные этапы развития дисциплины. Структура курса, его место и роль в подготовке бакалавра, связь с другими дисциплинами.

Раздел 1. Особенности проектирования дизайн-объектов

Тема 1. Основные принципы проектирования объектов в пространстве
Тема 2. Пространственное мышление
Тема 3. Различия плоскостного и объёмного в графическом дизайне

Раздел 2. Проектирование арт-объектов

Тема 1. Предпроектная подготовка, оценка пространства
Тема 2. Анализ сегмента и конкурентного окружения
Тема 3. Работа по брифу заказчика
Тема 4. Поиск идеи и метафоры
Тема 5. Разработка Big Idea проекта
Тема 6. Подход к эскизированию: как объяснить и визуализировать свою идею
Тема 7. Технические средства и инструменты проектирования
Тема 8. Основные принципы работы с материалами
Тема 9. Предпроизводственная и предпечатная подготовка
Тема 10. Продвижение и популяризация арт-объекта: в социальных медиа, NFT, AR/VR

Раздел 3. Проектирование рекламных объектов

Тема 1. Что такое POSM?
Тема 2. Какую роль POSM играет в рекламе брендов и товаром бренда
Тема 3. Как разработать эффективный POS: идея, KV, макет
Тема 4. Материалы и доступные дизайнеру инструменты

3.3. Тематика практических занятий по дисциплине

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1	Особенности проектирования дизайн-объектов	1. Особенности проектирования дизайн-объектов 1.1. Основные принципы проектирования объектов в пространстве - Этапы работы над проектом - Виды объектов дизайн-проектирования 1.2. Пространственное мышление - принципы размещения объектов в пространстве 1.3. Различия плоскостного и объёмного в графическом дизайне
2	Проектирование арт-объектов	2.1. Предпроектная подготовка, оценка пространства - Первичный осмотр площадки - Зонирование пространства 2.2. Анализ сегмента и конкурентного окружения 2.3. Работа по брифу заказчика 2.4. Поиск идеи и метафоры

		2.5. Разработка Big Idea проекта - Цель и задачи арт-объекта 2.6. Подход к эскизированию: как объяснить и визуализировать свою идею - Первичные эскизы - Детальная проработка эскиза 2.7 Технические средства и инструменты проектирования - Плоттерная резка - Печать на самоклейке - Печать на ПВХ и МДФ 2.8. Основные принципы работы с материалами - Oracal - Виниловая плёнка - Объемные материалы 2.9. Предпроизводственная и предпечатная подготовка 2.10. Продвижение и популяризация арт-объекта: в социальных медиа, NFT, AR/VR - NFT и блокчейн - AR/VR, примеры проектов
3	Проектирование рекламных объектов	3.1. Что такое POSM? - Определение POSM - Основные POSM решения 3.2. Какую роль POSM играет в рекламе брендов и товаром бренда - Основные цели и задачи POSM - POSM для торговых точек - POSM для компании - Как правильно выбрать POSM - Рекомендации по разработке

Методика преподавания дисциплины «Графический дизайн визуального контента» и реализация комплексного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых и индивидуальных аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков, обучающихся:

- лекции с использованием презентаций;
- семинары и практические занятия, на которых обсуждаются основные проблемы в области теории композиции, выполняются и обсуждаются комплексные учебные задания (КУЗ), а также проводится заслушивание и обсуждение докладов;
- консультации преподавателя;
- самостоятельная работа, закрепляющая знания, умения и навыки, полученные в ходе лекций, семинаров и практических занятий;
- итоговый контроль в форме экзамена.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

Нормативные документы и ГОСТы

- ФГОС 29.03.03. Технология полиграфического и упаковочного производства 26.11.2020 N 1456 2021.

- Академический учебный план по направлению подготовки: 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и технологии создания визуального контента». Форма обучения – очная. 2024.

- Академический учебный план по направлению подготовки: 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и технологии создания визуального контента». Форма обучения – очная. 2024.

- Матрица компетенций по направлению подготовки 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и технологии создания визуального контента». Форма обучения – очная. 2024.

