МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова"
(МГХПА им. С.Г. Строганова)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
_____ В.В. Слепухин
06 июля 2022 г.

МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 5

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	9	0,25
Форма аттестации Экзамен: 5 сем.	27	0,75
Всего	108	3,0

Москва, 2022г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г по направлению 54.03.01 «Дизайн».
По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022г. утвержденного на ученом совете МГХПА им. С.Г. Строганова (протокол №9 от 06.07.2022г.).

По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022.

Примерная программа по дисциплине отсутствует.

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн» _____ Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн» _____ Козловский П.А.

И.о. зав. кафедрой _____ Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Главной целью изучения дисциплины «Ивент-дизайн» является формирование систематизированных знаний в области организации визуального пространства мероприятия, как платформы презентации товара (услуги) с целью активизации внимания целевой группы на основе эмоционального воздействия.

Задачи дисциплины «Ивент-дизайн»:

- изучение видов и форматов мероприятий;
- изучение базовых понятий и документации сопровождающих создание проекта мероприятия;
- изучение особенностей влияния различных факторов на проектирование визуальных объектов и декораций различного функционального назначения;
- изучение специфики этапов процесса проектирования визуального концепта мероприятия.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Ивент-дизайн» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «История искусств»;

б) «История дизайна, науки и техники»;

в) «Проектирование».

Дисциплина «Ивент-дизайн» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Ивент-дизайн», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки

54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 - способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ПК-3 - способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы и системное представление о предмете, понятийном аппарате, принципах, познавательных подходах и практиках, которые представлены в современном знании о сценографии и художественном оформлении спектакля на основе современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования средовых пространств;

- методы использования мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий, а также этапы разработки дизайн-концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств;

- технико-технологические параметры и основные типы и форматы файлов, используемые в мультимедийном контенте ивентов;

- специфику функционирования медиа-оборудования при эксплуатации, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий;

- возможности мультимедийных технологий в создании художественной целостности постановки;

- специфику проектирования визуального концепта мероприятия в зависимости от его типа;

- факторы влияющие на выбор места и времени, жанра и стилистики мероприятия;

- основные визуальные приемы, позволяющие достичь заданного воздействия на целевую аудиторию;

- основные правила развития сюжета сценария;

- возможности свето-проекционного, лазерного, интерактивного, сценического и другого современного технического оборудования в декорировании пространства мероприятия;

- конструктивные особенности оформления объектов, задействованных в зоне проведения мероприятия (сцена, шатры, перегородки и.т.п.).

Уметь:

- разрабатывать и проводить аналитическую работу с полученной информацией и обрабатывать уникальные образные решения мультимедиа в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением с помощью компьютерных графических и видео-редакторов;

- разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с различными носителями информации;

- совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, самостоятельно повышать знания в области ивент-дизайна;

- использовать информационные ресурсы в сети Интернет, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности, но необходимые для проведения предпроектных и проектных исследований в области искусства мероприятий;

- адаптировать исторический опыт к своей практической работе, создавать новый творческий продукт;

- использовать информационные технологии для развития профессиональной деятельности, постоянно пополняя багаж новых знаний в смежных областях;

- создавать индивидуальный банк творчески-технологических примеров для дальнейшего использования в решении художественного образа мероприятия;

- пользоваться настройками и технико-технологическими возможностями оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий и ивентов;

- последовательно работать по креативному брифу от клиента и выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада);

- разрабатывать презентацию и видеопрезентацию проекта в профессиональных версиях графических и видео- редакторов: пакет Adobe, 3ds Max, ArchiCAD и обосновывать его элементы перед заказчиком.

Владеть:

- необходимыми навыками обработки собранных проектных идей с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования;
- приемами и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия и разработки элементов проектного решения;
- технологическими процессами обработки необходимой информации для ведения проекта;
- комплексом информационно-технологических знаний и применять их в практической работе;
- социальной мобильностью и переоценкой накопленного творческого опыта, анализом своих возможностей;
- понятием композиции как упорядоченным соединением элементов сценария мероприятия;
- программным обеспечением, управлением и настройкой;
- рабочими режимами цифрового медийного оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна ивентов;
- специальной терминологией, навыками анализа и интерпретации полученной информации;
- навыками обоснования проектных предложений в русле поставленной перед проектом задачи;
- навыком построения последовательности развития сюжета мероприятия от вступления к финалу в заданном пространстве;
- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;
- практическим опытом в области применения современных мультимедийных технологий;
- способами создания плоскостной графической визуализации и видео презентаций;
- навыком составления технического задания для производства объектов и элементов мероприятия.

4. Структура и содержание дисциплины «Ивент-дизайн »

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Общие положения. Место и роль ивент-маркетинга в общей рекламной кампании.	5	-	12	3	Защита практической работы
2	Структура Ивента	5	-	20	2	Защита практической работы
3	Конструкции, декорации, производственные материалы.	5	-	20	2	Защита практической работы
4	Инновационные технологии и современные мультимедиа	5	-	20	2	Защита практической работы
					27	**Экзамен**
	Итого			**72**	**36**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Ивент-дизайн» не предусмотрено учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Общие положения. Место и роль ивент-маркетинга в общей рекламной кампании.	2	Структура, виды рекламы и рекламных агентств. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.	ПК-1, ПК-3
2		2	Понятия Бренд и Продукт. Каналы продвижения на рынке и роль специальных мероприятий.	ПК-1, ПК-3
3		4	Креативный Бриф. Задачи Брифа. Структура Брифа. Требования к Брифу. Последовательность работы над Брифом.	ПК-1, ПК-3
4		4	Структура агентства.	ПК-1, ПК-3

