

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский университет «МЭИ»

Направление подготовки/специальность: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Наименование образовательной программы: Медиа коммуникации и дизайн в рекламе

Уровень образования: высшее образование - бакалавриат

Форма обучения: Очная

Рабочая программа дисциплины
КРЕАТИВ И ДИЗАЙН В ИВЕНТ-ИНДУСТРИИ

Блок:	Блок 1 «Дисциплины (модули)»
Часть образовательной программы:	Часть, формируемая участниками образовательных отношений
№ дисциплины по учебному плану:	Б1.Ч.09
Трудоемкость в зачетных единицах:	7 семестр - 4;
Часов (всего) по учебному плану:	144 часа
Лекции	7 семестр - 20 часов;
Практические занятия	7 семестр - 20 часов;
Лабораторные работы	не предусмотрено учебным планом
Консультации	7 семестр - 2 часа;
Самостоятельная работа	7 семестр - 101,5 часа;
в том числе на КП/КР	не предусмотрено учебным планом
Иная контактная работа	проводится в рамках часов аудиторных занятий
включая:	
Тестирование	
Контрольная работа	
Промежуточная аттестация:	
Экзамен	7 семестр - 0,5 часа;

Москва 2025

ПРОГРАММУ СОСТАВИЛ:

Преподаватель

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Панкратова А.В.
	Идентификатор	R4ddd5d33-PankratovaAlV-dc422e7

А.В. Панкратова

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель
образовательной программы

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Курилов С.Н.
	Идентификатор	R2f2f52fe-KurilovSN-7d2d7cde

С.Н. Курилов

Заведующий выпускающей
кафедрой

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Курилов С.Н.
	Идентификатор	R2f2f52fe-KurilovSN-7d2d7cde

С.Н. Курилов

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины: Развитие креативного мышления. Создание креативной и дизайн концепции под конкретную ивент задачу, понимание нужд клиента и владение передовыми инструментами, необходимыми для успешной карьеры и для развития креатива в ивент индустрии в нашей стране..

Задачи дисциплины

- понимать суть работы креатора, как с агентской, так и клиентской стороны;
- овладение студентами рабочих приемов разработки и создания сайтов различного направления;
- понимать структуру и правила организации креативных ивентов, на примере реальных ивентов последних лет;
- создание уникального продукта, привлекающего внимание пользователя к размещенной информации.

Формируемые у обучающегося **компетенции** и запланированные **результаты обучения** по дисциплине, соотнесенные с **индикаторами достижения компетенций**:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения
пк-1 Способен разрабатывать и выбирать оптимальную PR-стратегию и организовывать комплексные мероприятия в рамках ее реализации	ИД-2 _{пк-1} Демонстрирует способности выбирать оптимальную PR-стратегию	знать: - основные принципы креативного мышления, владеет основными креативными механиками и понимает их назначение. уметь: - использовать шрифты и графические элементы в проектной работе; применять современную шрифтовую культуру.
пк-1 Способен разрабатывать и выбирать оптимальную PR-стратегию и организовывать комплексные мероприятия в рамках ее реализации	ИД-3 _{пк-1} Демонстрирует организаторские способности по проведению мероприятий в рамках коммуникационных кампаний	знать: - способы размещения сайтов в сети Интернет. уметь: - создавать брифы, продающие презентации со своими креативными концепциями, а также эффективно презентует и защищает их.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВО

Дисциплина относится к основной профессиональной образовательной программе Медиа коммуникации и дизайн в рекламе (далее – ОПОП), направления подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, уровень образования: высшее образование - бакалавриат.

Базируется на уровне среднего общего образования.

Результаты обучения, полученные при освоении дисциплины, необходимы при выполнении выпускной квалификационной работы.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа.

