

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 08.11.2023 17:20:19

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

от « 29 »

июня

2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.16 «КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Графический дизайн»

Форма обучения:

очная

Москва 2023

Разработчик (и): Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

«22» июня 2023 г.



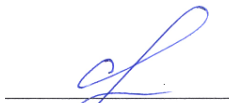
(подпись)

/И.С. Шмалько /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии



подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: всестороннее изучение и освоение креативных технологий: проектных методологий, технологий, принципов создания художественно-образных решений в графическом дизайне и т.д.

Задачи:

- исследование понятия «креативные технологии», изучение современных креативных технологий и тенденций развития проектной культуры дизайна;
- изучение и практическое освоение художественно-проектных методик создания образа; определение роли дизайна и прочих визуальных искусств в проектных работах над созданием образа и метафоры;
- изучение и практическое освоение особенностей креативных технологий в различных сферах;
- всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств креативных технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Обязательная часть.

Осваивается: 2 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-3 – способность выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ПК-2 – способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3 – способен проводить предпроектные дизайнерские исследования;

ПК-4 – способен разрабатывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием средств графического дизайна и компьютерной графики.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.1. Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p>Знать: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики Уметь: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики Владеть: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>
	<p>ОПК-3.2. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
	<p>ОПК-3.3. Выполняет поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>Знать: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека Уметь: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека Владеть: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p>ПК-2 Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p>	<p>ПК-2.2 Составляет и согласовывает утверждение с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать: типовые этапы и сроки проектного задания, профессиональную терминологию в области дизайна, законодательство РФ в области интеллектуальной собственности, нормы этики делового общения Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки, определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания Владеть: навыками формирования этапов и установления сроков, определения необходимости запросов на дополнительные данные для проектного задания</p>
<p>ПК-3 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования</p>	<p>ПК-3.1. Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать: методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования Уметь: применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований Владеть: навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-4 Способен разрабатывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием средств графического дизайна и компьютерной графики	ПК-4.3. Выполняет подготовку графических материалов и заданий на разработку отдельных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, для участников дизайн-проекта и передачи в производство	Знать: принципы эффективного взаимодействия с исполнителями дизайн-проекта, рациональной организации и распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему Уметь: выстраивать взаимоотношения с участниками дизайн-проекта; распределять обязанности по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями и организовывать их деятельность; подготовить графический материал для передачи в производство Владеть: навыками выстраивания взаимоотношений с участниками дизайн-проекта; распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями; подготовки графического материала для передачи в производство

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Креативные технологии» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 2 з.е. / 72 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	36
<i>в том числе:</i>	
Лекции	18
Практические занятия	18
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	36
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет с оценкой
Трудоемкость (час.)	-
Общая трудоемкость з.е. / часов	2 з.е. / 72 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Понятие креативные технологии. Методика Mind mapping (ментальных карт)	3	3	-	6
2	Креатив в дизайне. Метод фокальных объектов как метод поиска новых идей	3	3	-	6
3	Организация творческого процесса. Метод дизайн-мышления	3	3	-	6
4	Концепция мозгового штурма: виды, правила, особенности. Влияние обмена идеями на креативность субъекта	3	3	-	6
5	Роль метафор и аналогий в творческом процессе. Метод синектики. Комбинаторные методы в развитии и стимуляции креативности	3	3	-	6
6	Технологии креативного мышления	3	3	-	6
Итого (часов)		18	18	-	36
Форма контроля:		<i>Зачет с оценкой</i>			
Всего по дисциплине:		72 / 2 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Понятие креативные технологии. Методика Mind mapping (ментальных карт)

Понятие «творчество». Творчество и креативность. Виды и структура креативности. Техники креативного мышления дизайнера.

Суть метода ментальных карт. Виды ассоциаций. Методы управления процессом генерирования ассоциаций. Ментальные карты. Техника составления ментальных карт. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

Тема №2. Креатив в дизайне. Метод фокальных объектов как метод поиска новых идей

Специфика творческого и стереотипного мышления. Продуктивное и репродуктивное мышление. Диалектика креативности и стереотипности в человеческом мышлении. Идея, концептуальная идея, дизайн-идея. Основа концептуального подхода в дизайне.

Суть метода фокальных объектов. Техника метода. Достоинства и недостатки. Применение метода на практике.

