

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Искаков Ирлан Жангазыевич

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: Ректор

«Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕвразЭС»

Дата подписания: 05.09.2023 12:06:26

Уникальный программный ключ:

a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Event-дизайн

(наименование дисциплины)

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Квалификация выпускника Бакалавр

Направленность (профиль) Графический дизайн

2023 г.

1. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций

В процессе изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции:

ПК-2 - Способен разрабатывать творческие композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство.

Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения
ИД-1 (ПК-2). Создает эскизы элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта	<i>Знает</i>
	РО-1 ИД-1 (ПК-2) Основы живописи, рисунка, колористики, композиции, перспективы; РО-2 ИД-1 (ПК-2) Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.
	<i>умеет</i>
	РО-3 ИД-1 (ПК-2) Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. РО-4 ИД-1 (ПК-2) Создавать ассоциативно-визуальный художественный образ события в различных художественных стилях;
ИД-2 (ПК-2). Дорабатывает оригинала элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>знает</i>
	РО-1 ИД-2 (ПК-2) Технологию процесса создания объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации; РО-2 ИД-2 (ПК-2) Особенности и взаимосвязь этапов производства цифровых графических объектов;
	<i>умеет</i>
	РО-3 ИД-2 (ПК-2) Умеет использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 2 зачетные единицы.

3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Терминология, ключевые понятия и основы Event-дизайна.

Основные понятия и термины в event-индустрии. Типология event-проектов. Что такое event и зачем нужен event-дизайн.

Раздел 2. Event-проект. Структура. Планирование.

Собственный event-проект или event для Клиента. Этапы планирования и реализации event-проекта. Формирование и управление командой для реализации event-проекта. Основные принципы и критерии выбора места проведения мероприятия. Подрядчики необходимые для реализации event-проекта. Дедлайны и тайм-менеджмент. Формирование графика реализации event-проекта.

Раздел 3. Креатив и дизайн в Event-индустрии.

Марафон креативности, правила/структура/важные инструменты креативности. Рабочие инструменты и методики креативности, алгоритм и методики разработки идей. Мировые тенденции. Разбор кейсов.

Раздел 4. Технология дизайна мероприятий.

Типология поведения проекта при взаимодействии с мероприятием. Средовой план мероприятия. Процесс формирования средового дизайн-плана проекта, основные показатели. Основные каналы офлайн продвижения для мероприятий. Комплексный подход к разработке дизайн-среды разных типов событий. Оценка эффективности.

Раздел 5. Заключительный этап в проекте ивент-дизайна.

Заключительный этап в проекте event-дизайна. Формирования отчетности по event-проекту.

Практические занятия

Практическое задание 1. «Проект киоска и остановки городского наземного транспорта (с урной и скамейкой для сидения)»

Практическое задание 2. «Текстура и фактура». Выполнение проектных техник: заливки, отмывки, тамповки, торцовки, грунтовки, «бензиновой» техники, энкаустики, работы по трафарету (трафарет прямой, трафарет обратный), набрызга. Текстура, фактура материалов в проектных работах (отрисовка модели, макетирование).

Практическое задание 3. «Графические средства». Построение геометрических тел в объеме средствами проектной графики.

Практическое задание 4. Создать описание готового event-проекта, его подготовительную и реализационную части. Можно взять любое событие, которое бы вы хотели сделать, планируете, будет или будет только гипотетически, когда-нибудь.

Практическое задание 5. Создать дизайн-план готового event-проект, его подготовительную и реализационную части.

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины, включая самостоятельную работу обучающихся

Изучение дисциплины включает контактную работу обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях в форме занятий различных типов в соответствии со спецификой дисциплины и самостоятельную работу обучающихся в объемах соответственно учебному плану. Контактная работа может проводиться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Вопросы для самоконтроля.

1. Понятие event-дизайна.
2. Отличительные особенности event-проекта.
3. Технологии применяемы при реализации event-проектов.
4. Этапы event-планирования.
5. Цель разработки дизайна проведения мероприятия
6. Принцип 5 W.
7. Разработка нейминга мероприятия (формат, регламент и т.д.)
8. Дизайн места проведения мероприятия (описать критерии выбора)
9. Дедлайны и тайм-менеджмент. Формирование графика реализации event-проекта.

10. Проектная документация (бюджет, action план, монтажный план, техническое задание и т.д.)
11. Формирование бюджета проекта, составление рабочей документации по проекту.
12. Применение различных шоу-технологий.
13. Техническая спецификация и Техническое задание.
14. Live менеджмент event-проекта.
15. Мировой опыт и разбор кейсов.
16. Рабочие инструменты разработки идей дизайн-проекта.
17. Рабочие методики креативности разработки идей дизайн-проекта.
18. Алгоритм и методики разработки дизайн-проекта.
19. Состав кейсов ивент-проектов.
20. Целевая аудитория мероприятия. Типология и бизнес-задачи мероприятия, какие цели преследует любой проект.
21. Формирование бюджета мероприятия (статьи расходов).
22. Планирование и разработка промо компании.
23. График дедлайнов.
24. Разработка креативной и художественной концепций мероприятия (описание).
25. Средства их реализации (идея и программа мероприятия, эскизы оформления и т.д.).
26. Разработка технической концепции мероприятия.
27. Разработка и составление технического задания для подрядчиков.
28. Live менеджмент (составление технического сценария, очень подробно не нужно, хронология)
29. Подведение итогов и аналитика по event-проекту.