№ п/п	Разделы/темы дисциплины/формы промежуточной аттестации	Всего часов на раздел	Семестр	Распределение трудоемкости раздела (в часах) по видам учебной работы										Содержание самостоятельной работы/ методические указания
				Контактная работа							СР			
				Лек	Лаб	Пр	Консультация		ИКР		ПА	Работа в семестре	Подготовка к аттестации /контроль	
КПР	ГК	ИККП	ТК											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Введение в "Ивент-дизайн"	24	7	4	-	4	-	-	-	-	-	16	-	<u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Основные понятия web-дизайна. Технологии web-дизайна. Принципы компоновки и алгоритм создания web- сайта. Графические изображения. Особенности веб-графики. Структура html документа. Использование шаблонов" <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [1], 5-89
1.1	Основные понятия, технологии Ивент-дизайна	12		2	-	2	-	-	-	-	-	8	-	
1.2	Дизайн-проектирование	12		2	-	2	-	-	-	-	-	8	-	
2	Креатив. Цветовые спецификации. Графические элементы. Ввод текстовой информации. Создание Web-узла с помощью мастера (редактор Front Page). Использование графических изображений. Создание и использование форм Web-серверы	26		5	-	5	-	-	-	-	-	-	16	-
2.1	Цветовые спецификации.	12		2	-	2	-	-	-	-	-	8	-	

	Графические элементы. Ввод текстовой информации												
2.2	Создание Web-узла с помощью мастера (редактор Front Page). Использование графических изображений. Создание и использование форм Web-серверы	14	3	-	3	-	-	-	-	-	8	-	
3	Теория и методология ивент-дизайна	28	6	-	6	-	-	-	-	-	16	-	<u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Свободно позиционируемые элементы. Использование Web-анимации. Способы размещения сайтов в сети Интернет" <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [2], 5-123
3.1	Методология дизайн-проектирования С.К. Саркисова	14	3	-	3	-	-	-	-	-	8	-	
3.2	Методология дизайн-проектирования В.Н. Ткачева: этапы становления дизайн-проекта.	14	3	-	3	-	-	-	-	-	8	-	
4	Креативный ивент под задачу бизнеса	30	5	-	5	-	-	-	-	-	20	-	<u>Изучение материалов литературных источников:</u> [2], 124-345
4.1	Основы создания продающих презентаций своих креативных концепций	16	3	-	3	-	-	-	-	-	10	-	
4.2	Особенности проведения креативных ивент-мероприятий от “а до я”	14	2	-	2	-	-	-	-	-	10	-	
	Экзамен	36.0	-	-	-	-	2	-	-	0.5	-	33.5	
	Всего за семестр	144.0	20	-	20	-	2	-	-	0.5	68	33.5	
	Итого за семестр	144.0	20	-	20	2		-		0.5	101.5		

Примечание: Лек – лекции; Лаб – лабораторные работы; Пр – практические занятия; КПр – аудиторные консультации по курсовым проектам/работам; ИККП – индивидуальные консультации по курсовым проектам/работам; ГК- групповые консультации по разделам дисциплины; СР – самостоятельная работа студента; ИКР – иная контактная работа; ТК – текущий контроль; ПА – промежуточная аттестация

3.2 Краткое содержание разделов

1. Введение в "Ивент-дизайн"

1.1. Основные понятия, технологии Ивент-дизайна

Основные понятия Ивент-дизайна. Определения Ивент-дизайна. Логическая и физическая структура сайта. Особенности верстки документов сайта. Введение в теорию и методологию ивент-проектирования. Понятия "ивент" и "дизайн". Этимология, происхождение, использование и эволюция термина. Понятия "ивент", "методология", "метод", "теория"..

1.2. Дизайн-проектирование

Методы исследования. Роль озарения и интуиции в работе ивент-дизайнера. Авторство в современном дизайн-проектировании в области ивент-дизайна..

2. Креатив. Цветовые спецификации. Графические элементы. Ввод текстовой информации. Создание Web-узла с помощью мастера (редактор Front Page). Использование графических изображений. Создание и использование форм Web-серверы

2.1. Цветовые спецификации. Графические элементы. Ввод текстовой информации

Формат RGB. Символьная нотация. Горизонтальные линии. Рисунки. Абзацы. Управление переводом строки. Заголовки. Списки. Форматирование текста.

2.2. Создание Web-узла с помощью мастера (редактор Front Page). Использование графических изображений. Создание и использование форм Web-серверы

Визуальные редакторы для разработчиков WEB. Microsoft Front Page. Ulead GIF Animator - редактор для анимационных изображений. CMS - система управления Web-контентом.

