Управление образования администрации Плесецкого муниципального округа
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Североонежская средняя школа»
филиал дополнительного образования «Дом детского творчества»

Рассмотрено на заседании педсовета МБОУ «Североонежская школа»» протокол №4 от 29 мая 2025 года	Утверждено приказом директора школы О.Е.Кулаковой от 29 мая 2025 года № 432 ОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«От идеи до воплощения»

Срок реализации 18 дней
Возраст обучающихся 7-11 лет.

Автор-составитель:

Морозова Елена Викторовна,
педагог дополнительного образования.

Североонежск 2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Графический дизайн «От идеи до воплощения» (далее Программа) разработана для учащихся средней и старшей школы с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса среди учащихся школы.

Дополнительные образовательные программы, в том числе и в образовательной области информационных технологий, дополняют и развивают возможности базовых и профильных курсов в удовлетворении разнообразных образовательных потребностей учащихся. Эти программы прямо связаны с выбором каждым школьником того содержания образования, которое отражает его интересы, как в настоящий момент, так и в связи с последующими жизненными планами.

Именно к программам такого типа относится программа графический дизайн «От идеи до воплощения», которая создавалась для повышения интереса обучающихся к информационным технологиям, графическому дизайну, и привития навыков, которые могут пригодиться им в дальнейшей профессиональной карьере.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и любой человек, которого заинтересовала данная сфера. На каждом современном предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в интернете или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные работы с графическими программами, а также их оформление.

На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Актуальность программы графический дизайн «От идеи до воплощения» заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся и расширения имеющихся знаний и умений школьников 6-10 классов по информатике и информационно-коммуникационным технологиям.

Изучение данной программы дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной и растровой графики.

2. Цель и задачи программы

Цель программы -овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

Задачи программы:

Обучающие:

• познакомить с основами графического дизайна и художественным искусством;

• сформировать у детей навыки работы на компьютере в графических редакторах;

• научить создавать, демонстрировать и защищать свои проекты в электронных презентациях;

Развивающие:

• сформировать черты личности, обеспечивающие успешную адаптацию в социуме: любознательность, инициативность, самостоятельность, креативность;

• формировать эстетические потребности, ценности и чувства прекрасного;

• сформировать начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.

- воспитательные:

• формировать ответственное отношение к обучению, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию, выбору профессий;

• создать условия для самовыражения и самореализации, позволяющие ребенку испытать чувство собственной значимости и заслужить одобрение, признание окружающих;

• удовлетворить потребности детей в общении, в совместной деятельности для реализации возрастных интересов.

Отличительные особенности данной программы заключаются в том, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики; профессиональная ориентация.

Направленность программы данной программы изучение графического дизайна с помощью векторного и растрового графических редакторов AdobeIllustrator и AdobePhotoshop.

Новизна программы заключается в использовании новых инновационных технологий и применении их на практике, поиск нестандартных решений в области графического дизайна.

Педагогическая целесообразность программы заключается в раскрытии своих индивидуальных возможностях и творческих способностях, применяя различные приемы и техники графического дизайна, развивать свою творческую личность и индивидуальность.

Возраст обучающихсяПрограмма графический дизайн «От идеи до воплощения» предназначена для обучающихся 11-16 лет. Специального отбора по данной программе не предусмотрено.

Основания разработки программы

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

- Федеральный закон Российской Федерации от 14.07. 2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»,

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р),

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629),

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утверждён приказом Министерства труда России от 22 сентября 2021г. № 652н),

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 года № 09-3242),

- Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 №ДГ-245/06,

- Методические рекомендации Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Институт изучения детства, семьи и

воспитания» «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной программы» (2023 год),

- Письмо министерства просвещения РФ от 19.08.2022 г. «Об адаптированных дополнительных общеразвивающих программах»,

- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4. 3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28),

- Устав муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения "Североонежская средняя школа».

3. Основные формы и методы

Формы проведения занятий

Лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Методы обучения

Наглядные методы: демонстрация, показ видеоуроков, изучение иллюстраций, развитие насмотренности, показ педагогом использования приемов.

