

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 29.04.2021 14:44:46

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет управления бизнесом
Кафедра менеджмента и маркетинга



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

Б1.В.ДВ.06.01 «МЕТОДИКИ, ИНСТРУМЕНТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ БРЕНДА»

Для направления подготовки:

54.03.01 “Дизайн”

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Виды профессиональной деятельности:

Организационно-управленческая

Проектная

Профиль:

Менеджмент в дизайн-бизнесе

Форма обучения:

(очная, очно-заочная)

Москва – 2020

Разработчик (и): Филин Виталий Юрьевич, кандидат психологических наук, доцент кафедры менеджмента и маркетинга АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«04» марта 2020 г.



(подпись)

/В.Ю. Филин /

Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №1004 от 11.08.2016г.

СОГЛАСОВАНО:

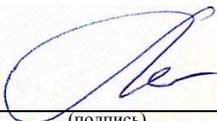
Декан ФУБ



(подпись)

/Н.Е. Козырева /

Заведующий кафедрой
разработчика РПД



(подпись)

/Е.С. Мальцева /

Протокол заседания кафедры № 7 от «06» марта 2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Методики, инструменты проектирования бренда» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе в шестом семестре по очной форме обучения и на четвертом курсе в седьмом семестре по очно-заочной форме обучения. Дисциплина «Методики, инструменты проектирования бренда» является необходимым элементом профессиональной подготовки менеджеров в сфере дизайна.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. При изучении данного курса могут использоваться знания и умения, полученные при освоении предшествующих дисциплин, таких как: «Управление проектами», «Технология разработки и защиты бизнес-проектов», «Креативные методики в дизайне».

Цель дисциплины – формирование у обучающихся системы знаний и умений в области приемов и путей дизайнерской деятельности, закономерностей проектирования и создания брендов, правил работы дизайнера.

Задачи дисциплины:

- изучение основ методологии современного дизайнерского проектирования;
- ознакомление с основными методами художественно-образного моделирования и конструирования, композиционного формообразования;
- изучение опыта применения экспериментальных и эвристических методов в процессе проектирования брендов;
- обучение практическим навыкам автоматизации процедур проектирования брендов, принятия управленческих решений в процессе проектирования брендов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», квалификация (степень) «бакалавр».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ОПК-1 Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - методы и принципы художественно-образного моделирования в процессе проектирования бренда - принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка и линейно-конструктивного построения объекта в процессе проектирования бренда <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - применять методы и принципы художественно-образного моделирования в процессе проектирования бренда - применять принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка и линейно-конструктивного построения объекта в процессе проектирования бренда <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком применения методов и принципов художественно-образного моделирования в процессе проектирования бренда - навыком применения принципов выбора техники исполнения конкретного рисунка и линейно-конструктивного построения объекта в процессе проектирования бренда
<p>ПК-4 Способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - систему требований предъявляемых к эвристическим методам проектирования брендов, способы анализа и определения возможных решений задач, поставленных к дизайн-проекту - методы анализа и определения требований к дизайн-проекту в процессе проектирования бренда <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - анализировать и определять требования к эвристическим методам проектирования брендов и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта - анализировать и определять требования к дизайн-проекту в процессе проектирования бренда, и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком определения требований эвристическим методам проектирования брендов и их анализа, синтеза набора возможных решений поставленных проектом задач - навыком анализа и определения требований к дизайн-проекту в процессе проектирования бренда,

	и синтезирования набора возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
--	-------------------------------------------------------------------------------------------

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов может проводиться в форме контрольной работы, содержащей открытые вопросы, тестовые задания и задачи по темам учебной дисциплины, подготовки студентами презентаций, в ходе проведения деловых игр, дискуссий;

- *промежуточная аттестация (ПА)* – проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.

В процессе освоения дисциплины «Методики, инструменты проектирования бренда» используются как классические методы обучения (лекция), так и различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств обучающихся и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- ситуационный анализ

Общая трудоемкость дисциплины «Методики, инструменты проектирования бренда» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 4 зачетные единицы (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	54	36
В том числе:		
Лекции	18	18
Практические занятия	36	18
Семинары	х	х
Лабораторные работы	х	х
Самостоятельная работа (всего)	63	81
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Экзамен – 6 семестр	Экзамен – 7 семестр
Трудоемкость (час.)	27	27
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	4 ЗЕТ / 144 часа	4 ЗЕТ / 144 часа

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических

часов и видов учебных занятий.

