

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«**НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова**»  
(НГУАДИ)

РПД одобрена  
Ученым советом НГУАДИ

протокол № 27 от 01.12.2022

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор НГУАДИ

\_\_\_\_\_ Н.В. Багрова

" \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 202\_ г.

## **Айдентика промышленных объектов**

### **рабочая программа дисциплины (модуля)**

Закреплена за кафедрой **Промышленного дизайна**  
Учебный план 54.03.01\_2020\_Дизайн\_4.rlx  
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн  
Профиль промышленный дизайн

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108  
в том числе:  
аудиторные занятия 30  
самостоятельная работа 78

Виды контроля в семестрах:  
зачеты с оценкой 7

#### **Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	уп	рп		
Неделя	16 1/6		уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	14	14	14	14
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30	30	30	30
Сам. работа	78	78	78	78
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

*к.т.н., доцент, Таубе М.В.*

Рецензент(ы):

*д.т.н., Зав.кафедры, Бекк Н.В.*

Рабочая программа дисциплины

**Айдентика промышленных объектов**

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 25.08.2016 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 01.12.2022 протокол № 27.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Промышленного дизайна**

Протокол от 16.12.2019 г. № 4

Срок действия программы: 2020-2024 уч.г.

Зав. кафедрой Бекк Н.В.

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

1.1	Целью освоения дисциплины «Айдентика объектов предметной среды» является освоение теоретических основ и приобретение практических навыков технологий по визуальному продвижению промышленных объектов, основам брендинга, корпоративной айдентике.
-----	--

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.04
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Компьютерная графика в дизайне
2.1.2	Компьютерное моделирование в дизайне
2.1.3	Перспективные технологии в дизайне
2.1.4	Производственная практика. Проектно-технологическая практика
2.1.5	3D-моделирование в дизайне
2.1.6	Пластическое моделирование в дизайне
2.1.7	История дизайна, науки и техники
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.2	Преддипломный проект
2.2.3	Производственная практика. Преддипломная практика

**3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

<b>ПК-4: способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	Теоретические основы создания фирменного стиля объектов предметной среды
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	Систематизировать информацию и ставить задачи дизайн-проекта
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	Навыками разработки концепции дизайн-проекта на основе анализа и систематизации обобщенной историко-художественной и инновационно-технологической информации по проектируемому изделию.

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	Основы проектирования объектов предметно-пространственной среды, в том числе игрового оборудования, спортивного инвентаря, тренажеров и др. развивающих и здоровьесберегающих объектов
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	Формировать концепции проекта объектов предметно-пространственной среды, в том числе игрового оборудования, спортивного инвентаря, тренажеров и др. развивающих и здоровьесберегающих объектов
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	Навыками выполнения дизайн-проектов объектов предметной среды различного назначения, в том числе для активной жизнедеятельности

**4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	<b>Раздел 1.</b>					
1.1	Потребность в визуальном продвижении объектов, основы влияния дизайна на потребителей /Лек/	7	4		Л1.1Л2.1 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.2	Инструментарий дизайнера. ПО. /Лек/	7	4		Л1.1Л2.1 Л2.3 Л2.4 Э1	

1.3	Основы брендинга для промышленных предприятий. Брендбук. Гайдбук. Элементы корпоративной айдентики. /Лек/	7	4		Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.4	Систематические подходы в создании корпоративной айдентики /Лек/	7	4		Л1.1Л2.1 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.5	Авторский фирменный стиль и айдентика. Авторский знак и его вариации. Вариации элементов фирменного стиля. Авторский брендбук /Пр/	7	14		Л1.1Л2.1 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.6	Разработка айдентики промышленного объекта /Ср/	7	76		Л1.1Л2.1 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.7	Итоговое занятие. /ЗачётСОц/	7	2		Л1.1Л2.1 Л2.3 Л2.4 Э1	

## **5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

### **5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине**

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

### **5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

Текущий контроль успеваемости – Контрольная работа

Задание №1 Подготовка доклада на тему исторических стилей в дизайне.

Презентация.

Задание №2. Выполнение графической работы на тему исторические стили в дизайне.

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Ответы на вопросы к зачету с оценкой и защита графического задания.

Одним из основных методов овладения знаниями является самостоятельная работа студентов, объем которой определяется учебно-методическим комплексом в часах для каждой категории студентов по данному направлению.

Понятие "Пиктограмма".

Использование пиктограмм в областях профессиональной деятельности в современных условиях.

Понятие "Геральдика".

Использование геральдики в современных условиях.

Понятие "Экслибрис".

Современное состояние в области создания экслибрисов.

Понятие "Символ".

Использование символов в современных условиях.