Практические методы: показ использования инструментов, упаржнения, творческие задания, эксперименты.

Словесные методы: беседа, объяснение и обсуждение нового материала.

Формы и режим занятий

Форма обучения – очная, групповая. Программа рассчитана на 18 дней обучения. Занятия проводятся 5 раз в неделю.

В группы для обучения специального отбора не производится. Принимаются все желающие 11-16 лет, проявляющие интерес к компьютеру,

как объекту познания. Формировать группы желательно из учащихся близкого возраста, чтобы оптимально выбрать методы и приёмы обучения.

Количество учащихся в группе должно быть таким же, как количество компьютеров в компьютерном классе, чтобы каждый ученик мог работать за отдельным компьютером.

4. Планируемые результаты освоения образовательной программы

Основным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности учащегося.

Данный раздел включает требования к учебному материалу, который усваивается и воспроизводится учащимися. Обучающиеся должны понимать смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей.

Учащиеся должны знать/понимать:

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение и возможности программ векторной и растровой графики;
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- устройства ввода и вывода изображений;
- способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации
- единицы измерения физического размера изображения;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.

- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;
- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения;
- режимы работы с выделенными областями;
- особенности создания компьютерного коллажа;
- сущность и специфику слоя, фонового слоя; особенности формирования многослойных изображений;
- особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе; назначение и виды спецэффектов; назначение и виды фильтров.

Данный раздел включает требования, основанных на более сложных видах деятельности, в том числе творческой: создавать информационные объекты, оперировать ими, оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов, приводить примеры практического использования полученных знаний. Применять средства информационных технологий для выполнения практических задач.

Учащиеся должны уметь:

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;

- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра;
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, отсекать части изображения.
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- применять различные возможности AdobePhotoshop для восстановления старых или испорченных фотографий;
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
- применять возможности программы AdobePhotoshop для создания сложных фотоколлажей;
- использовать возможности AdobePhotoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

5. Оценочные материалы, формирующие системы оценивания

Контроль уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий, например, создание тематической открытки, афиша для предстоящего мероприятия и др,

а также тестирование на предмет освоения базовых знаний работы в программах. Приложение № 1.

6. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Всего дней	Распределение часов по неделям		
			В том числе		Форма контроля
			Теория	Практические занятия	
1.	**Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator.**	6	1	5	Практическая работа, наблюдение, тестирование обучающихся.
2.	**Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.**	6	-	6	Практическая работа, презентация проекта.
3.	**Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.**	6	1	5	Практическая работа, наблюдение.
	Итого:	**18**	**2**	**16**	

7. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование и содержание разделов	Количество дней		
		Всего	Теории	Практики
	Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator.	**6**	**1**	**5**
1	Введение. Интерфейс программы AdobeIllustrator. Знакомство с рабочей областью.	1	-	1
2	Построение примитивов (прямоугольник, эллипс и др.). Работа с обводками.	1	-	1
3	Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов.	1	-	1
4	Инструменты создания форм. Перо, Кривизна, Карандаш, Прямое выделение, Сглаживание.	1	-	1
5	Создание фигуры ваза, снежинка, якорь, часы. Создание паттерна.	1	-	1
6	Цветоведение.	1	1	-
	Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.	**6**	**-**	**6**
7	Разработка стратегии бренда.	1	-	1
8	Фирменный стиль. Айдентика.	1	-	1
9	Логотип. Поиск решений. Сбор информации для создания.	1	-	1
10	Фирменный стиль.	1	-	1
11	Носители фирменного стиля. Типографика, Цветовое решение, Стилеобразующие элементы.	1	-	1
12	Создание фирменного стиля.	1	-	1

	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.	**6**	**1**	**5**
13	Введение. Интерфейс программы AdobePhotoshop. Знакомство с рабочей областью.	1	1	-
14	Изучение панели инструментов. Знакомство с панелью Опций.	1	-	1
15	Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость и контраст, цветовой баланс, цветовой тон и насыщенность.	1	-	1
16	Работа с заливками. Однородные заливки, градиентные заливки. Изучение группы инструментов: Размытие, резкость, Искажение.	1	-	1
17	Работа с инструментом Текст. Текстовый слой. Стилизация текста.	1	-	1
18	Ретушь и восстановление старинной фотографии. Инструмент «Штамп».	1	-	1

Содержание программы

Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator

Теория

- Знакомство с техникой безопасности;
- Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK, RGB;

- Изучение интерфейса векторного графического редактора AdobeIllustrator;
- Знакомство с Главным меню, меню Контрол, Панелью инструментов, рабочей областью.

