

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНФОСФЕРА»

Утверждена приказом
АНО ДПО «Инфосфера»
от 31.08.2020 № 31.08.1-ОД

Рассмотрена и утверждена
на научно-методическом совете
ЦПП ИПС от 28.08.2020 № 11

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Брендинг и бренд-дизайн в диджитал»

Направленность: техническая/художественная

Срок реализации программы: 2 месяца
Объем программы: 24 академических часа
Обучающиеся: от 18 лет

Разработал: преподаватель ИПС
АНО ДПО «Инфосфера»
Васильева А.Н.

Йошкар-Ола, 2020

Пояснительная записка

О программе:

Здесь вы тренируетесь создавать дизайн рекламных материалов, соцсетей и сайтов в едином фирменном стиле с характером и с отражением ценностей бренда.

Что делаем на курсе:

1. Разрабатываем четыре проекта по брендингу для заказчиков с готовыми брифами: сайт, мобильное приложение, соцсеть, презентация;
2. Анализируем аудиторию, конкурентов, рынок с целью найти инсайты и ценности для создания уникальной графики;
3. Презентуем концепцию брендинга и собираем обратную связь для развития решения.

О брендинге и бренд-дизайне:

Бренд-дизайнер разрабатывает визуальные стратегии брендов, сайтов, страниц в соцсетях, медиапроектов и рекламных кампаний. Этот специалист в равной степени владеет инструментами дизайна, инструментами прояснения бизнес-задач и портрета целевой аудитории.

Категории обучающихся:

Возраст и образование: Слушателями курса могут быть лица от 18 лет, имеющие начальное, среднее или высшее профессиональное образование, а также выпускники общеобразовательных школ.

Начинающие графические и веб-дизайнеры: вы научитесь разрабатывать комплексную визуальную стратегию и гайдлайны для любого проекта и работать с такими форматами как инфографика и спецпроекты. Поймёте общие принципы работы над бренд-стратегией, анализом конкурентов и целевой аудиторией и сможете на практике почувствовать, что такое работа в команде плечом к плечу с арт-директором.

Интернет-маркетологи, SMM-специалисты: вы научитесь правильно ставить задачи дизайнерам и получать визуальные решения, максимально заточенные под бизнес-задачи и аудиторию проекта. Сможете использовать знания о коммуникационной стратегии в работе для поиска бренд-решений, увеличения узнаваемости бренда и повышения его прибыльности.

Владельцы малого и среднего бизнеса: Поймёте общие принципы разработки бренда, узнаете основные шаги его создания, сможете правильно ставить задачи подрядчикам и контролировать их работу.

Цель программы:

Натренировать создавать дизайн рекламных материалов, соцсетей и сайтов в едином фирменном стиле с характером и с отражением ценностей бренда.

Требования к начальному уровню подготовки обучающихся

Чтобы начать курс нужны базовые навыки работы с компьютером:

- Уверенно работать с браузером — искать информацию и регистрироваться на веб-ресурсах
- Уметь создавать и вносить информацию в программы Word/Excel или Google Doc / Google Sheets
- Включать компьютер, печатать на клавиатуре, запускать программы\

Опыт работы в одной из сфер дизайна: графический дизайн, веб-дизайна или дизайн интерфейсов:

- Дизайн рекламы
- Оформление сообществ в социальных сетях
- Дизайн сайтов
- Дизайн мобильных приложений

Формы занятий:

- Занятия проходят в формате: лекция + практика
- Курс сопровождается дистанционно: группа в социальной сети, онлайн-чат с преподавателем
- К каждому занятию нужно выполнить домашнее задание
- Для подготовки к занятию обучающимся выдают материалы на дом

Формы промежуточной аттестации:

- Защита домашних заданий преподавателю

Итоговая аттестация

Предполагает защиту проекта (приложение 2). При прохождении итоговой аттестации выдается документ, представленный в приложении 3.