Тема №3. Организация творческого процесса. Метод дизайн-мышления

Схема разработки идеи. Критерии оценки идеи. Проблематика креатива в дизайне. Использование тренинга как метода активного обучения использования методов креативного мышления в творческой профессиональной деятельности.

История возникновения метода дизайн-мышления. Структура метода. Области применения. Этапы метода. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

Тема №4. Концепция мозгового штурма: виды, правила, особенности. Влияние обмена идеями на креативность субъекта

Сущность концепции мозгового штурма. Правила, особенности и примеры его использования. Специфика процессов обмена идеями в условиях мозгового штурма. Недостатки и преимущества метода. Новейшие модификации мозгового штурма: электронный мозговой штурм (ЕBS). Использование мозгового штурма в сочетании с другими методами.

Тема №5. Роль метафор и аналогий в творческом процессе. Метод синектики. Комбинаторные методы в развитии и стимуляции креативности

Визуализация и работа с образом как средства развития креативности. Роль метафор и аналогий в процессе генерирования творческих идей. Общая характеристика метода синектики. Виды аналогий: персонифицированная, прямая, символическая и фантастическая. Особенности переноса при использовании различных видов аналогий. Возможности применения метода синектики в дизайнерской деятельности. Ограничения метода синектики. Сущность и основные преимущества комбинаторных методов развития креативности.

Тема №6. Технологии креативного мышления

Основные понятия теории решения изобретательских задач (ТРИЗ): понятие систем, технические системы, социальные системы, исследовательские ситуации и задачи. Латеральное мышление. CRAFT.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность: учебное пособие: – Москва: ФЛИНТА, 2019.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110>

2. Панова (Зенова) Е.С. Развитие креативного мышления: от проблемы к инновационному решению: 10 первых шагов изобретателя – Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2016.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435724>

3. Психология креативности: учебное пособие – Москва: Когито-Центр, 2009. *Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56464>

4. Психология креативности и инноваций: учеб. пособие, Яголковский, С. Р., 2007.

5. Теория и практика креативной деятельности: учебное пособие - Сибирский федеральный университет. – Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364091>

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

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций.

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Интернет-ресурс, направленный на сбор и предоставление материалов, касаемых развития креативности	http://kreatiway.com/
2.	Интернет-ресурс, посвященный корпоративному ребрендингу, редизайну и рестайлингу	https://underconsideration.com/
3.	Работа с цветом: подбор, сочетаемость, цветовые гармонии. Etoday — информационный иллюстрированный интернет-журнал, самое интересное и яркое из мира	http://paletton.com/
4.	знаменитостей кино, музыки, моды и спорта, самые актуальные новости технологий и архитектуры, дизайна и рекламы. Pinterest — социальный интернет-сервис,	http://www.etoday.ru/
5.	фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции.	www.pinterest.com
6.	журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира	http://designyoutrust.com/
7.	Библиотека фотографий и изображений	http://pixabay.com/
8.	Университетская библиотечная система online Библиоклуб.р	https://biblioclub.ru/

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в компьютерном классе.

Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины, подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеют оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам. В целях углубления образовательного цикла используются различные формы, обогащающие учебный процесс, такие как посещение, выставок; подготовка докладов по разнообразным техникам креативного мышления; ведутся беседы с использованием книг, наглядных пособий, интернет – ресурсов составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе. Очень важна непосредственная подготовка студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованного материала. Необходимо помнить, что на практических занятиях обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется выполнять заданный преподавателем объем практических заданий, прежде всего в данной дисциплине, речь пойдет о графических эскизах, которые являются наиглавнейшей составляющей данного предмета. Так умение делать быстрые зарисовки своих идей способствуют более интенсивному процессу освоения дисциплины. Зарисовки следует делать быстро: 20-13 минут. Начинать делать зарисовки следует с общей формы.

Можно схематично изобразить идею. После такой оценки нужно быстро зарисовывать общую форму. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо подготовить материал, к которому есть вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, раскрывают и объясняют основные явления и факты. В процессе творческого обсуждения и дискуссии вырабатываются умения и навыки использовать приобретенные знания для решения практических задач.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.16 «КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Графический дизайн»

Форма обучения:

очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.1. Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p>Знать: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики Уметь: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики Владеть: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>
	<p>ОПК-3.2. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
	<p>ОПК-3.3. Выполняет поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>Знать: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека Уметь: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека Владеть: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p>ПК-2 Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-2.2 Составляет и согласовывает утверждение с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать: типовые этапы и сроки проектного задания, профессиональную терминологию в области дизайна, законодательство РФ в области интеллектуальной собственности, нормы этики делового общения Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки, определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания Владеть: навыками формирования этапов и установления сроков, определения необходимости запросов на дополнительные данные для проектного задания</p>
<p>ПК-3 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования</p>	<p>ПК-3.1. Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать: методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования Уметь: применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований Владеть: навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ПК-4 Способен разрабатывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием средств графического дизайна и компьютерной графики</p>	<p>ПК-4.3. Выполняет подготовку графических материалов и заданий на разработку отдельных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, для участников дизайн-проекта и передачи в производство</p>	<p>Знать: принципы эффективного взаимодействия с исполнителями дизайн-проекта, рациональной организации и распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему Уметь: выстраивать взаимоотношения с участниками дизайн-проекта; распределять обязанности по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями и организовывать их деятельность; подготовить графический материал для передачи в производство Владеть: навыками выстраивания взаимоотношений с участниками дизайн-проекта; распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями; подготовки графического материала для передачи в производство</p>

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики Не умеет: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики Не владеет: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p>В целом знает: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики, но допускает ошибки В целом умеет: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, но допускает ошибки В целом владеет: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики, но допускает ошибки</p>	<p>Знает: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики Умеет: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики Владеет: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p>В полном объеме знает: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики В полном объеме умеет: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики В полном объеме владеет: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>

Шкала оценивания

неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>Не умеет: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>Не владеет: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>В целом знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, но часто испытывает затруднения</p> <p>В целом умеет: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, но часто испытывает затруднения</p> <p>В целом владеет: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, но часто испытывает затруднения</p>	<p>Знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>Умеет: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>Владеет: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>В полном объеме знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>В полном объеме умеет: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>В полном объеме владеет: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
<p>Не знает: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p>Не умеет: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p>Не владеет: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим</p>	<p>В целом знает: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p>В целом умеет: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p>В целом владеет: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>Знает: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p>Умеет: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p>Владеет: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>В полном объеме знает: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p>В полном объеме умеет: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p>В полном объеме владеет: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>

Шкала оценивания

неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>потребностям человека</p>			
<p>Не знает: типовые этапы и сроки проектного задания, профессиональную терминологию в области дизайна, законодательство РФ в области интеллектуальной собственности, нормы этики делового общения Не умеет: формировать этапы и устанавливать сроки, определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания Не владеет: навыками формирования этапов и установления сроков, определения необходимости запросов на дополнительные данные для проектного задания</p>	<p>В целом знает: типовые этапы и сроки проектного задания, профессиональную терминологию в области дизайна, законодательство РФ в области интеллектуальной собственности, нормы этики делового общения В целом умеет: формировать этапы и устанавливать сроки, определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания В целом владеет: навыками формирования этапов и установления сроков, определения необходимости запросов на дополнительные данные для проектного задания</p>	<p>Знает: типовые этапы и сроки проектного задания, профессиональную терминологию в области дизайна, законодательство РФ в области интеллектуальной собственности, нормы этики делового общения Умеет: формировать этапы и устанавливать сроки, определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания Владеет: навыками формирования этапов и установления сроков, определения необходимости запросов на дополнительные данные для проектного задания</p>	<p>В полном объеме знает: типовые этапы и сроки проектного задания, профессиональную терминологию в области дизайна, законодательство РФ в области интеллектуальной собственности, нормы этики делового общения В полном объеме умеет: формировать этапы и устанавливать сроки, определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания В полном объеме владеет: навыками формирования этапов и установления сроков, определения необходимости запросов на дополнительные данные для проектного задания</p>
<p>Не знает: методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования Не умеет: применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований Не владеет: навыком отслеживания тенденций и</p>	<p>В целом знает: методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования В целом умеет: применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований В целом владеет: навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере</p>	<p>Знает: методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования Умеет: применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований Владеет: навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной</p>	<p>В полном объеме знает: методы подбора и использования информации по теме дизайнерского исследования В полном объеме умеет: применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований В полном объеме владеет: навыком отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов</p>