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии			Тренинг
Очная форма										
Первый этап формирования компетенции										
Тема 1. Методы дизайн-проектирования	3	10		2	3				ОПК-1 ПК-4	
Тема 2. Метод художественно-образного моделирования	3	10		4	3				ОПК-1 ПК-4	
Тема 3. Эвристические методы проектирования брендов	3	10		2	3				ОПК-1 ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						Контрольная работа/ Кейс
Второй этап формирования компетенции										
Тема 4. Методы конструирования	3	11		2	3				ОПК-1 ПК-4	
Тема 5. Экспериментальные методы проектирования брендов	3	11		2	3				ОПК-1 ПК-4	
Тема 6. Формализованные методы проектирования брендов	3	11		2	3				ОПК-1 ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						Контрольная работа/ тест
Всего:	18	63		18	18					
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	144									Экзамен, 27 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	4									
Очно-заочная форма										
Первый этап формирования компетенции										
Тема 1. Методы дизайн-проектирования	3	13		1					ОПК-1 ПК-4	
Тема 2. Метод художественно-образного моделирования	3	13		2	1				ОПК-1 ПК-4	
Тема 3. Эвристические методы проектирования брендов	3	13		2	1				ОПК-1 ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						Контрольная работа/ Кейс
Второй этап формирования компетенции										
Тема 4. Методы конструирования	3	14		1					ОПК-1 ПК-4	
Тема 5. Экспериментальные методы проектирования брендов	3	14		2	1				ОПК-1 ПК-4	
Тема 6. Формализованные методы проектирования	3	14		2	1				ОПК-1 ПК-4	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии		
брендов									
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Контрольная работа/ тест</i>
Всего:	18	81		14	4				
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	144								Экзамен, 27 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	4								

Содержание тем учебной дисциплины

Тема 1. Методы дизайн-проектирования

Методы современного дизайнерского проектирования. История методики в дизайнерском проектировании. Классификация методов по характеру организации мышления дизайнера. Методы исследования структуры проблемы и расширения смыслового контекста объекта проектирования. Методы функционального проектирования. Методы эргономического проектирования.

Тема 2. Метод художественно-образного моделирования

Моделирование в дизайне. Принципы проектного моделирования. Художественно-проектное моделирование. Художественно-образное моделирование. Инновационное и аналоговое проектирование. Композиционное (художественно-конструкторское) формообразование. Факторы композиционного формообразования. Методические приемы художественно-образного моделирования.

Тема 3. Эвристические методы проектирования брендов

Метод итераций. Метод декомпозиции. Метод контрольных вопросов. Метод синектики. Теория решения изобретательских задач. Метод морфологического анализа. Функционально-стоимостной анализ. Метод агрегатирования. Метод ассоциации. Метод «вживания в роль». Метод «мозговая атака». Метод проектно-графической деятельности. Метод структурного моделирования. Метод «дельфи».

Тема 4. Методы конструирования

Конструктивная преюбрежденность. Составление списка новых требований к конструкции и его анализ. Выявление в конструкции частей, препятствующих удовлетворению этих требований. Поиск путей по усовершенствованию данных частей или поиск вариантов для их замены. Метод стандартизации. Метод унификации. Метод базового агрегата. Метод модификации. Метод инверсии.

Тема 5. Экспериментальные методы проектирования брендов

Цели и виды экспериментальных методов. Пути получения экспериментальных данных. Условия проведения испытаний. Объем испытаний. Объекты испытаний. Процесс испытаний. Виды испытаний: в зависимости от цели, от степени соответствия реальным условиям, от ответственности назначения изделия. Планирование эксперимента. Машинный эксперимент. Мысленный эксперимент.

Тема 6. Формализованные методы проектирования брендов

Методы поиска вариантов решений. Методы автоматизации процедур проектирования брендов. Методы оптимального проектирования брендов. Задачи оптимального проектирования брендов. Методы принятия решений. Однокритериальные задачи. Задачи многокритериальной оптимизации. Выделение области компромиссов. Замена критериев ограничениями. Сведение задачи к однокритериальной.

Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1.	Тема 1. Методы дизайн-проектирования	1. История методики в дизайнерском проектировании. 2. Методы исследования структуры проблемы и расширения смыслового контекста объекта проектирования. 3. Методы функционального проектирования. 4. Методы эргономического проектирования	Ситуационный анализ
2.	Тема 2. Метод художественно-образного моделирования	1. Моделирование в дизайне. 2. Художественно-проектное моделирование. 3. Художественно-образное моделирование. 4. Композиционное формообразование	Ситуационный анализ
3.	Тема 3. Эвристические методы проектирования брендов	1. Метод итераций. 2. Метод декомпозиции. 3. Метод контрольных вопросов. 4. Метод синектики. 5. Теория решения изобретательских задач. 6. Метод морфологического анализа. 7. Функционально-стоимостной анализ. 8. Метод агрегатирования. 9. Метод ассоциации. 10. Метод «вживания в роль». 11. Метод «мозговая атака». 12. Метод проектно-графической деятельности. 13. Метод структурного моделирования. 14. Метод «дельфи».	Ситуационный анализ
4.	Тема 4. Методы конструирования	1. Метод стандартизации. 2. Метод унификации. 3. Метод базового агрегата. 4. Метод модификации. 5. Метод инверсии.	Ситуационный анализ
5.	Тема 5. Экспериментальные методы проектирования брендов	1. Цели и виды экспериментальных методов проектирования брендов. 2. Пути получения экспериментальных данных. 3. Виды испытаний: в зависимости от цели, от	Ситуационный анализ