- Матрица компетенций по направлению подготовки 29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства. Профиль: «Дизайн и технологии создания визуального контента». Форма обучения – очная. 2024.

- Указ Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 «Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации».

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

4.1. Основная литература

1. **Литература**
2. **Основная литература по дисциплине:**
3. 1. Р. Вильямс «Дизайн, книга для недизайнеров»;
4. 2. П. Рэнд «Дизайн форма и хаос»;
5. 3. Д. Огилви «О рекламе»;
6. 4. Т. Ли Стоун, С. Адамс, А. Мариока «Дизайн Цвета. Практикум»;
7. 5. С. Уейншик «100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание»;

4.2. Дополнительная литература

5. 1. Ю. Гордон «Книга про буквы от Аа до Яя»;
6. 2. М. Кумова «Айдентика. Динамика, образ, типографика, цвет, иллюстрация и паттерн»;
7. 3. М. Бейрут «Теперь вы это видите»;
8. 4. Д. Роэм «Визуальное мышление»;

9. 5. М. Микалко «Рисовый штурм»;
10.
11. **Электронные ресурсы:**
12. 1. Pinterst.com
13. 2. thedieline.com
14. 3. Underconsideration.com
15. 4. Behance.net
16. 5. Adsoftheworld.com
17. 6. Lemanoosh.com
18. 7. Worldbranddesign.com

18.1. Электронные образовательные ресурсы

Проведение занятий и аттестаций возможно в дистанционном формате с применением системы дистанционного обучения университета (СДО-LMS) на основе разработанных кафедрой «ХТОПП» электронных образовательных ресурсов (ЭОР) по всем разделам программы:

Графический дизайн визуального контента	https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=13319

Разработанные ЭОР включают тренировочные и итоговые тесты.
Порядок проведения работ в дистанционном формате устанавливается отдельными распоряжениями проректора по учебной работе и/или центром учебно-методической работы.

Каждый студент обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронной библиотеке Московского Политеха
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=7621&section=1 .
.

4.5. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Перечень ресурсов сети Интернет, доступных для освоения дисциплины:

№	Наименование	Ссылка на ресурс	Доступность
Электронно-библиотечные системы			
	Лань	https://e.lanbook.com/	Доступна в сети Интернет без ограничений
	IPR Books	https://www.iprbookshop.ru/	Доступна в сети Интернет без ограничений
Профессиональные базы данных			

	База данных научной электронной библиотеки (eLIBRARY.RU)	http://www.elibrary.ru	Доступно
	Web of Science Core Collection – политематическая реферативно-библиографическая и наукометрическая (библиометрическая) база данных	http://webofscience.com	Доступно

5. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Материально – техническая база университета обеспечивает проведение всех видов занятий, предусмотренных учебным планом, и соответствует действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

6. Методические рекомендации

6.1. Методические рекомендации для преподавателя

В процессе самостоятельного изучения материала необходимо ориентироваться на специальную литературу, интернет-источники и активно посещать художественные музеи, как постоянные экспозиции, так и выставки.
Преподаватель при проведении занятий руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированной на профессиональную деятельность в качестве дизайнера.

Методические указания по выполнению и подготовке устных докладов

Целью доклада является расширение и углубление знаний в области графического дизайн рекламных и арт-объектов. Самостоятельная работа над темой должна привить студенту навыки самостоятельного творческого мышления и суждений; научить аргументированному изложению своих знаний и убеждений в форме презентаций и докладов.
Студент выбирает тему самостоятельно, с возможностью консультации с преподавателем. Выбор темы должны подсказать личные профессиональные интересы студента. Темы докладов в обязательном порядке согласовываются с преподавателем. Для работы над избранной темой обучающемуся надлежит подобрать и изучить соответствующие источники информации (литературу, интернет-ресурсы и т.п.). Самостоятельность суждений в изложении не исключает точек зрения, почерпнутых из специальных информационных источников.
Доклад-презентацию желательно сопроводить развернутым планом. Вначале составляется предварительный план; затем, когда материал по теме окончательно собран, изучен и продуман, следует приступить к его окончательному варианту. План поможет выработать логическую последовательность мышления и четче выявить поставленные задачи. Структура доклада-презентации определяется в каждом отдельном случае, исходя из характера раскрываемой темы. Желательно, чтобы она включала вступление, основную часть, заключение. Следует продумать пропорциональные соотношения всех частей доклада-презентации в соответствии со значимостью каждой из них в общей структуре работы.