Планируемые результаты освоения программы

Планируемые личностные результаты

- Понимание потребностей других людей и умение поставить себя на их место
- Установка на поиск способов решения задач
- Критическое мышление

Планируемые метапредметные результаты

- Работа в команде
- Системный подход к работе
- Самостоятельность в работе над проектом
- Готовность формулировать и тестировать гипотезы
- Использовать техники дизайн-мышления для решения сложных задач

Планируемые предметные результаты

- Научится отличать качественный фирменный стиль от некачественного
- Научится применять алгоритм поиска визуальной концепции

- Научится применять на практике процесс бренд-дизайна в диджитал проектах
- Разрабатывать комплексные проекты по бренд-дизайну в диджитал под руководством арт-директора

Содержание программы

Тема 1. Генератор метафор и создание уникальной графики

Знаки и символы в рекламе. Метафора бренда. Подходы к выбору графической фразы. Визуальный сторителлинг. Интонация, настроение и образ как инструменты визуального языка.

Тема 2. Отражение ценностей и характера бренда в визуальных образах

Бренд как персонаж. Вкусы бренда. Доска настроений. Связь характера, ценностей с уникальной графикой. Выход на вымышленную вселенную.

Тема 3. Исследование аудитории и анализ рынка

Интервью с потребителем. Связь потребителей с вымышленной вселенной. Острова конкурентов и курс бренда. Целевая аудитория: сегментация 5W и архетипы. Технология JTBD как инструмент для анализа аудитории. Коммуникационная стратегия бренда в диджитал

Тема 4. Разработка визуальной коммуникации бренда и фирменный стиль

Графические и шрифтовые константы – рифмы как основа визуальной идентификации. Работа с интонацией — приемы и точная настройка коммуникации. Единство коммуникации в разных каналах и носителях. Сборка целостной системы

Тема 5. Дизайн с характером и в едином стиле сайтов, мобильных и веб-приложений, аккаунтов в соцсетях и рекламы

Развитие графической системы в различных каналах. Уникальная графика с характером и ценностями. Вселенная бренда. Знак и Логотип. Фирменный стиль. Этапы презентации. Рабочие техники в презентации

Тема 6. Презентация бренд-концепции

Подача идеи. Этапы продажи идеи. Визуальная часть презентации. Выступление перед аудиторией и сбор обратной связи

Тема 7. Культурные тренды и веяния в брендинге

Жизненный цикл бренда. Эволюция брендов. Тренды и бренды.

Тема 8. Система брендинга в диджитал проектах. Итоговая аттестация.

Тематическое планирование

№	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Лек-ции	Практ. занятия	
1	Генератор метафор и создание уникальной графики	3	1	2	Домашнее задание
2	Отражение ценностей и характера бренда в визуальных образах	3	1	2	Домашнее задание
3	Исследование аудитории и анализ рынка	3	1	2	Домашнее задание
4	Разработка визуальной коммуникации бренда и фирменный стиль	3	1	2	Домашнее задание
5	Дизайн с характером и в едином стиле сайтов, мобильных и веб-приложений, аккаунтов в соцсетях и рекламы	3	1	2	Домашнее задание
6	Презентация бренд-концепции	3	1	2	Домашнее задание
7	Культурные тренды и веяния в брендинге	3	1	2	Домашнее задание
8	Система брендинга в диджитал проектах. Итоговая аттестация	3		3	Представление проекта
	Итого	24	7	17	

Организационно-педагогические условия реализации программы

Реализация программы обеспечена следующим оборудованием: столы; стулья; рабочие компьютеры; компьютер педагога; мультимедийный проектор; экран для проектора; магнитная доска для учебной аудитории; выход в Интернет. Состав группы 6-10 человек.

Теоретический материал подробно изучается на лекциях. Дополнительное изучение материала осуществляется за счет самостоятельного изучения материалов, предоставляемых преподавателем. Источниками материала для изучения являются методические пособия, техническая литература, профессиональные ресурсы Интернет.

Закрепление теоретического материала осуществляется при проведении лабораторных на компьютерах, выполнения проблемно-ориентированных, поисковых, творческих заданий.