		степени соответствия реальным условиям, от ответственности назначения изделия. 4. Планирование эксперимента.	
б.	Тема б. Формализованные методы проектирования брендов	1. Методы поиска вариантов решений. 2. Методы автоматизации процедур проектирования брендов. 3. Методы оптимального проектирования брендов. 4. Методы принятия решений.	Ситуационный анализ

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Методики, инструменты проектирования бренда», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

1. Беликова И. П. Управление проектами: краткий курс лекций. Ставрополь: Ставропольский государственный аграрный университет, 2014.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=277473&sr=1
2. Гуцин А. Н. Методы управления проектами: инфографика: учебное пособие. М., Берлин: Директ-Медиа, 2014.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=73805&sr=1
3. Тарасова О. П. Организация проектной деятельности дизайнера: учебное пособие - Оренбург: Оренбургский государственный университет, 2013.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=270309

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОПК-1, ПК-4 формируются в 6 семестре учебного года на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП) по очной форме обучения и в 7 семестре учебного года на четвертом этапе освоения ОПОП по очно-заочной форме обучения.

В рамках учебной дисциплины «Методики, инструменты проектирования бренда» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы обучающихся с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОПК-1 Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Этап 1: Темы: 1-3	методы и принципы художественно-образного моделирования в процессе проектирования бренда	применять методы и принципы художественно-образного моделирования в процессе проектирования бренда	навыком применения методов и принципов художественно-образного моделирования в процессе проектирования бренда
	Этап 2: Темы: 4-6	принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка и линейно-конструктивного построения объекта в процессе проектирования бренда	применять принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка и линейно-конструктивного построения объекта в процессе проектирования бренда	навыком применения принципов выбора техники исполнения конкретного рисунка и линейно-конструктивного построения объекта в процессе проектирования бренда

ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: Темы: 1-3	систему требований предъявляемых к эвристическим методам проектирования брендов, способы анализа и определения возможных решений задач, поставленных к дизайн-проекту	анализировать и определять требования к эвристическим методам проектирования брендов и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта	навыком определения требований эвристическим методам проектирования брендов и их анализа, синтеза набора возможных решений поставленных проектом задач
	Этап 2: Темы: 4-6	методы анализа и определения требований к дизайн-проекту в процессе проектирования бренда	анализировать и определять требования к дизайн-проекту в процессе проектирования бренда, и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	навыком анализа и определения требований к дизайн-проекту в процессе проектирования бренда, и синтеза набора возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-1, ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю) <i>(критерии и показатели определены соответствующими картами компетенций, при этом пользуются традиционной системой оценивания)</i>				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Контрольная работа в форме теста / Кейс
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Контрольная работа в форме теста
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Пример теста

1. Как называется процесс создания объемных изображений:
 - а) макетирование
 - б) проектирование
 - в) конструирование
 - г) перспективные построения

2. К какому варианту относится проект, выполненный в макете:
 - а) плоскостной вариант
 - б) объемный вариант
 - в) объемно-плоскостной
 - г) нет правильного варианта ответа

3. Назовите прием пластического моделирования объемной формы:
 - а) прорезание
 - б) штамповка
 - в) врезание
 - г) тиснение

4. Какой метод предполагает соединение отдельных частей целого в единую композицию:
 - а) стыковка
 - б) монтаж
 - в) склейка
 - г) связка

5. Какой способ формообразования влияет на изменение объемной формы:
 - а) выемка
 - б) колерование
 - в) лакирование
 - г) наклеивание

6. Какая техника позволяет выполнять комбинированные виды изображения:
 - а) граттаж
 - б) фроттаж
 - в) кракелаж
 - г) коллаж

7. Как называется метод активизации творческого мышления, когда на решение задачи отводится минимум времени и принимаются во внимание все предложенные решения:
 - а) интервью
 - б) матрица взаимодействия
 - в) морфологические карты
 - г) мозговая атака

8. Метод для исследования законов передвижения людей, отражающий это передвижение в виде графика-схемы взаимосвязей между элементами называется:

- а) морфологические карты
- б) матрица взаимодействия
- в) сеть взаимодействий
- г) трансформация системы

9. Как называется прием творческого воображения, когда образ создается посредством соединения несоединяемых в реальности качеств, свойств, частей предметов:

- а) агглютинация
- б) типизация
- в) аналогия
- г) гиперболизация

10. Как называется прием творческого воображения, когда образ создается посредством увеличения или уменьшения объекта и его частей:

- а) гиперболизация
- б) типизация
- в) агглютинация
- г) аналогия

Пример кейса

«Актуальный объект»

Описание проблемной ситуации:

Наш день состоит из множества дел. Каждое дело можно разложить на действия. Например, чтобы почистить зубы надо: включить свет в ванной комнате, войти в ванную комнату, взять в руку зубную пасту, открутить колпачок, взять в другую руку зубную щетку, нанести на щетку пасту, закрыть колпачок зубной пасты, открыть воду, намочить щетку с пастой, почистить зубы, прополоскать рот, помыть щетку, убрать щетку и пасту на место, выйти из ванной комнаты, погасить за собой свет. Каждое из этих действий можно оценить по шкале удобства. Даже в таком простом деле, как чистка зубов могут найтись свои неудобства. А значит, можно придумать как этот процесс улучшить.

Цели:

- выработка стремления к улучшению окружающей предметной среды;
- выделение несовершенств в окружающей предметной среде;
- знакомство с методами предпроектного исследования и работы с аналогами;
- применение макетирования как метода дизайн-проектирования;
- использование трехмерного моделирования как метода дизайн-проектирования

Задания:

1. Используя метод проектирования карты пользовательского опыта, обучающийся составляет карту определенного процесса из своей жизни (чистка зубов, поездка в институт, выполнение домашних заданий и т.п.). Далее описывается одна из проблем, возникающих у обучающегося в данном процессе.
2. Проводится анализ и оценка существующих решений этой проблемы. Предлагаются собственные идеи решения. Анализ оформляется в виде инфографики.
3. Исходя из найденной проблемы и анализа изученного опыта формулируется задача на проектирование объекта, помогающего решить проблему и свести негативный пользовательский опыт к нейтральному или положительному.

4. Создание макета, передающего идею проекта. Задача создать макет с применением материалов и техники макетирования наиболее эффективно отображающих проектную идею. Макет создается для проверки определенных параметров объекта (геометрических размеров, эргономики, размещения внутренних элементов и т.п.), выполняется быстро, из бумаги, картона, пенопласта, и подобных материалов. Допустима степень условности при выполнении макета, не нужно стремиться к реалистичности.
5. 3D-моделирование разрабатываемого объекта.

Оценка проводится матричным методом:

Критерии оценки	БАЛЛЫ
Ясность, четкость изложения	0-5 баллов
Аргументированность выводов	0-5 баллов
Креативность подходов	0-5 баллов
Качество выполнения заданий	0-5 баллов
Итоговая оценка	0 -20 баллов

Посткейсовое моделирование. После завершения кейса преподаватель выясняет, согласны ли студенты на самом деле с презентуемыми идеями, закрепляя навыки отстаивать свою позицию, применяя знания в области методологии проектирования брендов.

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 1 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

Тест:

- оценка «отлично» - 85-100% правильных ответов;
- оценка «хорошо» - 70-84% правильных ответов;
- оценка «удовлетворительно» - 40-69% правильных ответов;
- оценка «неудовлетворительно» - менее 39% правильных ответов.

Кейс – оценивание производится по пятибалльной шкале оценивания, основываясь на полученных баллах в кейсе.

- оценка «отлично» - 16-20 баллов;
- оценка «хорошо» - 11-15 баллов;
- оценка «удовлетворительно» - 6 - 10 баллов;
- оценка «неудовлетворительно» - менее 0-5 баллов.

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Пример теста

1. Как называется процесс создания объемных изображений:

- а) макетирование
- б) проектирование
- в) конструирование
- г) перспективные построения

2. К какому варианту относится проект, выполненный в макете:

- а) плоскостной вариант

- б) объемный вариант
- в) объемно-плоскостной
- г) нет правильного варианта ответа

3. Назовите прием пластического моделирования объемной формы:

- а) прорезание
- б) штамповка
- в) врезание
- г) тиснение

4. Какой метод предполагает соединение отдельных частей целого в единую композицию:

- а) стыковка
- б) монтаж
- в) склейка
- г) связка

5. Какой способ формообразования влияет на изменение объемной формы:

- а) выемка
- б) колерование
- в) лакирование
- г) наклеивание

6. Какая техника позволяет выполнять комбинированные виды изображения:

- а) граттаж
- б) фроттаж
- в) кракелаж
- г) коллаж

7. Как называется метод активизации творческого мышления, когда на решение задачи отводится минимум времени и принимаются во внимание все предложенные решения:

- а) интервью
- б) матрица взаимодействия
- в) морфологические карты
- г) мозговая атака

8. Метод для исследования законов передвижения людей, отражающий это передвижение в виде графика-схемы взаимосвязей между элементами в рамках проектной проблемы называется:

- а) морфологические карты
- б) матрица взаимодействия
- в) сеть взаимодействий
- г) трансформация системы

9. Как называется прием творческого воображения, когда образ создается посредством соединения несоединяемых в реальности качеств, свойств, частей предметов:

- а) агглютинация
- б) типизация
- в) аналогия
- г) гиперболизация

10. Как называется прием творческого воображения, когда образ создается посредством увеличения или уменьшения объекта и его частей:

- а) гиперболизация
- б) типизация
- в) агглютинация
- г) аналогия

11. Какой прием создания образа в визуальных коммуникациях помогает дизайнеру показывать часть изображения с целью домысливания зрителем недостающей его части:

- а) визуализация стереотипа
- б) олицетворение
- в) недосказанность
- г) метафора

12. Как называется прием создания образа в визуальных коммуникациях когда неодушевленный товар становится одушевленным и наделяется характером:

- а) визуализация стереотипа
- б) олицетворение
- в) недосказанность
- г) метафора

13. Метод исследования:

- а) направление исследования
- б) порядок проведения исследования
- в) способ проведения исследования
- г) интуиция менеджера

14. Экспертный опрос, проводимый в несколько туров с целью последовательного уточнения оценок экспертов без непосредственного контакта между ними:

- а) метод Дельфи
- б) метод коллективной генерации идей
- в) морфологический метод
- г) метод мозгового штурма

15. Метод SWOT-анализ относится к методам:

- а) «Дельфи»
- б) экспертных оценок
- в) деловым играм
- г) морфологического анализа

16. Формализованные методы основываются на:

- а) использовании опыта и интуиции
- б) описании ситуации
- в) математических методах и моделях
- г) наличии информации

17. Модель – это:

- а) представление предмета в форме, отличной от него самого
- б) описание предмета управления

- в) представление предмета в определенном масштабе
- г) изучение предмета исследования

18. К экспертным методам не относятся:

- а) метод круглого стола
- б) метод Дельфи
- в) статистические методы; (верно)
- г) метод сценариев

19. Метод равномерной оптимизации применяется, если:

- а) глобальное качество альтернативы представляет собой сумму локальных (частных) качеств
- б) необходимо провести анализ критериев
- в) отсутствуют исходные данные
- г) необходимо провести детализированный анализ проблемы

20. Метод математического программирования:

- а) не применяется для проведения расчетов управленческих решений
- б) применяется для подсчета вариантов принятия управленческих решений
- в) применяется для расчета лучшего варианта решения по критерию оптимальности принятия управленческих решений
- г) все ответы верны

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 2 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

Тест:

- оценка «отлично» - 85-100% правильных ответов;
- оценка «хорошо» - 70-84% правильных ответов;
- оценка «удовлетворительно» - 40-69% правильных ответов;
- оценка «неудовлетворительно» - менее 39% правильных ответов.

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Примерные вопросы к экзамену

1. Методы современного дизайнерского проектирования.
2. История методики в дизайнерском проектировании.
3. Классификация методов по характеру организации мышления дизайнера.
4. Методы функционального проектирования.
5. Методы эргономического проектирования.
6. Моделирование в дизайне. Принципы проектного моделирования.
7. Художественно-проектное моделирование.
8. Художественно-образное моделирование.
9. Инновационное и аналоговое проектирование.
10. Композиционное (художественно-конструкторское) формообразование.
11. Факторы композиционного формообразования.
12. Методические приемы художественно-образного моделирования.
13. Метод итераций.
14. Метод декомпозиции.

15. Метод контрольных вопросов.
16. Метод синектики.
17. Теория решения изобретательских задач.
18. Метод морфологического анализа.
19. Функционально-стоимостной анализ.
20. Метод агрегатирования.
21. Метод ассоциации.
22. Метод «вживания в роль».
23. Метод «мозговая атака».
24. Метод проектно-графической деятельности.
25. Метод структурного моделирования.
26. Метод «дельфи».
27. Конструктивная преемственность.
28. Метод стандартизации.
29. Метод унификации.
30. Метод базового агрегата.
31. Метод модификации.
32. Метод инверсии.
33. Цели и виды экспериментальных методов.
34. Пути получения экспериментальных данных.
35. Условия проведения испытаний.
36. Объем испытаний. Объекты испытаний. Процесс испытаний.
37. Виды испытаний: в зависимости от цели, от степени соответствия реальным условиям, от ответственности назначения изделия.
38. Планирование эксперимента.
39. Машинный эксперимент.
40. Мысленный эксперимент.
41. Методы автоматизации процедур проектирования.
42. Методы оптимального проектирования.
43. Методы принятия решений.
44. Однокритериальные задачи.
45. Задачи многокритериальной оптимизации.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется обучающимися в течение всего семестра, после изучения новой темы.

Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде контрольных заданий и итоговая аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются обучающиеся, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Контрольная работа проводится в учебной аудитории. Обучающиеся получают бланк заданий. Обучающемуся сообщается время, отведенное на выполнение контрольной работы, способы допустимых исправлений и другая информация.

При выполнении контрольной работы обучающимся запрещается консультироваться с однокурсниками, использовать телефон, информацию на бумажных и других носителях. По окончании работы, выполняемой в самом бланке задания, обучающийся подписывает работу и сдает ее преподавателю на проверку. Результаты работы, типичные ошибки разбираются на следующем занятии. Обучающимся сообщается оценка, которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат соответствующего факультета.

Тест - является одним из основным средством формального контроля качества обучения. Тестированием называется метод, основанный на стандартизированных заданиях, которые позволяют измерить знания, умения и навыки студента характеризующих определенный этап формирования компетенций.

Тесты построены по методике, обеспечивающей выполнение требований соответствующего федерального государственного образовательного стандарта высшего образования. Набор тестовых заданий должен соответствовать цели контроля знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы на определенном этапе их освоения. С помощью тестирования можно оценить уровень знаний студента о предметной области дисциплины и понимания основных ее положений и терминов, а так же умение и навыки студента применять полученные при освоении учебной дисциплины практические знания для решения конкретных задач. Тесты для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих различные этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы бывают следующих видов:

Закрытая форма является наиболее распространенной и предлагает несколько альтернативных ответов на поставленный вопрос. Тестовое задание, содержащее вопрос в закрытой форме, включает в себя один или несколько правильных ответов.

Закрытую форму вопросов используют также в тестах-задачах с выборочными ответами. В тестовом задании в этом случае формулируют условие задачи и все необходимые исходные данные, а в ответах представляют несколько вариантов результата решения в числовом или буквенном виде. Студент должен решить задачу и показать, какой из представленных ответов он получил.

Открытая форма. Вопрос в открытой форме представляет собой утверждение, которое необходимо дополнить. Данная форма может быть представлена в тестовом задании, например, в виде словесного текста, формулы (уравнения), чертежа (схемы), графика, в которых пропущены существенные составляющие - слова, условные обозначения, линии или изображения элементов схемы и графика. Студент должен вставить соответствующие элементы в указанные места («пропуски»).

Установление соответствия. Студенту предлагают два списка, между элементами которых следует установить соответствие.

Установление последовательности предполагает необходимость установить правильную последовательность предлагаемого списка слов, фраз, дат и т.п.

Оценка результатов тестирования предполагает использование количественной шкалы оценивания.

Кейс-метод (Case study) — это техника обучения, использующая описание реальных экономических и социальных ситуаций (от англ. case — «случай»). Под ситуацией (кейсом) понимается письменное описание какой-либо конкретной реальной ситуации. Отличительной особенностью метода case-study является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни. Цель технологии – развитие навыков анализа и критического мышления, соединение теории и практики; представление примеров принимаемых решений; демонстрация возможности различных точек зрения.

Кейс-технология позволяет более успешно по сравнению с традиционной методикой обучения развивать творческие способности обучающихся, формирует навыки выполнения сложных заданий в составе небольших групп, помогает успешно овладеть способностями анализа непредвиденной ситуации, самостоятельно разрабатывать алгоритмы принятия решения. Этот метод также способствует развитию технического мышления, формированию таких качеств, как инициативность и самостоятельность.

К кейс-технологиям относятся: метод ситуационного анализа; ситуационные задачи и упражнения; анализ конкретных ситуаций (кейс-стади); метод кейсов; метод инцидента; метод разбора деловой корреспонденции; игровое проектирование; метод ситуационно-ролевых игр.

Требования к кейсу: четкое соответствие цели, поставленной при создании; наличие соответствующего уровня трудности; актуальность на сегодняшний день; иллюстрирование типичных ситуаций; развитие аналитического мышления; провоцирование дискуссии; наличие нескольких решений. Студентам предлагается проанализировать конкретную ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные варианты решения и выбрать лучший из них. В процессе поиска решения студенты используют свой опыт и полученные знания, применяют в учебной аудитории те способы, средства и критерии анализа, которые были приобретены ими в процессе предшествующего обучения. Этапы работы с кейсом: этап введения в кейс; анализ ситуации; этап презентации; этап общей дискуссии; этап подведения итогов.

Критерии оценивания студентов: Профессиональное, грамотное решение проблемы. Новизна и неординарность решения проблемы. Краткость и четкость изложения теоретической части решения проблемы. Качество графической части оформления решения проблемы. Этика ведения дискуссии. Активность работы всех членов микрогруппы. Штрафные баллы (нарушение правил ведения дискуссии, и т.д.).