1. Фонд оценочных средств

Оценочными средствами освоения дисциплины и текущего контроля успеваемости являются устный доклад и КУЗ (комплексное учебное задание).

Устный доклад-презентация – средство, позволяющее оценить умение обучающегося самостоятельно систематизировать и анализировать материал, излагать суть поставленной проблемы.

Комплексное учебное задание (КУЗ) – средство, позволяющее развить у обучающихся способность применять на практике полученные в процессе изучения дисциплины знания, умения и навыки.

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Задание (форма отчета)
1	Особенности проектирования дизайн-объектов	КУЗ
2	Проектирование арт-объектов	КУЗ
3	Проектирование рекламных объектов	КУЗ

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра.

Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Графический дизайн визуального контента» **на экзамене** проводится путём устного опроса с учетом результатов выполнения КУЗ (10 заданий). Перечень контрольных вопросов к экзамену выдаётся преподавателем заранее (в начале семестра). По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Графический дизайн визуального контента» выставляется оценка «зачтено», «не зачтено».

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Графический дизайн визуального контента» проводится методом балльно-рейтинговой системы; при этом баллы начисляются: за выполнение КУЗ; за ответы на вопросы к экзамену.

Максимальный суммарный балл составляет 100 и складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	Максимальный балл
Результаты выполнения КУЗ (10 заданий)	20
Ответы на вопросы к экзамену (80 вопросов)	80

1. Комплексное учебное задание оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания (баллы)	Описание
0-5	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком/среднем художественном уровне. Комплексное учебное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, низким/средним качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую/среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале.
6-10	Задание выполнено в полном объеме на хорошем/высоком художественном уровне. Комплексное учебное задание отличается креативностью творческой концепции, хорошим/отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского замысла. Студент демонстрирует хорошую/высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале.

2. Ответы на вопросы к экзамену (на экзамен сдается тест из 80 вопросов; баллы начисляются за каждый вопрос) оцениваются по следующим критериям:

Шкала оценивания (баллы)	Описание
0-5	Обучающийся демонстрирует неполное владение требуемыми знаниями, умениями, навыками; допускает значительные ошибки; проявляет отсутствие некоторых знаний, умений, навыков; испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями.
6-10	Обучающийся демонстрирует полное владение требуемыми знаниями, умениями, навыками; свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. При этом могут быть допущены незначительные ошибки и неточности.

По результатам суммирования баллов (п.п. 1-3) выставляется «зачтено»/«не зачтено», исходя из следующих критериев:

Суммарный балл	Оценка
0-59	Не зачтено
60-100	Зачтено

Паспорт фонда оценочных средств по дисциплине
«Графический дизайн визуального контента»

Таблица 1

№ п/п	Контролируемые разделы дисциплины	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
1	Особенности проектирования дизайн-объектов		КУЗ
2	Проектирование арт-объектов		КУЗ
3	Проектирование рекламных объектов		КУЗ

П1.2 Описание оценочных средств по дисциплине «Графический дизайн визуального контента»

П1.2.1 Перечень оценочных средств по дисциплине «Графический дизайн визуального контента»

Таблица 2

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Устный доклад	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой выступление по определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной теме. Целью доклада является расширение и углубление знаний в области теории композиции. Самостоятельная работа над темой должна привить студенту навыки творческого мышления и суждений; научить аргументированному изложению своих знаний и убеждений в устной форме.	Темы докладов
2	Комплексное учебное задание (КУЗ)	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой художественное произведение на заданную тему. Целью КУЗ является развитие у обучающихся способности применять на практике полученные в процессе изучения теории композиции знания, умения и навыки.	Темы КУЗ