			Ответственности различных подразделений и их взаимоотношения	
5	Структура Ивента	2	Цели и задачи проведения мероприятия	ПК-1, ПК-3
6		2	Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели.	ПК-1, ПК-3
7		4	Сценарный план мероприятия. Его задачи, последовательность составления.	ПК-1, ПК-3
8		4	Театрализация, как инструмент донесения заданной информации до зрителя.	ПК-1, ПК-3
9		4	Наполнение мероприятия, контент.	ПК-1, ПК-3
10		4	Структура презентации предложения для клиента.	ПК-1, ПК-3
11	Конструкции, декорации, производственные материалы.	8	Основные элементы пространства мероприятия.	ПК-1, ПК-3
12		12	Объемные конструкции, стенды и инсталляции.	ПК-1, ПК-3
13	Инновацион-ные техноло-гии и современ-ные мультиме-диа	8	Инновационные и нестандартные конструктивные решения.	ПК-1, ПК-3
14		12	Современные мультимедийные технологии	ПК-1, ПК-3
	Итого	**72**		

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.	3	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
2	Структура Ивента	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
3	Конструкции, декорации, производственные материалы.	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
4	Инновационные технологии и современные мультимедиа	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
	Итого	**9**		

* финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Ивент-дизайн» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	до 50	51-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Ивент-дизайн» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа и экзамен. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Практическая работа	14	27	60
Экзамен		24	40
Итого 5 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Ивент-дизайн» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2014. — 84 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Лепская, Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие / Н.А. Лепская. - Москва: Когито-Центр, 2013. - 172 с. - ISBN 978-5-89353-395-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067 (06.08.2019).

2.Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования: учебное пособие / Н.С. Жданова. - Москва: Издательство «Флинта», 2017. - 197 с.: ил. - Библиогр.: с. 176-178. - ISBN 978-5-9765-3397-4; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482648 (06.08.2019).

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «*Ивент-дизайн»* в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте МГХПА им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и практического типа, учебная мебель: парты, стулья.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации к дисциплине «Ивент-дизайн» представляет собой необходимый свод комментариев и методического руководства в подготовке бакалавра в области мультимедийного проектирования.

«Ивент-дизайн» является дисциплиной помогающей в дальнейшем более полному освоению программы обучения и раскрытию темы выпускной бакалаврской работы. Развивает навыки применения всего разнообразия

объемно-пространственного проектирования и мультимедийных технологий в зависимости от проектной тематики ивентов.

Методические рекомендации

Разделу 1. Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.

Отбор и анализ материала по ивент- маркетингу.

В рамках дисциплины «Ивент-дизайн» обосновывает актуальность разработки стратегии маркетинга в общей рекламной компании с использованием приемов составления средовых сценариев и приемов сценарного моделирования.

Начало данного этапа предваряет вводная лекция, акцент делается на основных современных методах и принципах формирования различных сред при помощи традиционных декораций и мультимедиа.

На этапе анализа происходит сбор аналогов наиболее близких тематически и потенциально интересных для дальнейшего развития работы.

В качестве основных задач раздела дисциплины выдвигаются следующие:

- знакомство с научной и проектной профессиональной литературой, зафиксированной на бумажных и электронных носителях. Подбор и анализ различных аналогов с целью выбора проектных прототипов будущего концептуального проекта;

- выбор наиболее интересных, актуальных и перспективных с точки зрения внедрения объектов мультимедиа в среду. Отбор проектного материала в качестве формально-образных аналогов;

- анализ собранного аналогового материала с точки зрения наполненности и функционирования мультимедийных объектов;

- отбор и структурирование материала в форме визуализации различных средовых решений.

Методические рекомендации

Разделу 2. Структура ивента

Научить бакалавра работать последовательно по креативному брифу от клиента; формулировать цели и задачи мероприятия; выбирать или разрабатывать общую стилистику мероприятия включая все составляющие элементы мероприятия разрабатывать пространственно-временной сценарный план

мероприятия; выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада…)

В рамках дисциплины бакалавр, формирует и графически представляет свой анализ ивентов в среде, визуализирует наиболее интересные на его взгляд моменты.

Методические рекомендации

Разделу 3. Конструкции, декорации, производственные материалы

Научить бакалавра учитывать специфику проектирования визуального концепта мероприятия в зависимости от его типа; выявлять факторы влияющие на выбор места и времени, жанра и стилистики мероприятия; обосновать основные визуальные приемы, позволяющие достичь заданного воздействия на целевую аудиторию в зависимости от типа мероприятия.

Особое внимание уделить конструктивным особенностям оформления объектов, задействованных в зоне проведения мероприятия (сцена, шатры, перегородки и.т.п.)

возможности свето-проекционного, лазерного, интерактивного, сценического и другого современного технического оборудования в декорировании пространства мероприятия;

Обосновать основные правила развития сюжета мероприятия.

Методические рекомендации

Разделу 4. Инновационные технологии и современные мультимедиа

Раскрывается роль, приемы и цели инновационных технологий - мультимедийных средств в визуализации мероприятий. Формируются навыки обоснования проектных предложений в русле поставленной перед проектом задачи; разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний; построения последовательности развития сюжета мероприятия от вступления к финалу в заданном пространстве; составления технического задания для производства объектов и элементов мероприятия.

Разрабатывать презентацию проекта и обосновывать его элементы перед заказчиком;

Графическое представление проведенного анализа в форме презентации.

В работе над итоговой презентацией по дисциплине применяются понятие об анализе средовых ситуаций, инструментов и форм мультимедийных решений

средовых объектов, средства их преобразования и корректировки, их зависимость от конкретной среды.