В процессе обучения возможно использование следующих тактических технологий: лекция классическая, лекция проблемная, лекция-визуализация, лекция-диалог, аудиторно-практическое занятие классическое, практикум-лабораторная работа, самообучение.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

Маргарет Марк: Герой и бунтарь. Создание бренда с помощью архетипов	https://www.labirint.ru/books/87547/
Тотальная упаковка	https://www.ozon.ru/context/detail/id/140832037/
Эмоциональный веб-дизайн	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/book-apart/emotional-web-design/
Одностраничный маркетинговый план. Как найти новых клиентов, заработать больше денег и выделиться из толпы	https://www.ozon.ru/context/detail/id/140128630/
Предсказуемая иррациональность. Скрытые силы, определяющие наши решения	https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/sse/predictablyirrational/
Продавец обуви. История компании Nike, рассказанная ее основателем	https://www.litres.ru/fil-nayt/prodavec-obuvi-istoriya-kompanii-nike-rasskazannaya-ee-osnovatelem/
Культурный код. Как мы живем, что покупаем и почему	https://www.ozon.ru/context/detail/id/146016150/
От хорошего к великому. Почему одни компании совершают прорыв, а другие нет...	https://www.ozon.ru/context/detail/id/19544092/

Приложение № 1. Сроки и режим занятий

Планируемые сроки занятий

№ п/п	Часов по видам работ				Итого часов
	Тема	Лекции	Практ. занятия	Итоговый контроль	
1 неделя	Генератор метафор и создание уникальной графики	1	2		3
2 неделя	Отражение ценностей и характера бренда в визуальных образах	1	2		3
3 неделя	Исследование аудитории и анализ рынка	1	2		3
4 неделя	Разработка визуальной коммуникации бренда и фирменный стиль	1	2		3
5 неделя	Дизайн с характером и в едином стиле сайтов, мобильных и веб-приложений, аккаунтов в соцсетях и рекламы	1	2		3
6 неделя	Презентация бренд-концепции	1	2		3
7 неделя	Культурные тренды и веяния в брендинге	1	2		3
8 неделя	Система брендинга в диджитал проектах. Итоговая аттестация		2	1	3
Итого		7	17	1	24

Режим занятий: ак. час – 45 минут, перерыв 10-15 минут, одно занятие 3 ак. часа

Приложение № 2. Демонстрационный вариант итоговой работы

В итоге курса учащиеся разработают:

1. Уникальная графика для мобильного приложения для клиента по готовому брифу;
2. Уникальная графика для оформления сообщества в соцсети (шапка, аватар, баннеры) для конкретного типа аудитории;
3. Уникальная графика для сайта, которая отражает характер и ценности команды и продукта
4. Презентация бренд-концепции

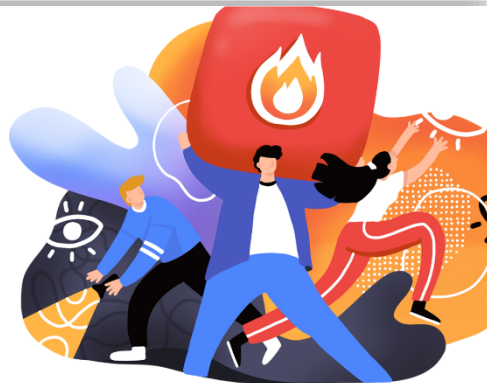
Заключительным испытанием курса будет презентация разработанного проекта. Длительность выступления 15 минут.

Приложение № 3.

По итогам обучения выдается документ следующего образца



**Институт
Программных
Систем**



СВИДЕТЕЛЬСТВО

настоящее свидетельство №0000
подтверждает, что

Фамилия
Имя Отчество

успешно освоил (а) программу обучения
«Брендинг и бренд-дизайн в диджитал»
в объеме 24 академических часа

Директор АНО ДПО «Инфосфера»

Ю.В. Усков

Руководитель ЦПП ИПС

А.И. Козлов



г. Йошкар-Ола

«__» _____ 20__ г.

Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования «Инфосфера»
Центр профессиональной подготовки Институт Программных Систем