Темы комплексных учебных заданий (КУЗ)

Задание 1. Сбор кейсов музейных экспозиций (презентация)
Проведите исследование минимум 5 кейсов музейных экспозиций (зарубежных или отечественных). Соберите исследование в презентацию.
Разбейте визуальное исследование на следующие категории:
1. Интересные примеры входных групп в музей/на выставку
2. Интересные примеры таймлайнов
3. Интересные примеры отдельных инсталяций/арт-объектов
Обоснуйте свой выбор письмнно или устно
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 2.1. Предпроектная подготовка (презентация)
Проведите исследование минимум 3-х музеев Москвы или МО.

Посетите выбранные музеи. Обратите внимание на следующие факторы:
1) Как выглядит входная группа музея (снаружи и внутри)
2) Какие особенности экспозиции вы можете выделить
3) Есть ли у музея сувенирный магазин, какой у него ассортимент
4) Обратите внимание на внутримузейную навигацию
5) Обратите внимание какие способы коммуникации использует музей (вывески, наружная реклама, афиши)
6) Подумайте, каких объектов не хватает в музее, предложите концептуальные варианты

Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 2.2. Анализ сегмента
Провести исследование конкурентов согласно методологии в рамках предложенного проекта: исследовать конкурентов М. Звягинцевой (личный бренд), исследовать конкурентное окружение Музея "Гараж".

1) Изучите тренды сегмента (искусство, паблик арт, стрит арт)
2) Изучите творчество М. Звягинцевой
3) Определите от 3 до 5 конкурентов: коротко опишите каждого конкурента (общая информация, позиционирование, работы)
4) Определите от 3 до 5 конкурентных игроков Музея “Гараж”: коротко опишите каждого конкурента (общая информация, позиционирование, особенности)
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 2.3. Разбор брифа и носителей
После разбора брифа у вас появился список носителей, необходимых для проектирования:

1. Вывеска музея
2. Входная группа в музей/на выставку
3. Афиша к выставке или постоянной экспозиции (для экстерьера и интерьера музея)
4. Арт-объект для выставки, включающий графику и световые/аудио/видео эффекты на выбор
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 2.4. Поиск идеи

На основе ваших исследований из предыдущего задания выберете один для разработки (после консультации с преподавателем). Предложите 3 концепции качественных изменений для выбранного музея. Оформите концепции в презентацию.
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 2.5. Презентация идеи

Определить ключевую идею в предложенных проектах:
- https://artmarin.ru/public-art/stairs
- https://artmarin.ru/public-art/water
- https://daily.afisha.ru/news/39775-hudozhnik-tima-radya-szheg-buduschee-v-svoem-art-obekte-future/

Для определения центральной идеи важно понять позиционирование проекта, целевую аудиторию и коммуникационную суть.
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 2.6. Эскизы

На основе выбранной ранее концепции подготовьте эскизы и визуализируйте их в интерьере музея.
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 2.7. Проектирование объектов

Сделайте чистовые эскизы ваших объектов и визуализации к ним.
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 2.8. Подбор материалов

Разберите свою идею с технической точки зрения. Добавьте в существующую презентацию технические характеристики своих объектов, перечислите материалы, которые вы бы использовали в реализации проекта. Создайте чертёж-эскиз вашего проекта для производства.
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 3.1. Найти примеры креативных онлайн и офлайн POSM

Найти примеры креативных онлайн и офлайн POSM: бенчмарк исследование креативных решений в области индор (внутренней рекламы) и аутдор (наружной рекламы). Прикрепить ссылки креативных решений и короткое описание.
Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.

Задание 3.2. Создание стенда продукции для супермаркета

Создание стенда продукции для супермаркета/ ритейла: подобрать форм-фактор и креативное решение в виде индор POSM для вашего любимого бренда категории FMCG.

Для выполнения задания следует определить целевой бренд категории FMCG, выбрать подходящий под продукцию POSM, разработать конструктивное решение и дизайн.

Инструменты: программы для создания презентаций, Figma, Adode Illustrator.