3. Теория и методология ивент-дизайна

3.1. Методология дизайн-проектирования С.К. Саркисова

Введение в свободно позиционируемые элементы. Как создается свободно позиционируемый элемент. Web-сценарии. Основные принципы анимации. Анимация — подход Dreamweaver. Методология дизайн-проектирования В.Н. Ткачева: специфика коммуникации дизайнера и заказчика. Методы выхода из тупиковых ситуаций (конвергенция и трансформация проектной задачи, формулировка проектной задачи).

3.2. Методология дизайн-проектирования В.Н. Ткачева: этапы становления дизайн-проекта.

Базовые понятия и термины. Домены второго и третьего уровня. Хостинг-площадка. WEB-сервера, назначение, принципы организации. Файловые сервера. Пересылка и получение файлов. Регистрация ресурса и дальнейший промоушен Web-страниц и сайтов. Специфика дизайна в сравнении с искусством, наукой, техническими дисциплинами..

4. Креативный ивент под задачу бизнеса

4.1. Основы создания продающих презентаций своих креативных концепций

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

4.2. Особенности проведения креативных ивент-мероприятий от “а до я”

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

3.3. Темы практических занятий

1. Цветовые спецификации. Графические элементы. Ввод текстовой информации.;
2. Основы создания продающих презентаций своих креативных концепций;
3. Дизайн-проектирование;
4. Основные понятия, технологии Ивент-дизайна.

3.4. Темы лабораторных работ

не предусмотрено

3.5 Консультации

Групповые консультации по разделам дисциплины (ГК)

1. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Основные понятия web-дизайна. Технологии web-дизайна. Принципы компоновки и алгоритм создания web- сайта. Графические изображения. Особенности веб-графики. Структура html документа. Использование шаблонов"
2. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Цветовые спецификации. Графические элементы. Ввод текстовой информации. Создание Web-узла с помощью мастера (редактор Front Page). Использование графических изображений. Создание и использование форм Web-серверы"
3. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Свободно позиционируемые элементы. Использование Web-анимации. Способы размещения сайтов в сети Интернет"

3.6 Тематика курсовых проектов/курсовых работ

Курсовой проект/ работа не предусмотрены

3.7. Соответствие разделов дисциплины и формируемых в них компетенций

Запланированные результаты обучения по дисциплине (в соответствии с разделом 1)	Коды индикаторов	Номер раздела дисциплины (в соответствии с п.3.1)				Оценочное средство (тип и наименование)
		1	2	3	4	
Знать:						
основные принципы креативного мышления, владеет основными креативными механиками и понимает их назначение	ИД-2 _{пк-1}	+				Тестирование/Введение в "Ивент-дизайн"
способы размещения сайтов в сети Интернет	ИД-3 _{пк-1}			+		Тестирование/Теория и методология ивент-дизайна
Уметь:						
использовать шрифты и графические элементы в проектной работе; применять современную шрифтовую культуру	ИД-2 _{пк-1}		+			Контрольная работа/Креатив. Цветовые спецификации. Графические элементы.
создавать брифы, продающие презентации со своими креативными концепциями, а также эффективно презентует и защищает их	ИД-3 _{пк-1}				+	Контрольная работа/Креативный ивент под задачу бизнеса

4. КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ)

4.1. Текущий контроль успеваемости

7 семестр

Форма реализации: Компьютерное задание

1. Введение в "Ивент-дизайн" (Тестирование)
2. Теория и методология ивент-дизайна (Тестирование)

Форма реализации: Письменная работа

1. Креатив. Цветовые спецификации. Графические элементы. (Контрольная работа)
2. Креативный ивент под задачу бизнеса (Контрольная работа)

Балльно-рейтинговая структура дисциплины является приложением А.

4.2 Промежуточная аттестация по дисциплине

Экзамен (Семестр №7)

Оценка определяется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе для студентов НИУ «МЭИ» на основании семестровой и аттестационной составляющих

В диплом выставляется оценка за 7 семестр.

Примечание: Оценочные материалы по дисциплине приведены в фонде оценочных материалов ОПОП.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Печатные и электронные издания:

1. Грибов, Д. Е. Macromedia Flash 4. Интерактивная веб-анимация / Д. Е. Грибов . – М. : ДМК, 2000 . – 672 с. – (Для дизайнеров) . - ISBN 5-89818-045-1 .;
2. Панфилов К.- "Создание веб-сайта от замысла до реализации", Издательство: "ДМК Пресс", Москва, 2009 - (440 с.)
http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1072.

