МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С. Г. Строганова)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
_____ В.В. Слепухин
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн среды»
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, 2023г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1004 от 13.08.2020г по направлению 54.04.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2022/2023 уч.года по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиль «Дизайн среды»

Разработчик программы:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол №12 от 06.06. 2022)
И актуализирована для набора обучающихся 2023/2024 уч.года
(протокол №10 от 15.06.2023)

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 средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-3 – Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.

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 средовых объектов 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 видеопрезентаций;

- 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 часа

№ 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	0	12	3	Защита практической работы
2	Структура Ивента	5	0	20	2	Защита практической работы
3	Конструкции, декорации, производственные материалы.	5	0	20	2	Защита практической работы
4	Инновационные технологии и современные мультимедиа	5	0	20	2	Защита практической работы
					9	**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. Ответственности различных подразделений и их взаимоотношения	ПК-1, ПК-3
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	ПК-1, ПК-3

			донесения заданной информации до зрителя.	
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	Инновационные технологии и современные мультимедиа	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
2	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
3	ArchiCAD 19 RUS	
4	Autodesk AutoCAD Architecture 2019 — Русский	

	(Russian)	самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
5	Autodesk 3ds Max 2019	
6	Blender	
7	CINEMA 4D 18.020	
8	Twinmotion 2023.1	
9	Rhinoceros 4.0 SR9	
10	CorelDRAW Graphics Suite 2019	
11	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

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