Практика

- Настройка рабочего пространства редактора AdobeIllustrator;
- Обучение работе с инструментарием программы AdobeIllustrator, палитрами, настройка монтажной области;
- Работа с заливками и контурами;
- Изучение палитры Обработка контуров;
- Работа с текстом.

Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.

Практика

- Изучение создания фирменного стиля;
- Сбор информации для проекта, применение на правктике;
- Работа с носителями;
- Создание фирменного стиля.

Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.

Теория

- Изучение принципа работы с растровой графикой. Повторение цветовая модель CMYK, RGB;
- Изучение интерфейса графического редактора AdobePhotoshop;
- Знакомство с Главным меню, меню Опций, Панелью инструментов, рабочей областью.

Практика

- Настройка рабочего пространства редактора AdobePhotoshop;
- Обучение работе с инструментарием программы AdobePhotoshop, палитрами, настройка рабочей области;
- Изучение принципа работы инструментов выделения;
    - Ретушь изображений, старинных фотографий;
    - Перевод из черно-белого в цвет;
    - Работа со слоями, создание коллажей;
    - Изучение фильтров, спецэффектов и их применение приобработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др;
    - Изучение и применение эффектов наложения к цифровому изображению.

8. Календарный учебный график на 2025 учебный год

Количество учебных дней – 18

№	Тема занятия	Дата	Содержание занятия	Дни
1.	Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator.		Введение. Интерфейс программы AdobeIllustrator. Знакомство с рабочей областью. Инструктаж по ТБ.	1
2.	Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator.		Построение примитивов (прямоугольник, эллипс и др.). Работа с обводками.	1
3.	Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator.		Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов.	1
4.	Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator.		Инструменты создания форм. Перо, Кривизна, Карандаш, Прямое выделение, Сглаживание.	1
5.	Раздел I. Изучение векторного графического редактора AdobeIllustrator.		Создание фигуры ваза, снежинка, якорь, часы. Создание паттерна.	1
6.	Раздел I. Изучение векторного графического		Цветоведение.	1

	редактора AdobeIllustrator.			
7.	Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.		Разработка стратегии бренда.	1
8.	Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.		Фирменный стиль. Айдентика.	1
9.	Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.		Логотип. Поиск решений. Сбор информации для создания.	1
10.	Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.		Фирменный стиль.	1
11.	Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.		Носители фирменного стиля. Типографика, Цветовое решение, Стилеобразующие элементы.	1
12.	Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактора AdobeIllustrator при создании элементов фирменного стиля.		Создание фирменного стиля.	1
13.	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей,		Введение. Интерфейс программы AdobePhotoshop. Знакомство с рабочей областью.	1

	ретуши и др.			
14.	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.		Изучение панели инструментов. Знакомство с панелью Опций.	1
15.	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.		Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость и контраст, цветовой баланс, цветовой тон и насыщенность.	1
16.	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.		Работа с заливками. Однородные заливки, градиентные заливки. Изучение группы инструментов: Размытие, резкость, Искажение.	1
17.	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.		Работа с инструментом Текст. Текстовый слой. Стилизация текста.	1
18.	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора AdobePhotoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.		Ретушь и восстановление старинной фотографии. Инструмент «Штамп».	1
	Итог:			**18**

9. Методическое обеспечение программы

Учебно-методическое обеспечение: электронные ресурсы, авторские разработки, сборники упражнений, задач и примеров проектов.