Наилучшему усвоению материала способствуют: повышение сложности кейсов, визуализация данных, наличие текстовой информации, временная последовательность материала, тщательная проработка стратегии обсуждения, установление временных рамок в зависимости от сложности кейса, создание условий для коммуникации внутри микрогрупп, возможность высказывания собственного мнения, помощь преподавателя.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины или ее части). Промежуточная аттестация в форме экзамена проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Студенты допускаются к сдаче экзамена при условии прохождения всех контрольных рубежей. Студенты заранее получают экзаменационные вопросы и задания.

Экзаменационный билет может включать в себя:

- три вопроса, из которых 2 вопроса - теоретические и 1 вопрос – задача или проблемная ситуация.
- 2 вопроса – оба из которых теоретические.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;

- правильность, способы и методы решения задачи или проблемной ситуации
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).

Основная литература:

1. Беликова И. П. Управление проектами: краткий курс лекций. Ставрополь: Ставропольский государственный аграрный университет, 2014.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=277473&sr=1
2. Гуцин А. Н. Методы управления проектами: инфографика: учебное пособие. М., Берлин: Директ-Медиа, 2014.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=73805&sr=1
3. Тарасова О. П. Организация проектной деятельности дизайнера: учебное пособие - Оренбург: Оренбургский государственный университет, 2013.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=270309

Дополнительная литература:

1. Аньшин В. М., Алешин А. В., Багратиони К. А. Управление проектами: фундаментальный курс: учебник - Москва: Издательский дом Высшей школы экономики, 2013.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=227270
2. Вылегжанина А. О. Организационный инструментарий управления проектом: учебное пособие. М., Берлин: Директ-Медиа, 2015.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=275276&sr=1
3. Вылегжанина А. О. Информационно-технологическое и программное обеспечение управления проектом: учебное пособие. М., Берлин: Директ-Медиа, 2015.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=362892&sr=1
4. Горбовцов Г. Я. Системы управления проектом: учебное пособие. М.: Евразийский открытый институт, 2011.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=93147&sr=1

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля).

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru –единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://www.pmssoft.ru> - Российский центр компетенций по управлению проектами
4. <https://psyera.ru/3728/sistema-upravleniya-proektami> - база статей и данных по управлению проектами
5. <https://uisrussia.msu.ru/> - база данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
6. <https://pmmagazine.ru/> - сайт журнала «Управление Проектами» - журнал об управлении проектами, программами и портфелями проектов
7. <http://infor-media.ru/events/55/1248/>- сайт международной конференции «Управление проектами»
8. <http://www.pmpofy.ru/> - Управление проектами. Microsoft Project. Профессионал управления проектами.
9. <http://www.pmtoday.ru/> - ресурс посвящен теме управления проектами и он помогает руководителям улучшить свои навыки

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Изучайте материал последовательно, начиная с первой темы, ибо каждая последующая может быть очень тесно связана с предыдущей. Даже если Вас интересуют конкретные проблемы или закономерности, понимание их сущности порой невозможно или же крайне затруднительно без знания предыдущего материала. В связи с этим Вам все равно придется обращаться к материалу предшествующих тем.

Внимательно, не торопясь, читайте материал одной темы. Все слова или категории, в точном значении которых Вы сомневаетесь, найдите в глоссарии, в предшествующих темах или в словаре.

Если отдельные темы модуля вам покажутся близкими с точки зрения аналогичности механизма функционирования экономических субъектов или действия теоретических законов, постарайтесь выделить основные отличия, уяснить категории и их буквенные обозначения и составьте сравнительную таблицу. Моторная и зрительная память обязательно «сработают» в дальнейшем. После того, как вы прочитали тему, запомнили основные положения и сделали необходимые записи, постарайтесь ответить на все вопросы, содержащиеся в конце параграфа. В случае, если некоторые вопросы вызывают затруднения, перечитайте текст и найдите ответ в тексте параграфа.

Подготовка к практическому занятию

Одной из традиционных форм обучения является практическое занятие. Поскольку план занятий вы получаете заранее, старайтесь во время подбирать литературу, рекомендованную вам к каждой из изучаемых тем. Просмотрев все доступные вам учебные пособия, статьи в научных журналах по соответствующей тематике и статистические сборники (если это необходимо) и Интернет-ресурсы (в т.ч. официальные

сайты министерств и ведомств) решите, какой из вопросов Вы будете готовить наиболее глубоко и в подготовке каких вопросов вы ограничитесь рамками базового учебника.

При необходимости делайте конспекты, указывая источник и номера страниц, на которые вы ссылаетесь. Для того чтобы структурировать материал, собранный вами по проблеме, составьте развернутый план выступления или структурно-логическую схему, которая поможет вам лучше запомнить материал в результате подключения зрительной памяти и логики. Обязательно прорешайте тесты и задачи, если они были заданы вам заранее. Ваше выступление станет ярче и нагляднее, если вы сделаете презентацию своего выступления в программе Power Point.