5.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

1. СДО "Прометей";
2. Office / Российский пакет офисных программ;
3. Windows / Операционная система семейства Linux;
4. Видеоконференции (Майнд, Сберджаз, ВК и др).

5.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:

1. ЭБС Лань - <https://e.lanbook.com/>
2. ЭБС "Университетская библиотека онлайн" - http://biblioclub.ru/index.php?page=main_ub_red
3. Научная электронная библиотека - <https://elibrary.ru/>
4. Электронная библиотека МЭИ (ЭБ МЭИ) - <http://elib.mpei.ru/login.php>
5. Портал открытых данных Российской Федерации - <https://data.gov.ru>

6. База открытых данных Министерства труда и социальной защиты РФ - <https://rosmintrud.ru/opendata>
7. База открытых данных профессиональных стандартов Министерства труда и социальной защиты РФ - <http://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/>
8. База открытых данных Министерства экономического развития РФ - <http://www.economy.gov.ru>
9. База открытых данных Росфинмониторинга - <http://www.fedsfm.ru/opendata>
10. Электронная открытая база данных "Polpred.com Обзор СМИ" - <https://www.polpred.com>

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тип помещения	Номер аудитории, наименование	Оснащение
Учебные аудитории для проведения лекционных занятий и текущего контроля	М-914, Учебная аудитория	парта, стол преподавателя, стул, доска меловая, компьютерная сеть с выходом в Интернет
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Учебные аудитории для проведения практических занятий, КР и КП	М-914, Учебная аудитория	парта, стол преподавателя, стул, доска меловая, компьютерная сеть с выходом в Интернет
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Учебные аудитории для проведения промежуточной аттестации	М-914, Учебная аудитория	парта, стол преподавателя, стул, доска меловая, компьютерная сеть с выходом в Интернет
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Помещения для самостоятельной работы	НТБ-303, Лекционная аудитория	стол компьютерный, стул, стол письменный, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный, принтер, кондиционер
Помещения для консультирования	М-909, Помещение кафедры «РСиЛ»	кресло рабочее, рабочее место сотрудника, стол, стол для работы с документами, стул, шкаф, шкаф для документов, шкаф для одежды, тумба, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный, принтер, стенд информационный
Помещения для хранения оборудования и учебного инвентаря	М-901а, Архивное помещение ГПИ	кресло рабочее, стеллаж для хранения книг, стул, инвентарь учебный, книги, учебники, пособия, архивные документы

БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Креатив и дизайн в ивент-индустрии

(название дисциплины)

7 семестр

Перечень контрольных мероприятий текущего контроля успеваемости по дисциплине:

КМ-1 Введение в "Ивент-дизайн" (Тестирование)

КМ-2 Креатив. Цветовые спецификации. Графические элементы. (Контрольная работа)

КМ-3 Теория и методология ивент-дизайна (Тестирование)

КМ-4 Креативный ивент под задачу бизнеса (Контрольная работа)

Вид промежуточной аттестации – Экзамен.

Номер раздела	Раздел дисциплины	Индекс КМ:	КМ-1	КМ-2	КМ-3	КМ-4
		Неделя КМ:	4	8	12	16
1	Введение в "Ивент-дизайн"					
1.1	Основные понятия, технологии Ивент-дизайна		+			
1.2	Дизайн-проектирование		+			
2	Креатив. Цветовые спецификации. Графические элементы. Ввод текстовой информации. Создание Web-узла с помощью мастера (редактор Front Page). Использование графических изображений. Создание и использование форм Web-серверы					
2.1	Цветовые спецификации. Графические элементы. Ввод текстовой информации			+		
2.2	Создание Web-узла с помощью мастера (редактор Front Page). Использование графических изображений. Создание и использование форм Web-серверы			+		
3	Теория и методология ивент-дизайна					
3.1	Методология дизайн-проектирования С.К. Саркисова				+	
3.2	Методология дизайн-проектирования В.Н. Ткачева: этапы становления дизайн-проекта.				+	
4	Креативный ивент под задачу бизнеса					
4.1	Основы создания продающих презентаций своих креативных концепций					+
4.2	Особенности проведения креативных ивент-мероприятий от "а до я"					+
Вес КМ, %:			25	25	25	25