Занятия строятся с учётом индивидуальных особенностей обучающихся, что позволяет заинтересовать, увлечь каждого ребёнка, раскрыть его творческие способности и индивидуальность.

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой формы учебной работы обучающихся:

- фронтальная форма - для изучения нового материала, информация подаётся всей группе из 6-8 человек;

- индивидуальная форма - самостоятельная работа обучающихся, педагог может направлять процесс в нужную сторону;

- групповая форма помогает педагогу сплотить группу общим делом, способствует качественному выполнению задания, для реализации проектной деятельности в малых группах (2-5 человек).

10. Материально-технические обеспечение программы

Аппаратное обеспечение:

- Графическая станция (ПК повышенной производительности);
- Компьютеры учащихся;
- Графические планшеты;
- Автоматический робот для нанесения графических изображений;
- Компьютер преподавателя;
- Компьютерные мышки;
- Канцелярия;
- Проектор;
- Интерактивная доска;
- Принтер;
- Сканер.

Программное обеспечение:

- Windows 7 и выше;
- Adobe Illustrator 2019ивыше;
- Adobe Photoshop 2019 и выше.

11. Литература

Список литературы для педагога:

1. Официальный учебный курс AdobePhotoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006

2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop,- М.: Издательский дом «Вильямс», 2006

3. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007

4. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. : Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007

5. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006

6. Официальный учебный курс «Графический дизайн с нуля до первых проектов», Томский Государственный Университет, 2023.

Список электронных источников:

1. https://www.figma.com/community
2. https://www.profydesign.ru/

Приложение № 1

Тестирование.

1. Виды компьютерной графики:

а. растровая

б. векторная

в. плоскостная

2. Распространённый формат для просмотра и печати изображения:

а. jpeg

б. xcf

в. txt

3. К каком виду компьютерной графики относится графический редактор Adobe Photoshop

а. векторная

б. растровая

4. С помощью какой функции исходный файл графического редактора AdobePhotoshopможно перевести в просмотровое изображение:

а. сохранить как

б. экспортировать как

в. заменить

5. Где можно найти затерявшейся документ:

а. через «Пуск» в поиске

б. только в локальном диске С

в. только в локальном диске D

6. Как выключать системный блок:

а. нажать на кнопку в системном блоке – power

б. через «Пуск», «завершение работы»

Итоговое тестирование

1. Цветовой режим CMYK – это:

А. Аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способкодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принятоназывать основными.

Б. субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии длястандартной триадной печати.

В. Видимый свет имеет волны разной длины, которые человеческий мозг воспринимает какопределенные цвета.

2. Цветовой режим RGB – это:

А. Аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способкодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принятоназывать основными.

Б. Субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии длястандартной триадной печати.

В. Видимый свет имеет волны разной длины, которые человеческий мозг воспринимает какопределенные цвета.

4. Логотип – это:

А. Иллюстрация к фирменному стилю.

Б. Схема-образ, действующая как посредствующее представление, или чувственное понятие,благодаря которому в режиме одновременности восприятия и мышления выявляютсязакономерности, как они существуют в природе и обществе.

В. Графический знак, эмблема или символ,используемый территориальными образованиями,коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости ираспознаваемости в социуме.

5. Фирменный стиль – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаютсяэти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирмеи отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею,ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда,целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отделмаркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развитиякомпании в целом.

5. Рекламно-графический пакет – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаютсяэти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирмеи отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею,ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. Официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда,целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развитиякомпании в целом.

6. Брендбук – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

7. Плагиат – это:

А. Умышленно совершаемое физическим лицом незаконное использование или распоряжение охраняемыми результатами чужого творческого труда, которое сопровождается доведением до других лиц ложных сведений о себе как о действительном авторе.

Б. Схема-образ, действующая как посредствующее представление, или чувственное понятие, благодаря которому в режиме одновременности восприятия и мышления выявляются закономерности, как они существуют в природе и обществе.

В. Нарушение авторского права.

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

От 1 до 2 баллов - Низкий уровень

От 3 до 5 баллов - Средний уровень

От 6 до 7 баллов - Высокий уровень.