Понятие "Эмблема".

Области современного использования эмблем.

Закон РФ "О товарных знаках, знаках обслуживания и наименования мест происхождения товаров", базовые положения.

Определение понятия "Фирменный стиль".

Товарный знак. Определение и виды товарных знаков.

основные этапы проектирования товарных знаков.

Теоретический курс программы «Фирменный стиль»:

1. Определение фирменного стиля. Его роль в графическом дизайне.
2. Базовые элементы фирменного стиля.
3. Исторические предшественники фирменного стиля.
4. Товарный знак. Определение и виды товарных знаков.
5. Графические виды товарных знаков.
6. Влияние исторических стилей на графику товарных знаков. Рестайлинг.

7. Основные объекты-носители фирменного стиля.
8. Расширенная номенклатура объектов-носителей фирменного стиля.
9. Патентная защита товарного знака.
10. Состав заявительных документов для регистрации товарных знаков.
11. Этапы проектирования товарного знака.
12. Методика проектирования фирменного стиля.
13. Блок «фирменная документация». Состав блока. Документы фирмы как объекты графического дизайна.
14. Блок «визуальные коммуникации и навигация». Взаимодействие фирменного стиля и средового дизайна.
15. Блок «фирменная одежда». Содержание блока. Одежда как носитель констант фирменного стиля.
16. Блок «транспортные средства». Фирменные элементы транспортных средств.
17. Блок «реклама». Виды и формы рекламных средств.
18. Блок «упаковка». Виды упаковок и их взаимодействия с элементами фирменного стиля.
19. Фирменный стиль в Интернет-ресурсах.
20. Понятие и определение бренда.
21. Значение брендбука в системе идентификации предприятия.

Шрифт и цвет, как основные константы фирменного стиля. Методика их проектирования и использования. Для повышения эффективности самостоятельной работы студентов рекомендуется следующий порядок ее организации. Сначала изучаются теоретические вопросы по соответствующей теме с проработкой основной и дополнительной литературы. Особое внимание следует обратить на понимание основных понятий и определений, что необходимо для правильного понимания и решения задач. Затем нужно самостоятельно разобрать и решить рассмотренные в тексте примеры, выясняя в деталях практическое значение выученного теоретического материала. После чего еще раз внимательно прочитать все вопросы теории, попутно решая соответствующие упражнения, приведенные в учебниках. Помощь в самостоятельной подготовке студенту окажут материалы учебно-методического комплекса. Они содержат перечень вопросов, которые необходимо изучить самостоятельно. К каждой теме прилагается список основной и дополнительной литературы, изучение которой будет способствовать наиболее полной подготовке к занятию. Студенту необходимо знать, что для подготовки достаточно использовать один из приведенных источников основной литературы. Для расширения познаний необходимо обращаться к дополнительной литературе

### 5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация может проводиться в очной форме и (или) с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам высшего образования НГУАДИ имени А.Д. Крячкова.

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Зачет с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	КУРИЛОВ В.Н.	Стили в дизайне и айдентика: учеб.-метод. пособие	Новосибирск: , 2016

#### 6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	МИХАЙЛОВ Сергей Михайлович., Михайлова А.С.	Основы дизайна: учеб. для вузов	Казань: Дизайн-квартал, 2008
Л2.2	Головлева Е. Л.	Основы брендинга: учебное пособие	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011
Л2.3	Кухта М. С.	Промышленный дизайн: учебник	Томск: Томский политехнический университет, 2013
Л2.4	Костина Н. Г., Баранец С. Ю.	Фирменный стиль и дизайн: Учебное пособие для студентов вузов	Кемерово: Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, 2014

### 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Айдентика объектов предметной среды» - <a href="https://portal.nsuada.ru">https://portal.nsuada.ru</a>
<b>6.3.1 Перечень программного обеспечения</b>	
7.3.1.1	Windows 7 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64
<b>6.3.2 Перечень информационных справочных систем</b>	
7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/">http://www.iprbookshop.ru/</a>
7.3.2.2	
7.3.2.3	Elibrary.ru: научная электронная библиотека– Режим доступа: <a href="https://elibrary.ru/">https://elibrary.ru/</a>

#### **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ
-----	---

#### **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Дисциплина "Айдентика объектов предметной среды" изучает проектирование на базе особой концепции и общего подхода к решению широкого диапазона проектных задач: визуальных форм продукции фирмы, фирменного знака, цвета, документации, одежды сотрудников, фирменного транспорта, стилового единство изделий и их комплексов. Во время прохождения курса "Айдентика объектов предметной среды", студенты углубляют полученные знания и навыки в дизайн-проектирование, а также повышают культуру умственного труда и возможности творческого процесса.