Шкала оценивания

неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	информации, идентификации и коммуникации	и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
<p>Не знает: принципы эффективного взаимодействия с исполнителями дизайн-проекта, рациональной организации и распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему</p> <p>Не умеет: выстраивать взаимоотношения с участниками дизайн-проекта; распределять обязанности по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями и организовывать их деятельность; подготовить графический материал для передачи в производство</p> <p>Не владеет: навыками выстраивания взаимоотношений с участниками дизайн-проекта; распределения обязанностей по подготовке объектов</p>	<p>В целом знает: принципы эффективного взаимодействия с исполнителями дизайн-проекта, рациональной организации и распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему</p> <p>В целом умеет: выстраивать взаимоотношения с участниками дизайн-проекта; распределять обязанности по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями и организовывать их деятельность; подготовить графический материал для передачи в производство</p> <p>В целом владеет: навыками выстраивания взаимоотношений с участниками дизайн-проекта; распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями;</p>	<p>Знает: принципы эффективного взаимодействия с исполнителями дизайн-проекта, рациональной организации и распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему</p> <p>Умеет: выстраивать взаимоотношения с участниками дизайн-проекта; распределять обязанности по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями и организовывать их деятельность; подготовить графический материал для передачи в производство</p> <p>Владеет: навыками выстраивания взаимоотношений с участниками дизайн-проекта; распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями; подготовки графического материала для передачи в производство</p>	<p>В полном объеме знает: принципы эффективного взаимодействия с исполнителями дизайн-проекта, рациональной организации и распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему</p> <p>В полном объеме умеет: выстраивать взаимоотношения с участниками дизайн-проекта; распределять обязанности по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями и организовывать их деятельность; подготовить графический материал для передачи в производство</p> <p>В полном объеме владеет: навыками выстраивания взаимоотношений с участниками дизайн-проекта; распределения обязанностей по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями; подготовки графического материала для передачи в производство</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями; подготовки графического материала для передачи в производство	подготовки графического материала для передачи в производство		

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример №1 творческого задания:

1. С помощью приемов «Абсурд» и «Пересечение» разработать идею сувенирной продукции.
2. Выполнить эскиз выбранной идеи сувенирной продукции.
3. 3. Использовать мокап.

Приемы «Абсурд» и «Пересечение»
Идея-эскиз и итоговый макет



ДЕТСКАЯ ОДЕЖДА

Путешествия с детьми — особый риск. Чтобы родители не волновались упустить своих детей из виду достаточно надеть на ребёнка звуковую подвеску мнучить ребёнка пользоваться ей



ПРИ НАЖАТИИ ПОДВЕСКА НАЧИНАЕТ ИЗДАВАТЬ ЗВУК, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЕСЛИ РЕБЁНОК ЗАБЛУДИЛСЯ ИЛИ ПОТЕРЯЛСЯ ЕМУ СЛЕДУЕТ СЖАТЬ ИГРУШКУ И ВЗРОСЛЫЕ ПРИДУТ НА ЕЕ ЗВУК



<<НОЧНАЯ ЖИЗНЬ ЛЕСА>>

Днём вы надеваете однотонную футболку, а ночью, при попадании на вашу одежду света фонаря или костра на ней появляются различные изображения



Пример №2 творческого задания:

1. С помощью приемов «Пазл» и «Конструктор» разработать идею игрушки.
2. Выполнить эскиз выбранной идеи игрушки.
3. Использовать мокап.

Прием «Конструктор»



Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к зачету с оценкой:

1. Определение креативности.
2. Определение творчества.
3. Отличия понятия «творчества» от «креативности».
4. Анализ понятий креативности отечественных и зарубежных исследователей
5. Основные аспекты креативности.
6. Специфика креативной среды.
7. Качества творческой личности.
9. Креативная личность и гениальность.
10. Личностные характеристики креативной личности.
11. Креативность личности дизайнера.
12. Природа креативных технологий.
13. Как стереотипное мышление мешает творческому
14. Этапы творческого процесса.
15. Отличие концептуальной идеи и дизайн-идеи.
16. Сущность метода фокальных объектов.
17. Истоки креативных технологий.
18. Сущность метода мозгового штурма.
20. Модификации метода мозгового штурма.
21. Структура дизайн-мышления.
22. Критерии оценки идеи.
23. Роль образного и ассоциативного мышления в развитии креативности.
24. Креативность и интеллект.
25. Сущность метода ментальных карт.
26. Примеры использования метода ментальных карт в дизайне.
27. Отличительные особенности метода дизайн-мышления.
28. Сущность метода синектики.
29. Теория решения изобретательских задач – суть метода.
30. Приемы решений по ТРИЗ.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайн (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).