«Круглый стол»

Проведение «круглого стола» требует от обучающихся большей подготовки, чем обычное семинарское занятие. Эта форма занятий предполагает активное участие всех слушателей, знания не только обязательной учебной литературы, но и анализа статистических данных, изучения нормативно-правовых документов по исследуемой проблеме, анализа научных статей ведущих ученых России, публикуемых в научных журналах и сборниках научно-практических конференций.

При подготовке к заседанию «круглого стола» следует обратить внимание на некоторые моменты, имеющие большое значение для успешного выступления:

Не следует готовить материал сразу по всем предложенным вопросам. Достаточно выбрать один и подобрать полную и по возможности обширную информацию, необходимую для его освещения. Тщательным образом проработать дефиниции, понятия и определения для того, чтобы во время выступления исключить дополнительные вопросы, неоднозначное их понимание или толкование. Четко определить свою позицию и подготовить необходимые аргументы для ее отстаивания.

Не готовить слишком долгое или пространное выступление, так как выступление такого рода не воспринимается слушателями. Подготовленный материал следует прочитать несколько раз для того, чтобы свободно им владеть. Во время выступления не следует выходить за рамки обсуждаемой проблемы; необходимо соблюдать регламент.

Дискуссия

Дискуссия – это столкновение различных мнений и интересов, разных точек зрения по какой либо актуальной проблеме, имеющей важное значение не только для общества, но и для конкретного человека, принимающего участие в ее обсуждении. Дискуссия всегда состоит из возникающих вопросов и ответов на них, строится по принципу «вопрос-ответ». Принимая участие в дискуссии, помните некоторые важные советы:

- стремясь высказать свою точку зрения, слушайте и слышите друг друга;
- не повторяйте уже сказанное (если придерживаются той же точки зрения), а дополняйте друг друга, приводя новые аргументы в защиту своей концепции;
- четко и однозначно формулируйте вопросы;
- отвечайте на заданные вопросы подробно, но достаточно четко и конкретно;
- выступайте против точки зрения оппонента, а не против него самого;
- спорные вопросы не должны перерасти в конфликтную ситуацию

Эссе

Эссе в переводе с французского обозначает «попытка», «проба», «очерк». Это сочинение-рассуждение небольшого объема со свободной композицией, выражающее индивидуальные впечатления, соображения по конкретному вопросу, проблеме и заведомо не претендующее на полноту и исчерпывающую трактовку предмета.

Эссе включает в себя следующую структуру:

Введение - суть и обоснование выбора данной темы. При работе над введением могут помочь ответы на следующие вопросы: «Надо ли давать определения терминам, прозвучавшим в теме эссе?», «Почему тема, которую я раскрываю, является важной в настоящий момент?», «Какие понятия будут вовлечены в мои рассуждения по теме?».

Основная часть - теоретические основы выбранной проблемы и изложение основного вопроса. Данная часть предполагает развитие аргументации и анализа, а также обоснование их, исходя из имеющихся данных, других аргументов и позиций по этому вопросу. Там, где это необходимо, в качестве аналитического инструмента можно использовать графики, диаграммы и таблицы. В зависимости от поставленного вопроса анализ проводится на основе следующих категорий:

Причина — следствие, общее — особенное, форма — содержание, часть — целое, Постоянство — изменчивость. В процессе построения эссе необходимо помнить, что один параграф должен содержать только одно утверждение и соответствующее доказательство, подкрепленное графическим и иллюстративным материалом. Рекомендуется ограничить себя рассмотрением одной главной мысли.

Заключение - обобщения и аргументированные выводы по теме с указанием области ее применения и т.д. Подытоживает эссе или еще раз вносит пояснения, подкрепляет смысл и значение изложенного в основной части. Методы, рекомендуемые для составления заключения: повторение, иллюстрация, цитата, впечатляющее утверждение.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Методики, инструменты проектирования бренда» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакета графических программ Adobe.

Лицензионное программное обеспечение:

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и

промежуточной аттестации. Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Учебное помещение № I-58, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования.

Кабинет № 423 – 108,6 м²

Оборудование:

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт. Компьютер подключен к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»;
6. столы - 15 шт.;
7. стулья – 71 шт..

Лицензионное программное обеспечение:

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

Учебное помещение № I-14, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования, самостоятельной работы обучающихся. Компьютерный класс / Лаборатория информационных технологий.

Кабинет № 404 – 61,2 м²

Оборудование:

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт.;

6. персональные компьютеры - 27 шт.;

Все компьютеры подключены к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

7. столы - 14 шт.;

8. стулья – 28 шт..

Лицензионное программное обеспечение:

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);

2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;

2. Архиватор 7-Zip;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;

4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;

5. Медиаплеер VLC.