Вопросы к зачету с оценкой:

1. Что такое event-дизайн, и какую роль он играет в организации мероприятий?
2. Какие основные этапы проектирования мероприятия включает в себя процесс event-дизайна?
3. Какие ключевые аспекты следует учитывать при выборе цветовой палитры для мероприятия?
4. Какие факторы влияют на выбор стиля и тематики мероприятия?
5. Какой ролью обладает декор в создании атмосферы мероприятия?
6. Какие элементы декора могут быть использованы для подчеркивания бренда или концепции мероприятия?
7. Что такое "фокусные точки" в дизайне мероприятий, и как они влияют на восприятие гостей?
8. Какие тенденции в event-дизайне можно выделить на данный момент?
9. Каким образом освещение влияет на общее восприятие мероприятия и какие виды освещения часто используются?
10. Каким образом расстановка мебели влияет на поток гостей и общую атмосферу мероприятия?
11. Какие материалы и текстиль могут быть использованы для создания оформления мероприятия?
12. Как важно учитывать психологию гостей при разработке дизайна мероприятия?
13. Какие элементы дизайна следует подчеркивать при проведении корпоративных мероприятий, и почему?
14. Какие особенности нужно учесть при планировании свадебного event-дизайна?

15. Какое значение имеет выбор цветов и флористика в создании атмосферы мероприятия?
16. Какие инструменты и программы используются для визуализации концепции event-дизайна?
17. Какие меры безопасности и удобства следует учитывать при разработке дизайна мероприятия?
18. Какие принципы оформления пространства можно перенять из теории дизайна интерьера?
19. Каким образом можно сбалансировать креативность и бюджет при разработке дизайна мероприятия?
20. Какие аспекты нужно учитывать при дизайне сцены для выступлений и презентаций?
21. Как дизайн буфетного стола может влиять на восприятие гостями предлагаемых угощений?
22. Какие факторы влияют на выбор мебели и оборудования для мероприятия?
23. Какие типы мероприятий требуют более минималистичного дизайна, а какие – более насыщенного?
24. Каким образом event-дизайн может поддерживать концепцию устойчивости и экологичности?
25. Как оценить успешность дизайна мероприятия, и какие критерии можно использовать для этой оценки?

5. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная:

1. Максимова, К. А. Дизайн праздничного средового пространства города : учебное пособие : [16+] / К. А. Максимова ; Томский государственный архитектурно-строительный университет. – Томск : Томский государственный архитектурно-строительный университет (ТГАСУ), 2022. – 115 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701739> (дата обращения: 02.09.2023). – ISBN 978-5-6048004-4-7. – Текст : электронный.

2. Прозорова, Е. С. Современные проблемы дизайна : учебное пособие / Е. С. Прозорова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 69 с. — ISBN 978-5-7937-1546-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102676.html> (дата обращения: 02.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/102676>

Дополнительная:

1. Черданцева, А. А. Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / А. А. Черданцева ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 135 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696849> (дата обращения: 02.09.2023). – Библиогр.: с. 87-92. – ISBN 978-5-8154-0611-7. – Текст : электронный.

2. Сурова, Н. Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление : учебное пособие / Н. Ю. Сурова. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 416 с. : схем., табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=683448> (дата обращения: 02.09.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-238-02738-8. – Текст : электронный.

3. Муртазина, С. А. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие : [16+] / С. А. Муртазина, В. В. Хамматова ; Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2013. – 124 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=259068> (дата обращения: 02.09.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-1397-2. – Текст : электронный.

6. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", информационных справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. <http://biblioclub.ru/> – электронная библиотечная система «Университетская библиотека Онлайн»
2. <http://www.iprbookshop.ru/> – электронная библиотечная система IPR BOOKS
3. <https://www.behance.net/> – крупнейшая в мире творческая сеть для демонстрации и поиска творческих работ.

7. Лицензионное программное обеспечение

- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- MS Windows 10 Pro

8. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В зависимости от вида проводимых учебных занятий и форм осуществления образовательной деятельности по соответствующей образовательной программе используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа (укомплектованные специализированной мебелью и оборудованные техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории, а также имеющие наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочим программам дисциплин);

- учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа (с типовым оборудованием, обеспечивающим применение современных информационных технологий, и наглядными пособиями);

- специальные помещения для проведения занятий по дисциплине (в т.ч. лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, в зависимости от степени сложности);

- компьютерные классы с демонстрационно-обучающими и обучающе-контролирующими возможностями, доступом к базам данных и Интернет;

- кабинет для занятий по иностранному языку (оснащенный лингафонным оборудованием);

- учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций;

- учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации;

- помещения для самостоятельной работы обучающихся (оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации);
- библиотека (имеющая читальные залы и рабочие места для обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к базам данных и Интернет).

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности. При необходимости обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.